

REPRESENTASI HEROISME JEPANG PADA GUNDAM UNICORN: SEBUAH KAJIAN SEMIOTIKA

Nandio Dhaniel Audisa¹, Tri Cahyo Kusumandyoko²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
nandio.18061@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
tricahyo@unesa.ac.id

Abstrak

Budaya populer adalah sebuah fenomena berskala global, muncul di akhir abad 20 dan awal abad 21, budaya populer meliputi banyak sekali hal. Media massa sangat berperan penting dalam perkembangannya, sehingga bisa menjangkau berbagai macam lapisan masyarakat. Jepang, adalah negara yang memiliki banyak sekali pop culture diantaranya adalah anime, salah satu genre anime yang paling diminati yaitu mecha. Mobile Suit Gundam Unicorn adalah sebuah animasi bertema mecha, Gundam Unicorn sangat berkaitan dengan budaya Jepang dan kini telah menjadi sebuah icon pop culture Jepang. Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan makna visual, sejarah dan budaya yang ada dalam Gundam Unicorn. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan analisis serta studi literatur, untuk mendukung teori penelitian ini. Hasil analisis tersebut antara lain, analisis makna tanda dalam karakter gundam unicorn, proses representasi heroisme jepang pada gundam, bagaimana sosok samurai menjelma menjadi sosok gundam unicorn dan elemen samurai pada gundam unicorn. Semiotika dalam desain komunikasi visual, ada untuk menjelaskan fenomena dari suatu visual, kajian ini berperan sebagai rujukan penelitian di masa depan, tentang analisis visual karakter dengan metode penelitian yang sama.

Kata Kunci: Gundam, Mecha, *Pop culture* Jepang, Semiotika, Roland Barthes

Abstrak

Popular culture is a global phenomenon, emerging in the late 20th and early 21st centuries, popular culture covers everything. Mass media plays an important role in its development, so that it can reach various levels of society. Japan, is a country that has a lot of pop culture including anime, one of the most popular anime genres is mecha. Mobile Suit Gundam Unicorn is a mecha-themed animation, Gundam Unicorn is closely related to Japanese culture and has now become an icon of Japanese pop culture. This study aims to describe the visual, historical and cultural meanings that exist in Gundam Unicorn. The method used in this research is descriptive qualitative method, data collection is done by observation and analysis as well as literature study, to support the theory of this research. The results of the analysis include an analysis of the meaning of the sign in the gundam unicorn character, the process of representing Japanese heroism in the gundam, how the samurai figure transforms into the gundam unicorn figure and the samurai element in the gundam unicorn. Semiotics in visual communication design exists to explain the phenomena of a visual, this study acts as a reference for future research, with the analysis of visual characters using the same research method.

Keywords: Gundam, Mecha, *Japanese Pop culture*, Semiotics, Roland Barthes

PENDAHULUAN

Budaya populer atau yang biasa disebut *pop culture*, adalah sebuah fenomena berskala global, muncul di akhir abad 20 dan awal abad 21. *Pop culture* meliputi banyak sekali hal seperti musik, film, makanan dan hobi. Media massa lah yang berperan penting dalam perkembangannya, sehingga bisa menjangkau berbagai macam lapisan masyarakat. Salah satunya adalah negara Jepang, negara ini memiliki banyak sekali *pop culture* salah satunya adalah anime, salah satu genre *anime* yang paling diminati yaitu *mecha*, *mecha* adalah genre *anime* dan *manga* yang berputar di sekitar elemen robot.

Mobile Suit Gundam Unicorn adalah salah satunya, Mobile Suit Gundam Unicorn awalnya diproduksi sebagai novel ringan dan serial *OVA* (*Original Anime Video*) yang pertama kali ditayangkan disalurkan televisi Jepang pada 12 Maret 2010. Novel-novel ini ditulis oleh penulis Jepang terkenal Harutoshi Fukui, dengan desain dan mekanika karakter yang dirancang oleh Yoshikazu Yasuhiko dan Hajime Katoki, serta musik dikomposeri oleh Hiroyuki Sawano. Sedangkan *OVA* nya diproduksi oleh Sunrise.

Gundam Unicorn juga dikenal diluar Jepang khususnya Indonesia. Gundam sangat dikenal lewat produknya, produk dari *franchise* Gundam sangat beragam mulai dari animasi, komik, novel bahkan video game dan gunpla. Untuk produksi dan penjualan lewat mainan *plamodel* atau biasa dikenal dengan *Gunpla* (*Gundam Plastic Model*) yang mewujudkan robot dalam serial kartun ke dalam bentuk miniatur. Karena sangat terkenal Gundam Unicorn dibuatkan patung dengan skala 1:1 yang dipajang di Diver City, Odaiba, Tokyo, Jepang dan merupakan gundam dengan skala 1:1 pertama, yang bisa bertransformasi dari *mode unicorn* ke *mode destroy* seperti pada *anime* nya. Gundam Unicorn merupakan representasi hewan mitologi yaitu kuda *unicorn*. Gundam unicorn hadir sebagai legenda yang terlepas dari belengu dan muncul di era luar angkasa. Hal inilah yang membuat peneliti ingin menggali lebih dalam Gundam Unicorn dengan menganalisis mitologi dan unsur-unsur lain yang disajikan oleh peneliti manga dalam sosok Gundam Unicorn menggunakan teori semiotika untuk memeriksa tanda-tanda visual. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian semiotika

Roland Barthes. karena mengacu pada dua tahap signifikasi tanda, yang memungkinkan peneliti menganalisis elemen-elemen visual secara lebih detail, serta adanya unsur mitos yang mampu dikaitkan dengan sejarah, budaya, politik dan perang.

