

**KAJIAN SEMIOTIKA GUNDAM RX-78-2
SEBAGAI *HERO* DALAM ANIME
MOBILE SUIT GUNDAM
(1979-1980)**



PENGKAJIAN

**Wahyu Seto Pramono
NIM 1210015124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

**KAJIAN SEMIOTIKA GUNDAM RX-78-2
SEBAGAI *HERO* DALAM ANIME
MOBILE SUIT GUNDAM
(1979-1980)**



PENGKAJIAN

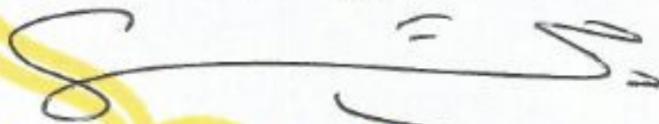
Oleh:
Wahyu Seto Pramono
NIM 1210015124

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2017**

Tugas Akhir Pengkajian berjudul :

KAJIAN SEMIOTIKA GUNDAM RX-78-2 SEBAGAI HERO DALAM ANIME MOBILE SUIT GUNDAM (1979-1980) diajukan oleh Wahyu Seto Pramono, NIM 1210015124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 14 Juli 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Dr. I.T. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.
NIP. 19660404 199203 1 002

Pembimbing II/Anggota



Tetra Bajraghosa, M.Sn.
NIP. 19810412 200604 1004

Cognate/Anggota



Drs. Arief Agung S., M.Sn.
NIP. 19671116 199308001

**Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual/Anggota**



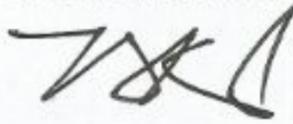
Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19770315 200212 1002

Mengetahui,
**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Dr. Suastuvi, M.D.
NIP. 19590805 198803 2 002

Ketua Jurusan Desain/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP. 197703152002121002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul :
KAJIAN SEMIOTIKA GUNDAM RX-78-2 SEBAGAI HERO DALAM ANIME MOBILE SUIT GUNDAM (1979-1980). Dibuat sebagai persyaratan untuk lulus menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesi Yogyakarta,

Bahwa seluruh materi yang ada didalam skripsi ini adalah hasil dari tulisan saya sendiri yang belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana di suatu tempat di Perguruan Tinggi lain, terkecuali dengan yang sudah disebutkan dengan jelas sumbernya yang ada di dalam skripsi ini.



Yogyakarta, 15 Juni 2017

Wahyu Seto Pramono
NIM. 1210015124



“Skripsi ini kupersembahkan untuk
Kedua Orang Tua ku tercinta”



“Jangan biarkan rasa takut menghalangimu
Melakukan hal yang sangat kamu sukai”

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT, atas segala berkah dan rahmat serta karunia-Nya lah penulis akhirnya dapat menyelesaikan laporan karya Tugas Akhir yang berjudul **KAJIAN SEMIOTIKA GUNDAM RX-78-2 SEBAGAI HERO DALAM ANIME MOBILE SUIT GUNDAM (1979-1980)** ini dengan sebaik-baiknya.

Tak lupa pada kesempatan ini penulis juga ingin berterimakasih sebesar-besarnya kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmatnya berupa masih diberi umur dan kesehatan yang Allhamdulillah penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan lancar tanpa halangan, kemudian tak lupa ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada kedua orang tua penulis bapak Parno dan ibu Ludiarti yang senantiasa mendoakan dan mendukung anaknya agar dapat lulus menjadi Sarjana dengan hasil yang baik.

Tak lupa ucapan terimakasih ditujukan kepada Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dan Ibu Dr. Dra. Suastiwi, M. Des selaku Dekan ISI Yogyakarta. Lalu kepada bapak Indiria Maharsi, M.Sn. selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn, MA. selaku Ketua Jurusan Desain ISI Yogyakarta.

