

## 2. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

### 2.1 Pembahasan Teori

#### 2.1.1 Definisi Semiotika

Menurut Sobur (2001), secara etimologis istilah semiotika berasal dari bahasa Yunani "*semeion*" yang berarti tanda. Tanda itu sendiri lalu diartikan sebagai suatu yang - atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya - dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Tanda pada awalnya dimaknai sebagai suatu hal yang juga menunjuk pada hal lain, contohnya seperti asap hitam yang mengebul dengan banyak menandai adanya api, lalu sirene mobil yang keras serta meraung-meraung menandai adanya kebakaran di suatu tempat (dalam Wahjuwibowo, 2019, p. 7). Pada intinya, semiotika berusaha memahami bagaimana orang menciptakan makna melalui penggunaan tanda dan simbol, yang dapat mencakup kata-kata, gambar, suara, gerak tubuh, dan banyak lagi. Semiotika mengkaji bagaimana tanda dan simbol berfungsi dalam komunikasi, bagaimana mereka menyampaikan makna yang berbeda tergantung pada konteks dan budaya, dan bagaimana mereka dapat ditafsirkan dan disalahtafsirkan oleh orang yang berbeda.

Semiotika sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial, memahami dunia sebagai suatu sistem hubungan yang memiliki unit dasar dengan 'tanda'. Maka dari itu, semiotika mempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda. Ahli semiotika, Umberto Eco menyebutkan tanda sebagai suatu "kebohongan" dan dalam tanda ada sesuatu yang tersembunyi di baliknya dan bukan merupakan tanda itu sendiri (Wahjuwibowo, 2019, p. 9).

Semiotika memiliki berbagai macam aplikasi, mulai dari menganalisis teks sastra dan seni visual hingga mempelajari pemasaran dan periklanan. Semiotika digunakan sebagai pendekatan untuk menganalisis media dengan asumsi bahwa media itu sendiri dikomunikasikan melalui seperangkat tanda. Teks media yang tersusun atas seperangkat tanda tersebut tidak pernah membawa makna tunggal. Kenyataan teks media memiliki ideologi atau kepentingan tertentu, memiliki ideologi dominan yang terbentuk melalui tanda tersebut (Wahjuwibowo, 2019, p. 11). Semiotika juga digunakan di bidang-bidang seperti hukum, politik, dan studi media untuk memahami bagaimana makna dikonstruksi dan disampaikan dalam berbagai konteks. Dalam ilmu komunikasi, semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda atau sinyal dalam konteks komunikasi yang luas sehingga melibatkan elemen-elemen komunikasi.

## 2.1.2 Tokoh-tokoh Semiotika

### 2.1.2.1 John Fiske

Penelitian ini menggunakan teori semiotika yang dikemukakan oleh John Fiske. Semiotika adalah studi mengenai pertandaan dan makna dari sistem tanda, ilmu tentang tanda, bagaimana makna dibangun dalam teks media, atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkonsumsi makna (Fiske, 2007).

Tanda merupakan sesuatu yang bersifat secara fisik, dapat diterima oleh indera kita, mengacu pada sesuatu di luar dirinya, dan bergantung pada pengenalan dari para pengguna bahwa itu adalah tanda. (Fiske, 2014).

John Fiske mengemukakan sebuah teori bernama *The Codes of Television* yang menyatakan bahwa peristiwa memiliki beberapa kode-kode sosial. Pada teori *The Codes of Television*, John Fiske merumuskan kode-kode tersebut berdasarkan 3 level:

1. Level Realitas: penampilan (*appearance*), pakaian (*dress*), tata rias (*make-up*), lingkungan (*environment*), perilaku (*behaviour*), bicara (*speech*), gerakan (*gesture*), ekspresi (*expression*), dan lain-lain.
2. Level Representasi: narasi (*narrative*), konflik (*conflict*), karakter (*character*), aksi (*action*), latar (*setting*), dan percakapan (*dialog*)
3. Level Ideologi: sosialisme, patriarki, ras, liberalisme, dan sebagainya.