Untuk penelitian ini, peneliti melakukan pengolahan data dengan menggunakan penelitian-penelitian yang berhubungan dengan topik yang dibahas, berikut jurnal yang digunakan peneliti : Penelitian terdahulu yang relevan dengan analisis ini, yang pertama memiliki judul “Mobile Suit Gundam and the Japanese Memory of War” (Tenant, 2006) yang bertujuan untuk mengungkap hubungan sejarah perang negara Jepang dengan gundam serta Untuk mendapatkan pemahaman tentang pengaruh Gundam pada persepsi penonton tentang sejarah. Hasil dari penelitian ini adalah mengenali pesan ideologis di Gundam, Gundam mempengaruhi persepsi penonton tentang sejarah. Kekurangan dari penelitian ini adalah tidak mengulas makna tanda yang ada pada Gundam. Pada artikel ini yang menjadi pembeda adalah fokus artikel ini lebih membahas secara merata dan seimbang antar sejarah dan makna tanda pada Gundam.

Penelitian terdahulu yang relevan berikutnya adalah “Semiotika *Gundam RX-78-2* sebagai hero dalam anime *Mobile Suit Gundam*” (Pramono, 2017) yang 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. Hasil dari penelitian ini adalah mitos *samurai* sebagai Gundam. Kekurangan dari penelitian ini adalah tidak mengulas tentang bagaimana asal usul dan sejarah munculnya Gundam. Pada artikel ini yang menjadi pembeda adalah pengulasan mendalam tentang mitos gundam sebagai samurai, dengan menyertakan elemen visual dari *samurai* yang ada pada Gundam dan keterbaruan objek yang dibahas.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah , apa makna tanda yang terkandung pada Gundam

Unicorn jika ditinjau menggunakan semiotika Roland Barthes?

Tujuan penelitian ini adalah, untuk mengenal lebih jauh karakter Gundam Unicorn dan bagaimana visualisasi karakter Gundam Unicorn yang serta mengetahui mitos pada karakter Gundam Unicorn dalam animasinya, menggunakan semiotika Roland Barthes.

Fokus penelitian ini adalah untuk meninjau secara mendalam tentang makna tanda yang terkandung pada Gundam Unicorn, mitos Gundam Unicorn sebagai manifestasi dari seorang samurai dan heroisme negara Jepang yang ada dalam sejarah terciptanya Gundam.

METODE PENELITIAN

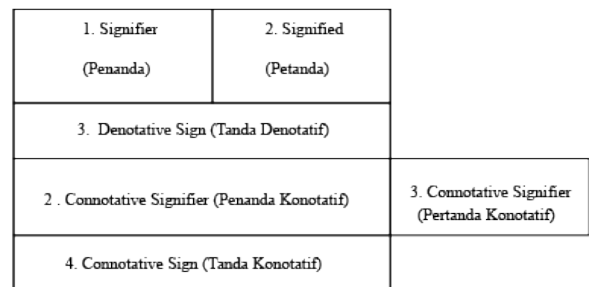
a. Metode pengumpulan data

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yang menggunakan data primer dan data sekunder sebagai pendukung. Data primer didapatkan dengan pengamatan secara menyeluruh terhadap karakter Gundam Unicorn dalam animasinya. Dengan menonton animasinya peneliti dapat menemukan pesan kepahlawanan, yang terkandung dalam Gundam Unicorn dan dapat menganalisis secara visual bentuk dari Gundam Unicorn yang terdapat mitos didalamnya. Data sekunder didapat dari melakukan *Literature review* atau tinjauan pustaka, dengan mengevaluasi beberapa artikel dan jurnal yang ada di internet. Artikel dan Jurnal yang ditinjau adalah tentang semiotika Roland Barthes, budaya Jepang, sejarah Jepang, heroisme, Gundam dan mitos, untuk memperoleh beberapa teori dari prinsip-prinsip dasar yang terlibat dalam penelitian, seperti analisis sebagai gambaran dari rencana yang berisi tentang penjelasan dari semua hal yang berlandaskan pada hasil dari penelitian tersebut. Untuk penelitian ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan data yang saya telah rangkum, analisis, dan sintesis untuk membantu mendukung representasi saya.

b. Metode analisis data

Pada penelitian menganalisis menggunakan semiotika. Peneliti memilih semiotika karena diharapkan pada penelitian ini mampu menangkap

tanda visual yang terkandung dalam Gundam Unicorn. Semiotika yang digunakan peneliti adalah semiotika Roland Barthes yang peneliti rasa sangat cocok digunakan untuk menganalisis Gundam Unicorn karena bisa menemukan mitos yang terkandung pada objek, yang nantinya bisa dihubungkan pada sejarah dan heroisme negara Jepang.



Gambar 1. Peta Tanda Roland Barthes
(Sumber: Paul Cobley & Litzza Jansz. 1999. *Introducing Semiotics*).

Tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan pertanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan tanda denotatif adalah juga tanda konotatif (4). Dalam peta tersebut dapat dijelaskan bahwa penanda dan petanda memiliki makna denotatif. Pada saat yang sama, tanda denotatif merupakan penanda konotatif. Dengan demikian, dalam konsep Barthes, tanda tidak hanya memiliki makna tambahan, tetapi juga mengandung bagian penanda yang menjadi dasar keberadaannya.

Mitos sebagai sistem semiologi, semiotika Roland Barthes adalah turunan dari semiotika Saussure. Saussure memiliki pandangan tentang studi linguistik sebagai studi kehidupan tanda dalam masyarakat, yang kemudian diadopsi dengan nama semiologi. Semiologi berasal dari kata *sema* yang berarti tanda. Semiologi tidak berkaitan dengan konten, tetapi dengan bentuk-bentuk yang menghasilkan suara, gambar, gerakan, dll, yang berfungsi sebagai tanda. Mitos mencakup semiotika dan ideologi. Semiologi sebagai ilmu formal dan ideologi sebagai ilmu sejarah. Mitos dibangun dari konten yang telah dibuat sedemikian rupa sehingga dapat dikomunikasikan, untuk semua konten mitos (baik dalam bentuk gambar atau tulisan) yang terkait dengan makna persepsi, sehingga orang dapat memikirkan konten mitos ini ketika tidak mengetahuinya. Berbeda dari semiotika Ferdinand

de Saussure, pada semiotika Roland Barthes memakai *Two Order of the Signification* yang di dalamnya pemaknaan tanda lewat denotasi, konotasi dan mitos. Berikut apa yang dimaksud denotasi, konotasi dan mitos :