Kemudian penulis juga banyak mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada dosen Pembimbing I bapak Dr. I.T Sumbo Tinarbuko, M.Sn dan pembimbing II bapak Terra Bajraghosa, M.Sn yang sudah sangat sabar dan baik memberikan arahan, motivasi dan juga saran serta nasehat selama membimbing penulis hingga akhirnya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya. Dan juga untuk Putri Alexandra selaku *partner* seperjuangan dan juga sahabat dekat yang ikut menemani dan membantu penulis untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

Kemudian yang terakhir penulis mengucapkan terimakasih kepada teman-teman penulis yang sudah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu diatas.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam menyusun Tugas Akhir ini banyak sekali kekurangan dan jauh dari kesempurnaan didalamnya, namun hal ini menjadi awal bagi penulis untuk dijadikan sebagai motivasi dan pengalaman berharga agar dikemudian hari dapat menulis kembali dengan lebih baik dan sempurna lagi. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk dapat membantu demi kesempurnaan penyusunan Tugas Akhir ini.

Terakhir penulis mohon maaf bila ada kekurangan maupun kesalahan penulisan Tugas Akhir ini. Semoga dapat bermanfaat bagi banyak pihak, terimakasih.



Yogyakarta, 16 Juni 2017

Wahyu Seto Pramono

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
A. Kajian Pustaka	8
B. Landasan Teori	11
1. Semiotika	11
2. Budaya Pop	15
3. <i>Hero</i> dalam Media Massa	17
4. Karakter	18
5. Warna	19
6. Warna dalam budaya Jepang	21
C. Data	24
1. Sejarah Anime Gundam	25
2. Sinopsis Anime <i>Mobile Suit Gundam</i>	26
3. RX-78-2 Gundam (Konsep dan Variasi)	28
4. Profil Okawara Kunio sang desainer Gundam	31

BAB III. METODE PENELITIAN.....	33
A. Metode Penelitian	33
B. Objek Penelitian	33
C. Metode Pengumpulan Data	34
D. Metode Analisis Data	34
E. Instrumen Penelitian	36
BAB IV. ANALISIS DATA	37
A. Analisis karakter RX-78-2 Gundam sebagai <i>hero</i>	37
1. Deskripsi	38
2. Analisis	42
a. Kepala	42
b. <i>Armour</i> seluruh tubuh	44
c. Pose	46
d. Tameng dan Senjata Laser	48
e. Pedang Laser	52
f. Perpaduan warna pada <i>armour</i>	54
g. Musuh Gundam	56
BAB V. PENUTUP	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. (Patung Gundam 1:1 di Odaiba Jepang)	3
Gambar 1.2. (RX-78-2 Gundam versi plastik model)	4
Gambar 2.1. (Lingkaran warna)	20
Gambar 2.2. (Judul Metaseries Gundam)	26
Gambar 2.3. (Konsep awal RX-78-2)	28
Gambar 2.4. (Rancangan final RX-78-2 Gundam)	30
Gambar 2.5. (Kunio Okawara)	31
Gambar 4.1. (RX-78-2 Gundam karya Kunio Okawara)	38
Gambar 4.3. (Bagian kepala RX-78-2 Gundam)	42
Gambar 4.4. (Bagian tanduk RX-78-2 Gundam)	43
Gambar 4.5. (Bagian sensor RX-78-2 Gundam)	43
Gambar 4.6. (<i>Tehen</i>)	44
Gambar 4.7. (Wujud <i>armour</i> Gundam menyerupai <i>O-yoroi</i>)	45
Gambar 4.8. (<i>O-yoroi</i> Samurai abad-4)	45
Gambar 4.9. (Pose Gawara-tachi)	46
Gambar 4.10. (Captain America dengan <i>Power Pose</i> nya)	47
Gambar 4.11. (Adegan saat Gundam bangkit melawan musuhnya)	48
Gambar 4.12. (Tameng dengan simbol kilauan matahari)	48
Gambar 4.13. (Gundam menggunakan tamengnya untuk melindungi diri).....	49
Gambar 4.14. (Simbol kilauan matahari pada lambang E.F.S.F)	50
Gambar 4.15. (Senjata Laser)	51
Gambar 4.16. (Adegan Gundam menembak kapal musuh sampai hancur).....	52
Gambar 4.17. (Gundam menebas musuh dengan sekali tebasan saja).....	52
Gambar 4.18. (Perpaduan warna pada Gundam RX-78-2)	54
Gambar 4.19. (Amuro ray sebagai pilot Gundam RX-78-2)	55
Gambar 4.20. (<i>Mobile Suit Zaku</i>)	57