Pusat dari konsentrasi ini adalah tanda. Kajian mengenai tanda dan cara tanda-tanda tersebut bekerja disebut semiotika atau semiologi, dan kajian ini akan menyediakan fokus alternatif di dalam buku ini. Semiotika, sebagaimana kita menyebutnya, memiliki tiga wilayah kajian:

1. Tanda itu sendiri. Wilayah ini meliputi kajian mengenai berbagai jenis tanda yang berbeda, cara-cara berbeda dari tanda-tanda di dalam menghasilkan makna, cara-cara tanda di dalam menghasilkan makna, dan cara tanda-tanda tersebut berhubungan dengan orang yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami di dalam kerangka pengguna/konteks orang-orang yang menempatkan tanda-tanda tersebut.
2. Kode-kode atau sistem di mana tanda-tanda diorganisasi. Kajian ini melingkupi bagaimana beragam kode telah dikembangkan untuk memnuhi kebutuhan masyarakat atau budaya, atau untuk mengeksploitasi saluran-saluran komunikasi yang tersedia bagi pengiriman kode-kode tersebut.

3. Budaya tempat di mana kode-kode dan tanda-tanda beroperasi. Hal ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan dari kode-kode dan tanda-tanda untuk eksistensi dan bentuknya sendiri (Fiske, 2014, pp. 66-67).

Berbeda dengan tokoh-tokoh semiotika lainnya, John Fiske lebih memperhatikan hal-hal dasar seperti budaya, keberadaan sosial, atau kepopuleran budaya yang mempengaruhi masyarakat. Menurut John Fiske, ada tiga bidang studi utama dalam semiotika yaitu:

1. Tanda itu sendiri. Hal ini terdiri atas studi mengenai berbagai tanda yang berbeda, cara-cara tanda yang berbeda itu dalam menyampaikan makna, dan cara-cara tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda merupakan konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.

2. Sistem atau kode yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara berbagai kode yang dikembangkan, guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya atau mengeksploitas saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya.

3. Kebudayaan dan tempat kode dan tanda bekerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri (Fiske, 2007, p. 60).

John Fiske berpendapat bahwa realitas adalah produk pokok yang dibuat oleh manusia. Dari ungkapan tersebut diketahui bahwa Fiske berpandangan apa yang ditampilkan di layar kaca seperti film yang merupakan realitas sosial.

### **2.1.3 Definisi *Social Anxiety Disorder***

*Social Anxiety Disorder* adalah jenis gangguan kecemasan yang umum dimana seseorang dengan *Social Anxiety Disorder* merasakan gejala kecemasan atau ketakutan dalam situasi di mana mereka mungkin diawasi, dievaluasi, atau dihakimi oleh orang lain, seperti berbicara di depan umum, bertemu orang baru, berkencan, menjalani wawancara kerja, menjawab pertanyaan di kelas, atau harus berbicara dengan kasir di toko (National Institute of Mental Health, 2022).

Ketakutan yang dimiliki oleh orang dengan gangguan kecemasan sosial dalam situasi sosial begitu kuat sehingga mereka merasa hal itu berada di luar kendali mereka. Bagi sebagian orang, rasa takut ini dapat menghalangi untuk pergi bekerja, bersekolah, atau melakukan hal-hal sehari-hari. Orang lain mungkin dapat melakukan aktivitas-aktivitas ini tetapi mengalami ketakutan atau kecemasan yang sangat besar saat melakukannya. Seseorang dengan *Social Anxiety Disorder* mungkin khawatir untuk terlibat dalam situasi sosial selama berminggu-

minggu sebelum hal itu terjadi. Terkadang, mereka akhirnya menghindari tempat atau peristiwa yang menyebabkan tekanan atau menimbulkan perasaan malu (National Institute of Mental Health, 2022).