Denotasi	→ Makna defisional, literal (harfiah), jelas atau "common sense" dari suatu tanda.
Contoh : Bunga Mawar adalah tanaman yang memiliki duri pada batangnya dan memiliki kelopak bunga yang berlapis dan indah serta memiliki warna yang bermacam macam.	
Konotasi	→ Pengasosiasi makna secara sosiokultural dan personal (ideologi, emosi dll.) dari tanda. Khususnya yang berhubungan dengan kelas/status sosial, gender, usia, etnisitas, dll dari interpreter (pemakai/penafsir tanda).
Contoh : Bunga Mawar adalah Ciptaan tuhan yang sangat indah/ Cinta yang sedang bersemi/ Kasmaran/ Cinta.	
Mitos	→ Gagasan yang disepakati secara social dan terus diproduksi secara berulang dimana tanda itu berada dan bersifat historis sangat berkaitan dengan sejarah
di mitos terdapat 3 penanda makna yakni Bentuk, Konsep dan Pemaknaan.	
Contoh : 1. Bentuk : Mawar sebagai ungkapan rasa cinta. 2. Konsep : Bunga mawar diberikan oleh pria kepada gadis. 3. Pemaknaan : Pria itu cinta terhadap sang gadis.	

Gambar 2. tentang apa itu denotasi, konotasi, dan mitos (Sumber: Haryadi, 2016).

1. Denotatif menurut Barthes merupakan tataran pertama yang maknanya bersifat tetap (*literal*) dan sifatnya deskriptif. Denotatif merupakan makna yang sebenar-benarnya, yang disepakati bersama secara sosial, yang rujukannya pada realitas.

2. Konotatif menurut Barthes merupakan tanda yang penandanya bersifat polisemi atau *multi* tafsir yang bermakna jamak, artinya terbuka memungkinkan adanya penafsiran-penafsiran baru.

3. Mitos menurut Barthes adalah Bahasa, bahasa untuk menyampaikan pesan. Mitos juga adalah sistem pemaknaan tataran kedua yang dibangun berdasarkan prinsip konotasi, mitos juga sangat berkaitan dengan sejarah dan bersifat historis.

KERANGKA TEORITIK

Representasi Budaya Jepang dan *Pop culture* Terhadap Gundam Unicorn

Hal yang melatari terciptanya Gundam adalah budaya dan sejarah bangsa Jepang, Gundam sangat erat kaitanya dengan *samurai*, karakter Gundam memiliki kemiripan dengan semangat *bushido* pada *samurai* untuk terus berjuang pantang menyerah dalam menegakkan keadilan dan menumpas kejahatan (Pramono 2017). Kegemaran Negara Jepang terhadap hal berbau mecha dan robot ternyata sudah ada sejak abad ke-17 lewat Karakuri, boneka mekanikal yang bisa digerakkan dengan tujuan untuk hiburan.



Gambar 3. Wujud boneka karakuri (Sumber: machine--tools).

Pada era modern *mecha* dikemas dalam bentuk yang baru yaitu *anime*, *anime* adalah animasi asal Jepang yang digambar secara manual atau digital, yang sudah ada sejak tahun 1907, *anime* menjadi sebuah identitas dari negara Jepang lewat *pop culture*, *pop culture* atau budaya populer adalah sebuah fenomena berskala besar, muncul di akhir abad ke 20 dan awal abad ke 21, Awal mula sebuah budaya adalah interaksi. Semakin banyak interaksi yang dilakukan manusia, maka peluang untuk menjadi pembicaraan publik akan semakin besar, mulai dari beberapa orang yang membicarakan suatu topik, kemudian terus menyebar dan akhirnya menjadi isu yang menarik, sehingga berpotensi untuk menjadi budaya yang populer (Hebdige, 1988). Namun yang memelopori inovasi anime genre mecha pada tahun 1963 adalah Astro boy karya Ozamu Tezuka dan Tetsujin 28-Go karya Mitsuteru Yokoyama, terkhusus Tetsujin 28-Go yang punya peran penting dalam perkembangan

anime mecha, robot raksasa yang dikendalikan manusia, lalu konsep mecha ini diperkuat dengan kehadiran anime Mazinger-Z karya Go Nagai pada tahun 1972 dan Getter Robo karya Ken Ishikawa dan Go Nagai pada tahun 1974, keduanya adalah anime super robot atau robot yang memiliki kekuatan super dan daya tahan yang luar biasa diluar nalar manusia, barulah pada tahun 1979 hadir Mobile Suit Gundam sebagai seri anime mecha yang menjadi pionir *real robot* atau anime robot yang konsepnya didasarkan pada keadaan di dunia nyata dan tidak memiliki kekuatan super, seri ini mempunyai dampak besar bagi *pop culture* di negara Jepang. Dan dengan hadirnya Mobile Suit Gundam, kecintaan Jepang akan mecha terus berlanjut, hingga pada tahun 2010 dirilis lah anime Mobile Suit Gundam Unicorn yang akan peneliti bahas dalam artikel ilmiah ini.

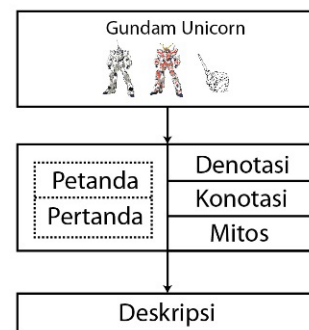
Semiotika Roland Barthes Sebagai Kajian Visual Karakter

Semiotika Roland Barthes biasanya menjadi salah satu opsi, untuk mengkaji suatu karakter lewat visualnya, jika tujuan pengkajian kita sampai tahap mitos maka semiotika Roland Barthes adalah pilihan yang tepat, tetapi jika tidak sampai tahap mitos, maka bisa menggunakan semiotika Saussure atau Peirce yang lebih sederhana. Teori Roland Barthes sering digunakan untuk meneliti mitos, konotasi dan denotasi yang terdapat dalam objek, dalam hal ini adalah desain karakter. Dalam semiotika Barthes ada dua tingkatan, tingkatan pertama untuk memeriksa tanda pada objek, lalu tingkatan kedua yang digunakan untuk memeriksa wujud dan isi yang ditemukan pada tanda yang telah dipelajari dari tingkatan pertama.