**KAJIAN SEMIOTIKA GUNDAM RX-78-2 SEBAGAI HERO
DALAM ANIME MOBILE SUIT GUNDAM
(1979-1980)**

Wahyu Seto Pramono

ABSTRAK

Penelitian ini berusaha untuk mengungkap bagaimana sosok karakter RX-78-2 Gundam ditampilkan sebagai *hero* dalam konteks budaya Jepang yang dihadirkan pada anime Mobile Suit Gundam. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami makna konotasi yang terdapat pada karakter *hero* RX-78-2 Gundam yang merupakan produk media yang dikonsumsi massa asal Jepang yang mana didalamnya syarat akan nilai-nilai mitos dalam konteks budaya Jepang. metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan metode semiotika Roland Barthes.

Hasil dari penelitian ini bahwa sosok karakter RX-78-2 merupakan perwujudan atau merupakan representasi dari sosok pahlawan Jepang dari masa lalu yakni samurai yang dibangkitkan kembali oleh sang sutradara dan desainernya dalam sebuah cerita fiksi dengan wujud robot raksasa yang didalamnya terdapat prinsip-prinsip hidup yang mana sampai sekarang masyarakat Jepang masih mengikuti prinsip tersebut dan memiliki semangat seorang samurai atau disebut dengan semangat *Bushido* untuk terus berjuang pantang menyerah dalam menegakkan keadilan itulah yang ditampilkan pada sosok karakter fiksi RX-78-2 Gundam sebagai *hero* dari Jepang.

Keyword: Hero, Anime, Jepang, Samurai, Mobile Suit Gundam, RX-78-2 Gundam.

**SEMIOTIC RESEARCH OF RX-78-2 GUNDAM AS HERO IN THE
ANIME MOBILE SUIT GUNDAM
(1979-1980)**

Wahyu Seto Pramono

ABSTRACT

This research seeks to uncover how the character figure of RX-78-2 Gundam is shown as a hero in the context of Japanese culture presented in the Mobile Suit Gundam anime. The purpose of this research is to understand the connotation meaning found on the character of hero RX-78-2 Gundam which is mass media product consumed by Japanese origin in which the requirement of mythical values in the context of Japanese culture. Research method used in this research use qualitative descriptive method and semiotics method Roland Barthes.

The results of this study that the figure of the character RX-78-2 is the embodiment or representation of the figure of the heroes of Japan from the past that samurai re-raised by the director and designer in a story fiction with the form of a giant robot in which there are principles of life Where until now the Japanese people still follow that principle and have the spirit of a samurai or called with the spirit of Bushido to continue to fight never give up in upholding justice that is shown on figure fictional character RX-78-2 Gundam as hero from Japan.

Keyword: Hero, Anime, Jepang, Samurai, Mobile Suit Gundam, RX-78-2 Gundam.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anime merupakan sebuah istilah untuk menyebut film animasi dua dimensi buatan Jepang, anime adalah sebuah kata serapan yang diambil dari kata *Animation* yang artinya animasi. Anime secara teknis dibuat dengan ciri-ciri gambar yang detail dan lebih berwarna yang kemudian di dalamnya ditampilkan bermacam-macam tokoh yang ditempatkan dalam berbagai lokasi dan memiliki setting atau alur cerita layaknya film pada umumnya. Anime buatan Jepang memiliki ciri khas yang tidak didapat pada film animasi buatan negeri manapun, anime Jepang sendiri dibuat dan digambar sesuai dengan gaya gambar yang mereka sebut dengan '*manga style*' yaitu sebutan untuk komik khas negeri sakura ini.

Seperti yang dikutip dari Bendazzi yang mengatakan bahwa sejarah anime dimulai pada tahun 1958 saat anime pertama kali rilis yaitu *White Snake* buatan Taiji Yabushita. TOEI sebagai perusahaan produksi anime terbesar di Jepang tersebut berhasil membuat animasinya membanjiri pasar industri anime dengan film berjudul "*feature*" (minimal 1 tahun dengan 1 film) dengan tema legenda dari Asia Timur, cerita internasional dan *science fiction* (Bendazzi, 1994:411).

