

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



Wahyu Seto Pramono
NIM 1210015124

PROGRAM STUDI S-1
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

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 ditayangkan di stasiun TV Jepang pada tanggal 7 April 1979 sampai 26 Januari 1980, dengan jumlah 49 episode dengan durasi masing-masing 23 menit per episode (<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*.

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.

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 fiktional 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.

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.

2. Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian

a. Rumusan Masalah

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

b. 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 yang 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.

3. Teori dan Metode Penelitian

a. Teori Penelitian

Semiotika adalah ilmu yang membahas dan menjelaskan tentang tanda yang di dalamnya terdapat semacam sistem, aturan, prinsip, serta prosedur keilmuan khusus. Karena ilmu semiotika tidak bisa disamakan dengan ilmu alam atau ilmu pasti lainnya yang pada sistemnya dan hasilnya menuntut angka-angka yang matematis dan juga didalamnya mempunyai prosedur yang khusus atau baku, pada bagian ini, semiotika lebih pada pembahasan yang deskriptif dari proses analisis sebuah objek yang dikaji. Yasraf A. Pilliang menjelaskan bahwa semiotika dibangun oleh pengetahuan yang lebih terbuka bagi aneka interpretasi. Prinsip dasar semiotika adalah mengajarkan tentang makna jamak (*polysemy*). Berkaitan dengan doktrin tanda (*doctrine of sign*), misalnya di dalam semiotika tidak hanya berkembang satu doktrin tanda yang tunggal, melainkan berbagai

doktrin tanda, yang satu sama lainnya bisa sangat berbeda bahkan bertentangan, akan tetapi, tetap diakui sebagai doktrin tanda di dalam komunitas semiotika (Pilliang dalam Tinarbuko, 2009: ix-x).

b. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, yaitu dengan mengamati objek atau individu tertentu secara utuh. Hal ini diperlukan agar penelitian yang dilakukan menjadi lebih tersistematis (sesuai kaidah yang berlaku), sehingga dapat dijadikan pertanggungjawaban sesuai fakta yang ditemukan di lapangan.

B. Pembahasan dan Hasil Penelitian

1. karakter RX-78-2 sebagai *hero*

Dalam penelitian ini penulis tertarik dengan sosok Gundam yang 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 pendekatan 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.

2. Analisis



Gambar. RX-78-2 Gundam

Dilihat dari perpaduan warna pada Gundam yang melekat pada *armour* nya bahwa dari setiap warna tersebut memiliki makna yang melambangkan kekuatan (*power*), ketenangan, kehormatan, keagungan, kemurnian, harapan itu semua merupakan sifat-sifat dasar yang dimiliki oleh para pahlawan yang melawan kejahatan.

Makna konotasi lainnya yang berhasil didapat adalah berhasil membuktikan bahwa Gundam adalah merupakan *Hero* penyelamat manusia dilihat dari posenya saat pertama kali muncul yaitu kamera selalu mengarah dari bawah ke atas, dimana disitu menunjukkan kesuperioritasan Gundam sebagai pahlawan yang selalu tampil penuh keberanian dan percaya diri dalam situasi sulit apapun.

Makna dari perpaduan warna dan juga pose yang ditampilkan pada Gundam bila dipahami dengan seksama mirip dengan prinsip-prinsip hidup seorang samurai dari ajaran mereka yang dinamakan prinsip *Bushido* yang didalamnya terdapat isi pokok dari ajaran

Bushido (samurai) yang berjumlah 7 diantaranya, *Gi* yang artinya kebenaran, *Yuu* artinya keberanian, *Jin* artinya kebajikan, *Rei* artinya kesopanan, *Makoto* yang artinya kejujuran, *Yo* yang artinya kehormatan dan yang terakhir *Chuu* artinya kesetiaan. dilihat dari kemahirannya dalam bertempur, serta ketangkasannya dalam memainkan pedang.

Seorang samurai harus mampu senantiasa menghidupkan prinsip tersebut agar memperoleh sumber cahaya dan keyakinan pada dirinya dari dalam hatinya. Dan pada analisis makna konotasi yang didapat pada karakter Gundam RX 78-2, Sebagaimana arti dari nama 'Samurai' yang berarti melayani atau membantu orang-orang, Gundam sebagai sosok *hero* disini juga ditampilkan demikian, melindungi manusia dan setia melayani Federasi Bumi dalam melawan musuh nya yakni bangsa Zeon.