Studi Literatur dilakukan pada penelitian ini untuk melakukan *Benchmarking* sebagai tolok ukur dengan beberapa artikel dan skripsi yang ada di internet. Antara lain adalah ‘Representasi Makna Pada Karakter Kadita Dalam Game Online Mobile Legends Bang Bang’ (Alfian, 2020) yang mengulas karakter Kadita dalam game Mobile Legend Bang Bang secara mendalam, hingga pada mitos dan fenomena masa kini. Teori yang sama juga digunakan dalam ‘Analisis Semiotika Desain Karakter Silverash Pada Game Arknights’ (Waluyo, 2022) memiliki tujuan dan teori yang

sama, yakni mengungkap mitos pada karakter SilverAsh pada game Arknight, namun dengan hasil pembahasan yang berbeda. Ada juga tesis yang menjadi perbandingan saya untuk artikel ini, yakni ‘*Unmasking Mecha Identities; Visual Media Perspectives on Posthumanism in Japanese Popular Culture*’ (Schuster, 2010) yang mengulas konsep *Posthumanism* pada kehidupan sehari-hari secara simbolis terkait dengan dihubungkan pada beberapa karakter pada anime *mecha*, yang biasa ditemui dalam budaya populer.

Peneliti merasa ketiga kajian diatas relevan dan bisa memberikan banyak pandangan serta masukan untuk mendukung penelitian ini.



Gambar 4. Bagian kerangka pemikiran
(Sumber: Gundam wiki).

Elemen Visual Samurai Pada Animasi Robot di Negara Jepang

Terdapat banyak sekali judul animasi *mecha* yang ada di Jepang, karena desain *mechanya* biasanya terinspirasi dari bentuk manusia, karena untuk alasan berperang atau pekerjaan. Pada karakter *mecha* utama rata-rata (walaupun tidak semua) mengadopsi wujud karakter yang punya nilai heroisme seperti prajurit, penegak hukum, pahlawan, dll.

Mobile Suit Gundam adalah salah satu animasi yang menggunakan desain prajurit pada *mechanya*, prajurit dimaksud adalah *samurai*. Kepercayaan masyarakat Jepang terhadap *Samurai* atau *Bushido* yang dianggap memiliki kekuatan esotis yang terdapat pada sebuah samurai, baju zirah, benda, ataupun tubuhnya. Dalam kajian ini berupa samurai, dinamai oleh ahli barat sebagai dinamisme (“dyna”, yang berarti tenaga, energi) (Malaka dalam Iswanto, 2022). Mobile Suit Gundam menggunakan elemen *samurai*, sebagai desain patokan pada setiap

serinya. Selalu ada identitas seorang *samurai* dari gundam paling awal hingga terbaru dan akan seterusnya seperti itu.

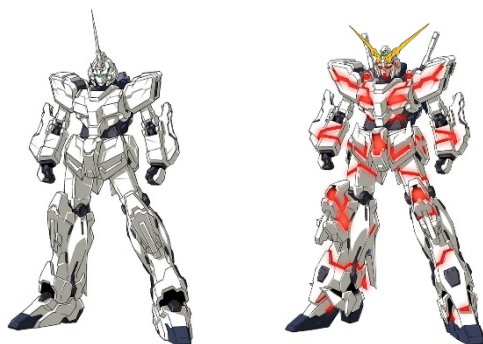
Pada penelitian ini akan diuraikan apa saja elemen visual *samurai* yang ada pada Gundam, untuk membantu memahami nama, kegunaan dan mitos pada aksesoris *samurai* yang dalam desain Gundam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Karakter Gundam Unicorn

Gundam Unicorn adalah *mobile suit* yang dikembangkan oleh Anaheim Electronic, untuk federasi bumi dan dipiloti oleh Banagher Links. Tujuan dibangunnya Gundam Unicorn adalah sebagai rencana restrukturisasi tentara federasi bumi, *mobile suit* ini awalnya disimpan oleh vist foundation yang dipimpin oleh Cardea Vist ayah dari Banagher Link, namun ketika perang ketiga neo zeon bergejolak Cardea Vist mempercayakan Gundam Unicorn kepada Banagher Links.

Gundam Unicorn sendiri adalah *mobile suit* yang dikhususkan untuk memburu para *new type*, *new type* adalah manusia yang telah berevolusi ketinggian yang lebih lanjut, mereka bisa berkomunikasi dengan gelombang otak kuantum, tingkat kewaspadaan yang tinggi dan beberapa potensi tak terbatas lainnya, oleh karena itu para *new type* ini dinilai berbahaya, itulah yang melatarbelakangi pembuatan Gundam Unicorn. *Mobile suit* ini juga sangat unik karena bisa berubah menjadi dua mode, yang pertama adalah mode *unicorn* dan yang kedua adalah mode *destroy*.



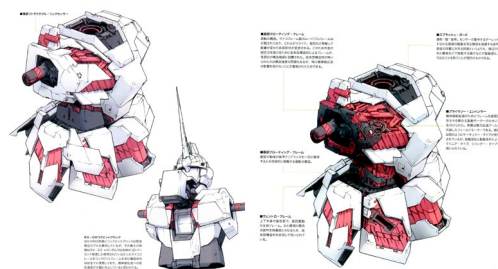
Gambar 5. Gundam Unicorn dengan dua modenya
(Sumber: Gundam wiki).

Mobile suit ini dilengkapi dengan sistem NTD, NTD atau *new type drive* sendiri adalah sistem operasi anti *new type*, yang dikembangkan oleh federasi bumi sesuai namanya sistem ini diprogram dengan kecerdasan artifisial, yang dirancang untuk memburu dan menghancurkan seseorang atau musuh yang dianggap *new type*. Aktifnya sistem ini adalah ditandai dengan antena gundam yang terbelah menjadi dua, terbukanya lapisan tubuh gundam yang menampilkan *psycho frame* dan peninggian badan karena frame yang terbuka.



Gambar 6. interface sistem NTD
(Sumber: Gundam wiki).