Kemudian pada tahun 1963 Jepang memasuki masa kejayaan mereka dalam bidang industri anime, berawal dari Osamu Tezuka yang memulai kesuksesannya dengan membuat film berjudul "Tetsuwan Atom" (Astro Boy, 1963) yang merupakan sebuah film dengan tema *Science Fiction (Sci-fi)* dan luar angkasa yang merupakan *genre* pertama yang dibuat oleh animator Jepang tersebut. Sejak saat itu banyak animator dan sutradara lainnya yang mengikuti kesuksesan Osamu Tezuka dan mulai membuat anime dengan tema atau *genre* yang sama yakni *Science Fiction*.

Seperti halnya film animasi lain, anime juga memiliki berbagai macam penonton dari kalangan anak-anak sampai dewasa dengan berbagai macam

minat atau selera yang berbeda-beda dari masing-masing individu, tentunya masing-masing penonton tersebut akan memilih serta menikmati anime berdasarkan *genre* yang mereka sukai. Dalam memproduksi anime, Jepang biasanya membuat berbagai macam *genre* atau kategori sendiri yang disesuaikan berdasarkan usia dan minat para penontonya, seperti *slice of life*, *comedy*, *romance*, *action*, *fantasy*, *ecchi*, *school*, *magic* dan *sport* dan salah satu yang akan dibahas pada penelitian kali ini adalah anime bergenre *Mecha* yakni penyebutan orang Jepang yang artinya mekanik atau mesin yang diambil dari serapan kata Bahasa Inggris *mechanic*.

Genre *mecha* sendiri adalah sebutan untuk genre yang di dalamnya berisi tentang robot-robot dan mesin-mesin modern nan futuristic, dimana 'objek futuristic' tersebut merupakan fokus utama dalam anime bergenre ini (<http://www.animepjm.com/2014/11/genre-anime.html>, diakses, 10/10/ 2016). Salah satu anime bergenre *mecha* yang telah melegenda sampai saat ini yang sudah memiliki penggemar setia dari anak-anak sampai orang dewasa adalah *Mobile Suit Gundam* (機動戦士ガンダム) atau yang lebih dikenal dengan sebutan "*First Gundam*".

Mobile Suit Gundam adalah serial anime *mecha* yang dibuat dan disutradarai langsung oleh Yoshiyuki Tomino serta Hajime Yatake yang diproduksi oleh studio Sunrise Inc. serial tersebut pertama kali di tayangkan di stasiun TV Jepang pada tanggal 7 April 1979 sampai 26 Januari 1980, dengan jumlah 49 episode dengan durasi masing-masing 23 menit (<http://www.Gundam.jp/movie/index.html>, diakses 12/10/2016).

Anime *Mobile Suit Gundam* ini merupakan seri pertama dari *metaseris* Gundam yang masih berlanjut hingga saat ini. Gundam sendiri telah menjadi sangat terkenal tidak hanya di Jepang saja melainkan sampai luar negeri dan Indonesia sekalipun tahu dengan dibuatnya sebuah replika patung 1:1 Gundam di Odaiba Jepang dan *Gundam Front Tokyo*.



Gambar 1.1. Patung 1:1 Gundam RX-78-2 di Odaiba Jepang
 (Sumber : <http://www.fenixoscuro.com>
 diunduh 15/03/2017, 11:30)

Tidak hanya itu saja Gundam juga semakin dikenal oleh masyarakat luar Jepang terutama Indonesia dengan diproduksi dan dijualnya sebuah mainan *pla-model* atau lebih sering disebut Gunpla (*Gundam Plastic Model*) yang menampilkan miniatur robot-robot yang ada di dalam anime Gundam dengan berbagai skala yang mengharuskan konsumennya untuk merakit terlebih dahulu sebelum akhirnya di pajang atau di-*display*. *Gunpla* sendiri merupakan sebuah produk hobi yang diproduksi massal oleh sebuah perusahaan industri terkenal di Jepang bernama BANDAI.