Gundam RX-78-2 disini memiliki kelebihan yang tidak dimiliki oleh *Mobile Suit* musuhnya yakni kekuatan yang ada kaitannya dengan *armour* yang dipakainya, yang mana *armour* tersebut dibuat dari bahan yang dinamakan *Gundanium alloy*, yang sangat kuat hingga tak mampu ditembak oleh senapan peluru musuhnya. Gundam disini dimunculkan dalam film animasinya seakan-akan berbeda dan memiliki derajat yang jauh lebih tinggi dari *Mobile Suit* musuhnya, dikarenakan *armour* yang digunakan Gundam memiliki kesamaan dengan baju tempur jenderal samurai Jepang, yang mana mitos yang dipercaya terdapat pada *armour* nya yakni siapa saja yang menggunakan *armour* tersebut maka akan diberkahi dan dilindungi oleh para roh leluhur mereka.

Penulis mendapatkan bahwa film animasi *Mobile Suit Gundam* ini merupakan film animasi yang menjadi tolak ukur pertama dalam kesuksesan Jepang di bidang industri animasi dengan tema *sci-fi*, *mecha*, dan luar angkasa pertama yang merebut hati banyak

penggemar nya sampai saat ini. Hal ini terbukti dari Gundam sendiri yang telah dijadikan sebagai ikon dalam budaya Jepang dan telah menjadi sebuah *franchise* dari serial waralaba Gundam yang telah membuat banyak cerita tambahan atau *side story*, mainan plastik modelnya atau GunPla dan juga komik nya yang disebar keseluruh dunia.

C. KESIMPULAN

Kesimpulan lainnya didapat dari sisi sang animator yang merasa bahwa Gundam adalah perwujudan atau kesuperioritas dari Jepang yang direpresentasi dari sosok pahlawan dari masa lalu yang berasal dari Jepang yang disebut Samurai yang kini dihidupkan kembali di zaman modern oleh yang dikembangkan kedalam sebuah wujud robot raksasa penyelamat umat manusia yakni RX-78-2 Gundam.

Hal ini dikuatkan dari adanya karakter Gundam dan juga pilotnya Amuro ray yang merekonstruksikan bahwa pahlawan yang kuat selalu berasal dari Jepang, karena mendapat dukungan langsung oleh matahari sebagai jelmaan dari dewa *Amaterasu* bagi mereka. Disisi lain Gundam dan pilotnya juga memakai warna yang didominasi oleh putih dan merah yang mana warna tersebut sama seperti warna berndera negara Jepang, sehingga merepresentasikan bahwa *hero* yang kuat selalu berasal dari Jepang seperti Samurai, dan *hero* yang kuat akan tetap mendominasi dunia dan didukung oleh dunia, hal ini ditunjukkan dari Gundam yang berasal dari Federasi Bumi yang merupakan kesatuan dari negara-negara besar yang ada di bumi.

Dalam kesimpulan sebelumnya dijelaskan bahwa karakter Gundam memiliki kemiripan dengan semangat *Bushido* pada samurai untuk terus berjuang pantang menyerah dalam menegakkan keadilan dan menumpas kejahatan. Semangat tersebut masih dipertahankan oleh orang Jepang dan disisipkan lewat karakter-karakter *hero* fiksi dalam film yang mereka buat. Dalam hal inipun bukan hanya orang Jepang saja yang berpikir demikian

namun, di Indonesia sendiri sosok Gundam sebagai *Hero* juga harus dapat mempengaruhi cara berpikir dan berperilaku untuk bisa menjadi seorang sosok pembela kebenaran dan penegak keadilan bukan hanya polisi dan aparat hukum saja, namun seseorang dalam hal ini para penikmat dan penggemarnya yang sudah bisa memahami Gundam juga bisa dianggap sebagai sosok panutan yang wajib ditiru dalam kehidupan sehari-hari seperti halnya *Hero* lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Jalansutra.

SUMBER TAUTAN

<http://www.Gundam.jp/movie/index.html>, (diakses pada 12/10/2016, 19:00).

<https://gundamfront.wordpress.com> (diakses pada 15/10/2016, 21:00).

<http://www.sunrise-inc.co.jp/international/works/detail.php?cid=284>,
(diakses 19/01/2017, 20:05)

<http://indonesia.animeotaku.tokyo/sejarah-nama-dan-konsep-franchise-gundam/>,
(diakses 20/03/2017, 11:45)