Selain mempunyai sistem NTD Gundam Unicorn juga *psycho frame*, *psycho frame* adalah teknologi yang berfungsi sebagai penerjemah kode gelombang otak ke mesin yang disebut Psycommu (*Psycho Communicator System*), ke tingkat atom dari bingkai logam mobile data dari *mobile suit*. *Psycho frame* ditempatkan pada sela-sela rangka *mobile suit*, tetapi khusus seri RX-0 *psycho frame*-nya diletakkan di seluruh rangka, agar *mobile suit* memiliki mobilitas yang tinggi.



Gambar 7. Letak psycho frame pada Gundam Unicorn
(Sumber: Gundam wiki).

psycho frame berfungsi untuk pemindaian dan pencarian gelombang otak terhadap *new type* oleh karena itu banyaknya penggunaan *psycho frame* yang ada pada Gundam Unicorn memiliki sensitivitas kemampuan pencarian atau pemburuan *newtype* yang jauh lebih baik dibandingkan *mobile suit psycho frame* yang biasa. *Psycho frame* juga bisa merefleksikan

perasaan sang pilot, dilambangkan dengan empat warna, merah untuk kemarahan, hijau untuk ketenangan, oren untuk penderitaan dan biru adalah mode dimana gundam memasuki mode *stand alone* atau bergerak sendiri tanpa pilot.



Gambar 8. perubahan warna *psycho frame*
(Sumber: Gundam wiki).

Semiotika Roland Barthes Pada Karakter Gundam Unicorn

Penggunaan semiotika Roland Barthes digunakan untuk mengulas mitos, denotasi dan konotasi pada objek yang akan diteliti, dengan menggunakan *Two Orders of Signification* atau dua tatanan pengkajian, Selain itu konsep mitologi Barthes, juga berlaku pertemuan denotatif dan konotatif dalam Perintah penandaan. Teori semiotika adalah dibagi menjadi dua bagian makna, dan pertama adalah tanda verbal seperti ekspresi dan frase, sedangkan yang kedua adalah tanda non-verbal dari teks dan gambar.

Setelah pada tahap pertama peneliti sudah sudah mendapatkan penanda dan pertanda, pada tahap kedua akan Kembali digunakan. Tahap yang digunakan hampir sama yaitu dengan mengidentifikasi tanda-tanda yang sudah diketahui pada tahap pertama dengan identifikasi lebih lanjut. Jika telah terungkap konteks mitos dan legenda yang terkandung dalam pertanda ditahap awal, maka pertanda yang telah kita ketahui pada tahap pertama beralih fungsi menjadi penanda pada tingkatan metabahasa. Pemahaman secara menyeluruh sangat dibutuhkan untuk menjembatani peneliti kepada mitos-mitos yang terdapat pada obyek.

Analisis Makna Tanda Dalam Karakter Gundam Unicorn



Gambar 9. Gundam Unicorn nampak depan & belakang
(Sumber: Gundam wiki).

Tabel 1

Denotasi	Gundam Unicorn adalah robot buatan Anaheim Electronic, berwarna putih, memiliki dua bilah antenna di helmnya dan dua buah pedang.
Konotasi	Gundam Unicorn adalah pahlawan bagi bumi.
Mitos	Wujud Gundam Unicorn adalah manifestasi dari seorang samurai, memiliki pedang dan punya antena pada helmnya, karena orang-orang di seluruh dunia menganggap samurai adalah pahlawan bagi negara Jepang, seorang kesatria yang siap melindungi tanah dan tuannya.

Pahlawan adalah sosok legendaris dalam mitologi yang dikaruniai kekuatan yang luar biasa. Orang yang bertindak secara sukarela untuk

melayani orang lain yang membutuhkan, orang yang bertindak tanpa mengharapkan imbalan dari orang lain, orang yang siap menerima resiko dari tindakan heroik (Franco, Blau dan Zimbardo, 2011). Dalam seri animasinya Gundam Unicorn adalah sosok pahlawan pelindung bumi.

Seorang pahlawan didalam karya fiksi selalu memiliki sebuah ciri khas, salah satunya kostum dan zirah, *armor* melambangkan kekuatan (power), ketenangan, kehormatan, keagungan, kemurnian, harapan itu semua merupakan sifat-sifat dasar yang dimiliki oleh para pahlawan yang melawan kejahatan (Pramono, 2017). *Armor* Gundam terbuat dari *luna titanium* atau biasa disebut *gundarium alloy* yang lebih kuat, ringan dan tahan lama, daripada baja.



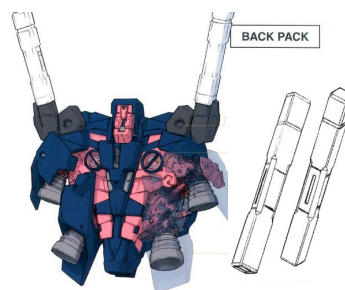
Gambar 10. kepala dan helm Gundam Unicorn
(Sumber: Gundam wiki).

Tabel 2

Denotasi	Gundam Unicorn memiliki dua bilah antena di helmnya.
Konotasi	helm Gundam Unicorn adalah simbol kekuatan dan ketangguhan.
Mitos	antena pada helm Gundam Unicorn adalah sebagai pembeda dari <i>mobile suit</i> yang lain, sama seperti tanduk pada <i>kabuto</i> atau helm <i>samurai</i> , yang menunjukkan kasta seorang <i>samurai</i> .

Gundam Unicorn mempunyai helm yang bisa berubah menjadi dua bentuk, pertama *mode unicorn* dan kedua adalah *mode destroy*, pada *mode unicorn* antena dan bagian wajah pada helm Gundam Unicorn akan menutup tanduk yang menutup ini berbentuk seperti tanduk kuda *unicorn*, sedangkan pada *mode destroy* bagian wajah akan terbuka dan tanduk akan terbelah menjadi dua.

Karena bentuk helm Gundam terinspirasi bentuk helm samurai, maka mempunyai manfaat secara fungsional dan estetika, Helm samurai merupakan atribut paling penting dalam medan perang sebagaimana fungsinya adalah sebagai pelindung kepala serta berfungsi sebagai tanda pengenal seorang samurai ketika di medan perang (Putra, 2016).