Gambar 1.2. RX-78-2 Gundam versi plastik model dengan berbagai skala
 (Sumber: <http://en.gundam.info>, diunduh 15/03/2017, 12:00)

Mobile Suit Gundam adalah anime dengan genre *mecha* yang paling populer dan sukses hingga saat ini, dalam serial ini desainer karakternya adalah Yoshikazu Yasuhiko dengan dibantu oleh Yoshiuki Tomino selaku

sutradara, sementara itu desainer *mecha*-nya adalah Kunio Okawara, beliau merupakan desainer yang menciptakan desain robot RX-78-2 Gundam yang dikenal sebagai karakter utama Gundam dalam anime tersebut. RX-78-2 Gundam adalah sebuah senjata bergerak atau yang lebih dikenal sebagai istilah *Mobile Suit*, RX-78-2 Gundam disini merupakan senjata fiksional hasil uji coba yang sedang dikembangkan oleh Federasi Bumi dalam *Time Line Universal Century*. RX 78-2 adalah sebuah unit rancangan pertama dalam metaseries Gundam yang nantinya akan menjadi *base* dari banyaknya rancangan karakter Gundam lainnya yang akan dibuat kedalam berbagai macam *spinoff* dan sekuel dari cerita ini.



Gambar 1.3. Anime Mobile Suit Gundam
(Sumber: <http://gundam.wikia.com>, diunduh 6/12/2016, 11:02).

RX-78-2 Gundam digambarkan oleh Kunio Okawara sebagai sebuah unit robot raksasa setinggi 18 meter, yang memegang senjata berupa senjata pistol *beam* ditangan kanannya, sedangkan ditangan kirinya memegang perisai sebesar setengah dari tubuhnya dan sepasang pedang laser yang diletakkan dibelakang badannya, pedang laser tersebut merupakan sebuah pedang yang sangat tajam yang dapat memotong lawannya hanya dengan sekali tebasan saja seperti sebuah pedang katana yang dimiliki oleh seorang samurai (<https://gundamfront.wordpress.com/>, Diakses :15/10/2016).

Gundam juga merupakan salah satu unit *Mobile Suit* berawak yang dikendalikan oleh seorang pilot dari dalam dadanya, memiliki bentuk anatomi menyerupai tubuh manusia dan memiliki *armour*, yang mana *armour* tersebut menyerupai pakaian prajurit samurai Jepang pada abad ke-4. Penyebutan nama Gundam sendiri berasal dari dua suku kata yaitu *Gun & Dom* yang

artinya senjata atau pistol dan perdamaian yang berarti sang animator ingin menunjukkan bahwa Gundam ditandai sebagai sebuah unit kuat yang memegang pistol cukup kuat untuk menahan musuh, seperti pembangkit listrik tenaga air bendungan menahan banjir.

Gundam merupakan pelopor serial anime bergenre *real robot* pertama yang diciptakan dengan mengambil konsep dan desain sesuai dengan yang terjadi pada dunia nyata (*realisme*). Hal itu ditunjukkan dari senjata yang dapat kehabisan peluru, sistem yang gampang mengalami kerusakan atau hancur pada bagian persenjataan dan tameng, dan juga kehabisan bahan bakar sampai rusak parah bahkan bisa meledak. Kemudian unsur *realisme* lainnya terletak dari konsep medan perang yang terjadi terlihat seperti peperangan antar robot raksasa, karena salah satu dari pihak musuh membuat sebuah unit senjata bergerak berwujud robot raksasa yang dikenal dengan nama *Mobile Suit* maka pihak lainnya yang terlibat perang terpicu untuk mengembangkan proyek serupa. (<http://indonesia.animeotaku.tokyo/sejarah-nama-dan-konsep-franchise-gundam/>, diakses 20/03/2017, 11:45)

Dalam anime *Mobile Suit Gundam* yang menarik bagi penulis disini adalah unit robot bernama 'Gundam' yang ditampilkan menjadi sosok pahlawan atau *Hero* penyelamat umat manusia dan juga pengusir penjajah dalam cerita tersebut yakni bangsa Zeon, datang dengan pose gagah dan kuatnya yang membuat siapapun yang melihat langsung tersentak dan berkata "itu adalah Gundam!". Jika diamati dengan seksama Gundam sendiri juga memiliki warna khas yaitu berwarna dominan putih dan merah seperti layaknya bendera Jepang namun di ikuti dengan warna lainnya seperti biru dan juga sedikit warna kuning, warna tersebut juga merupakan warna yang dipakai dalam seri tokusatsu *hero* Jepang seperti Super Sentai dan Ultraman.

Dalam penelitian ini penulis tertarik dengan sosok Gundam yang sudah sudah sangat kuat melekat di hati masyarakat Jepang sampai saat ini, dan bahkan sudah ditetapkan menjadi sebuah ikon budaya dalam kebudayaan Jepang sendiri. Peneliti juga tertarik ingin mencari tahu makna konotasi

dibalik sosok dari karakter Gundam itu sendiri dilihat dari karakter nya sebagai *hero* atau protagonis dalam anime *Mobile Suit Gundam* yang tak pernah kalah oleh musuh dan juga bertugas melindungi umat manusia, selain itu penulis juga mencari makna warna yang ada pada *armor*nya yang dominan berwarna putih dan merah yang sama dengan bendera negara Jepang, yang mana warna tersebut berkaitan dengan mitos yang ada pada budaya masyarakat Jepang. Dengan menggunakan analisis teori semiotika dari Roland Barthes penulis akan membedah kemudian memahami makna konotasi dari karakter serta warna yang melekat pada tubuh Gundam tersebut sesuai dengan mitos yang ada pada budaya masyarakat Jepang sampai saat ini.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana memahami makna konotasi dari karakter RX-78-2 Gundam dalam anime *Mobile Suit Gundam* dengan menggunakan pendekatan analisis semiotika?

C. Batasan Masalah

1. Batasan Objek penelitian

Objek penelitian yang diambil adalah karakter robot Gundam RX-78-2 dalam anime *Mobile Suit Gundam* (1979-1980) karya Yoshiuki Tomino, Hajime Yatate dan Yoshikazu Yasuhiko.

2. Batasan Teori Penelitian

Dalam penelitian ini permasalahannya hanya dibatasi pada pemahaman makna konotasi pada karakter robot Gundam RX-78-2 sebagai *Hero* dalam anime *Mobile Suit Gundam* tersebut dengan menggunakan analisis semiotika dari Roland Barthes untuk mencari makna konotasi dari mitos yang ada pada budaya masyarakat Jepang.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami makna konotasi yang terdapat pada karakter robot Gundam RX-78-2 dalam anime *Mobile Suit Gundam* dengan menggunakan pendekatan analisis semiotika dari Roland Barthes. Teori semiotika Roland Barthes nantinya akan digunakan untuk membongkar dan mengungkap makna konotasi yang ada pada karakter Gundam tersebut berdasarkan pada mitos-mitos yang berasal dari budaya masyarakat Jepang.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan baru khususnya dibidang ilmu semiotika yang berhubungan dengan karakter animasi *mecha* dari jepang yakni karakter Gundam RX-78-2 dengan menggunakan analisis semiotika yang sebelumnya belum pernah diteliti di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, penelitian ini berguna sebagai penambah pengalaman dan wawasan dalam mengerjakan penulisan laporan karya ilmiah, mulai dari membuat sebuah laporan dari sebuah observasi dan kemudian mengkaji laporan tersebut.
- b. Bagi akademis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bahan pustaka dan juga untuk mengetahui sampai sejauh mana ilmu Desain Komunikasi Visual telah berkembang terutama dalam bidang semiotika.
- c. Bagi masyarakat, penelitian ini berguna sebagai wawasan baru bagi para penggemar dan penikmat anime *Mobile Suit Gundam* yang sangat melegenda tersebut, diharapkan kedepannya untuk lebih benar-benar memahami adanya makna konotasi yang terkandung dalam karakter animasi *mecha* buatan Jepang khususnya karakter gundam RX 78-2 dan Gundam seri lainnya.