Gambar 11. *backpack* dan *beam saber*
(Sumber: Gundam wiki).

Tabel 3

Denotasi	Gundam Unicorn membawa dua pedang laser, yang di letakkan pada bagian <i>backpack</i> .
Konotasi	Senjata merupakan simbol dari keberanian dan perjuangan.
Mitos	Senjata adalah bukan sekedar benda, namun senjata adalah jiwa dari pemiliknya.

Beam saber adalah perangkat portable, yang digunakan sebagai pedang untuk Gundam Unicorn dan ditenagai oleh kapasitor energi yang dapat diisi ulang. Gundam Unicorn

dibekali dengan dua *beam saber* sebagai senjata bawaan.

Beam saber merupakan modernisasi dari sebuah pedang, jika merujuk pada Gundam, yang dimana akar inspirasi serial ini adalah *samurai* maka *beam saber* ini adalah sebuah *katana* yang dibuat untuk *mobile suit*.

Katana disebut sebagai simbol status seorang samurai, karena *katana* merepresentasikan jiwa para samurai seperti kesabaran, kedisiplinan, kehormatan, kesetiaan dan kegigihan. *Katana* juga melambangkan kekuatan, tugas, tanggung jawab, bela diri dan etika seorang samurai (Afandy, 2018).



Gambar 12. *backpack* dan *beam saber*
(Sumber: Gundam wiki).

Proses Representasi Heroisme Jepang Pada Gundam

Heroisme adalah tindakan sigap dan tanggap dalam membela keadilan dan kebenaran. Seiring berjalannya waktu, heroisme hadir dalam berbagai bentuk, salah satunya hadir lewat layar kaca. Media ini dipilih karena pengaruhnya yang bisa menjangkau berbagai segmen sosial. Kisah kepahlawanan yang disampaikan sesuai misi sang pembuat film, agar penonton dapat menerima apa pesan yang disampaikan, biasanya pesannya disampaikan secara tersirat bukan tersurat. Film sebagai media komunikasi massa sangat memegang peranan penting. Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. (Effendy, 1986).

Beberapa negara, menggunakan layar kaca sebagai media untuk menyampaikan kisah kepahlawanan negaranya, salah satunya Jepang. Heroisme di negara Jepang disisipkan lewat budaya populernya, yaitu *anime*. Setelah Jepang

menyerah tanpa syarat, Amerika Serikat memutuskan Kaisar Hirohito tidak akan diadili sebagai penjahat perang, namun dia akan tetap duduk diatas takhta sebagai boneka. Ditambah lagi dengan adanya pengontrolan media setelah pendudukan Amerika Serikat terhadap jepang, pada tahun 1945-1952 setelah perang dunia kedua, membuat seksi intelijen sipil dari Supreme Commander for the Allied Powers (SCAP) mendirikan, Civil Censorship Department (CCD) untuk membatasi segala kritik dan diskusi tentang perang. Penyensoran yang dikombinasikan dengan keputusan Amerika Serikat untuk mempertahankan Kaisar Hirohito di atas takhta telah membuat terjadinya penyederhanaan informasi dan polarisasi tentang memori perang Jepang. Dengan pengontrolan kebebasan berekspresi dan penyampaian informasi, Ini memungkinkan ekspresi nasionalisme Jepang melalui animasi. Ciri *anime* perang di Jepang pada waktu itu adalah, perang nyata yang melibatkan jepang, pertempuran fiksi yang melibatkan jepang (dulu maupun sekarang), dan pertempuran dengan sedikit atau tanpa ada hubungannya dengan bumi (Drazen, 2003).

Anime yang mengandung unsur perang, waktu itu hanya berfokus untuk memvisualisasikan penderitaan orang Jepang, Gundam hadir dengan pendekatan yang berbeda, Gundam menawarkan contoh menarik dari budaya populer yang mungkin bisa memberi, pandangan yang bermakna tentang hubungan Jepang dengan masa lalu. Mobile Suit Gundam adalah penghubung ingatan masa lalu perang Jepang, yang dibalut dengan fiksi ilmiah serta, tidak melupakan elemen militer sebagai pionir *real mecha*. Namun ingatan perang itu tidak diceritakan secara terang-terangan, Yoshiyuki Tomino selaku sutradara, mengatakan bahwa Gundam adalah animasi yang ditujukan untuk anak-anak dan remaja, Tomino tidak ingin membuat animasi yang menyakiti hati penontonya. Dengan ini Mobile Suit Gundam menyampaikan ingatan perang jepang dengan versinya sendiri, ini menimbulkan diskursus perihal ingatan perang Jepang.

Heroisme didalam meta-seri Gundam sangat terlihat jelas, mulai dari karakter Gundam yang desainnya terinspirasi dari samurai, kesuperiotasan Jepang dalam animasinya,

representasi musuh sebagai *gaijin* atau orang luar Jepang dan manipulasi peran serta kekalahan Jepang dalam perang dunia kedua. Keseluruhan animasi gundam (termasuk gundam pertama) ber-setting di Universal Century (U.C.) selain itu ada juga seri gundam yang berlatar di luar garis waktu *Universal Century*, ini membuat cerita di semesta Gundam lebih punya variasi, sementara itu cerita Gundam dari *Universal Century* semakin terkenal. Inti cerita dan premis tetap sama, terkhusus Gundam Unicorn dan Gundam Rx-78 yang masih di satu garis waktu yang sama.

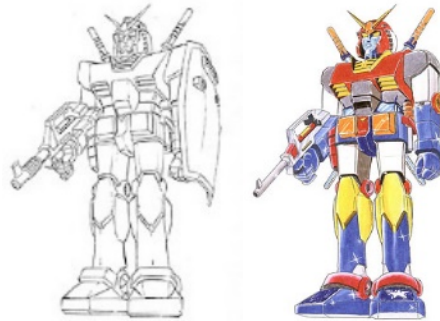
Bagaimana Sosok Samurai Menjelma Menjadi Sosok Gundam Unicorn

Terciptanya sosok Gundam dilatari oleh sejarah, Gundam Unicorn adalah representasi dari sosok *samurai*, yang merupakan prajurit elit dari era lama di negara Jepang. Dalam animasinya Gundam Unicorn adalah robot yang digunakan sang tokoh utama Banagher Links untuk menyelamatkan bumi dari sisa neo zeon yang dipimpin oleh Full Frontal.

Pada segmen ini peneliti akan banyak membahas soal desain karakter dan hubungan *samurai* dan Gundam unicorn dari segi mitos.

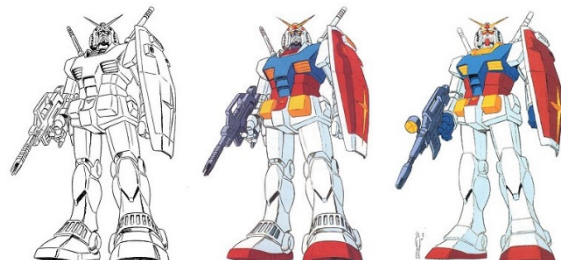
1. Konsep Awal Gundam Sebagai Samurai

Pada awalnya, seri gundam ini akan bertema seperti Starship Troopers yang terinspirasi dari novel Robert A. Heinlein tahun 1959 dan robotnya hanya akan berukuran tiga meter saja, meskipun Okawara dan Yasuhiko mengajukan desain yang terinspirasi oleh konsep Starship Troopers, tidak ada ide awal mereka yang dianggap cocok oleh Sunrise. Waktu itu pengkonsep karakter gundam masih dibayangi oleh Stars wars dan *anime* robot super seperti Getter robo dan Mazinger, tidak mudah untuk membuat karakter robot yang memiliki citra melekat di hati penonton, khususnya di Jepang. Pada November 1978, desain Gundam dari Okawara sudah jadi dan diikuti dengan dengan pewarnaan pada desain robotnya. "Jadi yang saya usulkan untuk Gundam pada dasarnya adalah seorang samurai. Jadi kepala memiliki chonmage di bagian atas dengan wajah dan maedate, dalam bentuk antena-V.



Gambar 13. desain awal Gunboy (sebelum menjadi Gundam) dari Kunio Okawara
(Sumber: Mobile Suit Gundam Complete Works 1 (Sunrise, Desember 1979).

Itu juga dimaksudkan untuk setinggi 18 meter dan karena itu wajah dan mulutnya agak aneh, jadi kami memasang topeng di mulut" (Okawara dalam Forbes, 2016). Dengan ditambahkan senjata berupa beam saber yang terinspirasi oleh light saber dari Star Wars dan menambahkan kamera di bagian kepala yang dimaksudkan untuk membangkitkan jambul "chonmage" samurai.

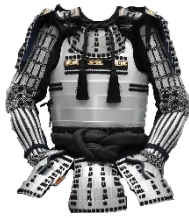


Gambar 14. desain dari Kunio Okawara yang disempurnakan oleh Yoshikazu Yasuhiko
(Sumber: Mobile Suit Gundam Complete Works 1 (Sunrise, Desember 1979).

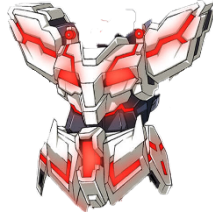
Elemen Samurai Pada Gundam Unicorn

Didalam semesta Gundam manapun terdapat elemen yang sangat identik dengan *samurai*, begitu juga dengan elemen samurai yang ada pada Gundam Unicorn. berikut peneliti rangkum 3 elemen samurai yang ada pada Gundam Unicorn :

1. Zirah



Gambar 15. *yoroi armor samurai*
(Sumber: truckatana).



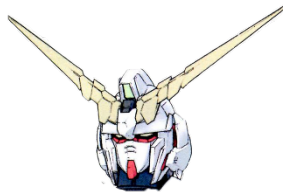
Gambar 16. armor Gundam Unicorn
(Sumber: Gundam wiki).

Setiap bagian pada zirah Gundam Unicorn memiliki kesamaan dari *yoroi armor* milik samurai, letak zirah, yang melindungi bagian tubuh gundam, seperti zirah pada kedua lengan, dada dan pinggang. Pada samurai, di beberapa bagian seperti tangan perut tidak tertutupi lempengan besi, karena untuk alasan mobilitas, agar lebih bebas untuk bergerak.

2. Helm



Gambar 17. kabuto armor samurai
(Sumber: truckatana)



Gambar 18. helm Gundam Unicorn
(Sumber: Gundam wiki).

Bentuk kepala Gundam merepresentasikan helm samurai atau *kabuto*, lalu tanduk Gundam unicorn juga mirip dengan *maedate* atau tanduk pada helm samurai. Pada segmen helm ini juga terdapat dua bagian kepala gundam lagi yang mirip dengan bagian helm samurai.

a) Topeng



Gambar 19. masker samurai
(Sumber: OniNoKo)



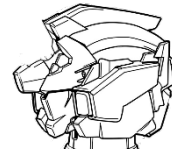
Gambar 20. masker Gundam Unicorn
(Sumber: DUTRIEUX)

Mereka terbuat dari kulit dan besi dan dirancang tidak hanya untuk melindungi wajah prajurit Topeng samurai, yang disebut *mempo*, adalah pelindung wajah yang dikenakan oleh prajurit Samurai Jepang tetapi juga untuk mengintimidasi musuh mereka.

b) Gaya Rambut



Gambar 21. gaya rambut *chonmage*
(Sumber: forbes).



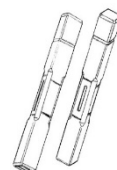
Gambar 22. helm Gundam Unicorn
(Sumber: mossloves).

Gaya rambut para samurai yang disebut *Chonmage* ini, diadaptasi oleh Kunio Okawara sebagai bagian dari kepala Gundam, lalu dipakai didesain Gundam setelahnya. Jambul pada gaya rambut *Chonmage* berfungsi sebagai berfungsi sebagai kamera bagi gundam.

3. Pedang



Gambar 23. katana samurai
(Sumber: anime toys news).



Gambar 24. beam saber
(Sumber: Gundam wiki).



Gambar 25. Gundam Unicorn menggunakan beam saber
(Sumber: anime toys news).

Beam Saber adalah senjata dari Gundam Unicorn yang awalnya diilhami oleh *lightsaber* dari seri Star Wars yang juga mewakili senjata kebanggaan samurai yaitu, *Katana*.

SIMPULAN DAN SARAN

Budaya populer adalah fenomena global yang mempunyai banyak sekali bentuk, sekarang hampir semuanya bisa kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah *anime*. *Mecha* adalah salah satu contoh genre *anime* yang punya banyak hal menarik tentang negara Jepang. Gundam adalah *anime* bergenre *mecha* yang paling sukses, Gundam juga merupakan ikon budaya populer di negara Jepang. Gundam Unicorn adalah salah satu sosok terkenal dari semesta Mobile Suit Gundam, yang merupakan wajah baru dari franchise Mobile Suit Gundam. Sosok Gundam Unicorn ini merepresentasikan parajurit elit dari era lama Jepang yakni Samurai. Proses representasi meliputi sejarah, mitos, desain karakter dan elemen visual.

Sebagai sosok pahlawan pelindung bumi, Gundam Unicorn divisualisasikan memiliki warna putih, memiliki tanduk seperti kuda *unicorn* dengan berbagai macam senjata, heroism pada Gundam Unicorn dapat dihubungkan dengan mitos samurai dan kegigihan Jepang bangkit setelah kalah pada perang dunia kedua.

Mitos pada Gundam Unicorn berdasarkan sosok seorang samurai, yang siap melindungi tanah dan tuannya, sama dengan yang dilakukan Gundam Unicorn saat melindungi bumi. Lalu elemen seperti zirah, helm dan pedang adalah hal yang identik dengan samurai dan Gundam Unicorn.

Heroisme dalam Gundam Unicorn juga tercermin dari proses pembuatannya, merujuk pada sejarah pembuatan Gundam, pada waktu itu setelah kalah dari pasukan sekutu, Jepang mengalami masa okupasi, segala bentuk ekspresi dan informasi dilarang, lalu membuat animasi

fiksi ilmiah adalah salah satu cara untuk menghindari penyensoran dan masalah tanggung jawab. Pesan kepahlawanan, rasa cinta tanah air dan perjuangan adalah jalan *bushido* dari Mobile Suit Gundam yang disampaikan secara konseptual maupun visual.

Dalam desain komunikasi visual, studi mengenai tanda apalagi sampai dihubungkan mitos dan sejarah, semiotika Roland Barthes adalah salah satunya yang dapat dipilih sebagai teori dasar penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan makna visual, sejarah dan budaya yang ada dalam objek yang kita analisa.

Semoga artikel ini kelak akan bermanfaat sebagai rujukan referensi penelitian dimasa yang akan datang mengenai analisis visual karakter dengan metode yang sama.

REFERENSI

- Alfian , Rezza Agus. *Jurnal Barik*, 2020. Representasi makna pada karakter kadita dalam game online mobile legends bang bang, *Vol. 1 No. 1*, pp 169-182.
- Barder, Ollie, (2016). "Kunio Okawara, *The Man Who Designed 'Gundam' And Created The Profession Of Mechanical Design*" diunduh pada Tanggal 23 Juni , 2022, dari <https://www.forbes.com/sites/olliebarder/2016/07/29/kunio-okawara-the-man-who-designed-gundam-and-created-the-profession-of-mechanical-design/?sh=40532cfe39db>
- Barthes, Roland. 2004. *Mitologi*, (Terj. Nurhadi & Sihabul Millah). Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Damayanti, Christie, (2018). " *Gundam*", Tokoh Futuristik dan Ikon Budaya Pop Jepang" diunduh pada Tanggal 6 April , 2022, dari <https://www.kompasiana.com/christiesuharto/5b87a1056ddcae65bf70b0f4/Gundam-tokoh-futuristik-dan-ikon-budaya-pop-jepang>
- Franco, Zeno & Blau, Kathy & Zimbardo, Philip. 2011. *Heroism: A Conceptual Analysis and Differentiation Between Heroic Action and Altruism*, pp1-15.
- Hendara, Andrian, (2021). "Yoshiyuki Tomino Meraih Penghargaan *Person of Cultural Merit* Tahun Ini" diunduh pada Tanggal 5 April , 2022, dari

- <https://japanesestation.com/entertainment/showbiz/yoshiyuki-tomino-meraih-penghargaan-person-of-cultural-merit-tahun-ini>
- Iswanto, Rendy. 2022. Fetisisme Samurai pada Desain Budaya Populer *Mecha*, Vol. 22 No. 1, pp18-26.
- Koh, Ignatius, (2017). “Patung *Gundam Unicorn* di Odaiba” diunduh pada Tanggal 4 April , 2022, dari <https://id.japantravel.com/tokyo/patung-Gundam-Unicorn-di-odaiba/41588>
- Pramono, Wahyu Seto. 2017. Semiotika *Gundam RX-78-2* sebagai hero dalam anime *Mobile Suit Gundam*. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, pp 1-64.
- Putra, Yusuf Bima. 2016. Helm Samurai Dalam Penciptaan Seni Kriya Logam, UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, pp 1-12.
- Ray, Amuro, (2012).”*Mobile Suit Gundam Unicorn*” diunduh pada Tanggal 10 Maret , 2022, dari https://Gundam.fandom.com/wiki/Mobile_Suit_Gundam_Unicorn
- Schuster, Gregory P. 2010. Unmasking Mecha Identities; Visual Media Perspectives on Posthumanism in Japanese Popular Culture, Vol. 1 No. 1, pp10-30.
- Simmons, Mark, (2022). “*Production History: Mobile Suit Gundam*” diunduh pada Tanggal 23 Juni, 2002, dari <http://www.ultimatemark.com/gundam/production/firstgundam.html>
- Tennant, John. 2006. *Mobile Suit Gundam and the Japanese Memory of War*, Vol. 1, pp 1-28.
- Waluyo, Vinsensa Audrey Roseline. (2022). Analisis Semiotika Desain Karakter Silverash Pada Game Arknights. *Jurnal Barik*, Vol 3, No. 2, pp 78–88.