*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)*, yang diterbitkan oleh *American Psychiatric Association* memiliki kriteria untuk DSM-5 untuk gangguan kecemasan sosial meliputi:

1. Ketakutan atau kecemasan yang terus-menerus dan intens terhadap situasi sosial tertentu karena keyakinan akan dinilai secara negatif atau dipermalukan
2. Menghindari situasi sosial yang menimbulkan kecemasan atau menanggungnya dengan rasa takut atau cemas yang intens
3. Kecemasan berlebihan yang tidak proporsional dengan situasi
4. Kecemasan atau tekanan yang mengganggu kehidupan sehari-hari (*Mayo Clinic, 2021*)

#### **2.1.4 Definisi *Taijin Kyofusho* (对人恐怖症)**

*Taijin kyofusho* atau sering disebut sebagai TKS secara harfiah berarti gangguan (症/*sho*), rasa takut (恐怖/*kyofu*), hubungan interpersonal (对人/*taijin*). *Taijin kyofusho* (对人恐怖症) awalnya dijelaskan oleh Masatake Morita (juga dikenal sebagai Shoma Morita) pada tahun 1930-an sebagai manifestasi dari *shinkeishitsu* (神経質, karakter atau temperamen gugup). *Taijin kyofusho* (对人恐怖症) dianggap sebagai jenis inti dari *shinkeishitsu* (神経質) dan, sampai batas tertentu, digunakan secara sinonim dengan istilah *shinkeishitsu* (神経質) (Maeda & Nathan, 1999).

Penderita *taijin kyofusho* (对人恐怖症) takut bahwa sikap, perilaku, dan karakteristik fisiknya menjadi penyebab tersinggungnya orang lain dalam situasi sosial, akibatnya penderita dapat mengalami reaksi emosional seperti rasa malu, malu, cemas, takut, cemas dan tegang dalam situasi ini; dan mungkin merasa tidak diterima, dibenci, dan ditolak oleh orang lain. Hal ini membuat mereka merasa ditolak atau dihindari oleh orang lain (Lim, 2013).

Istilah diagnostik *taijin kyofusho* (对人恐怖症) telah digunakan selama lebih dari setengah abad dan banyak diskusi tentang etiologi, sub tipe, dan hubungannya dengan fenomena budaya, sosial, dan agama Jepang. Adapun kriteria yang terpenuhi jika seseorang menderita *taijin kyofusho* (对人恐怖症) antara lain:

1. Perasaan bahwa sikap, perilaku, dan ciri fisiknya sendiri tidak memadai dalam situasi sosial.

2. Penderitaan yang terus-menerus (disebabkan oleh kondisi 1) dari reaksi emosional seperti rasa malu, malu, cemas, takut, dan perasaan tegang dalam situasi sosial.
3. Khawatir tidak mampu menjaga hubungan yang sehat dengan orang lain (merasa tidak diterima, dibenci, dan dihindari) karena kondisi 1 dan 2.
4. Menghindari situasi sosial dan interpersonal yang menyakitkan, meski enggan melakukannya (Maeda & Nathan, 1999).

Menurut Suzuki et al. (2003) klasifikasi yang membagi *taijin kyofusho* (对人恐怖症) terbagi menjadi empat sub-kategori yang terdiri dari:

**1. *Sekimen-kyofu* (赤面恐怖), kekhawatiran membuat malu diri sendiri dan orang lain**

*Taijin kyofusho* (对人恐怖症) jenis ini mengacu pada ketidaknyamanan di depan publik atau di depan orang lain, dengan ketidaknyamanan ini dapat membuat wajah terlihat menjadi merah. *Sekimen-kyofu* (赤面恐怖) tampaknya paling terkait erat dengan *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM) (Utami, 2022, p. 25)

Kekhawatiran tersipu malu umumnya bukan pada reaksi tersipu itu sendiri, tetapi lebih pada perhatian yang mungkin akan ditarik dari orang lain. Jika kita merasa cemas atau malu, hal terakhir yang kita inginkan adalah perhatian lebih dari orang lain. Rasa tersipu biasanya disertai dengan berbagai pikiran negatif yang semuanya berfokus pada bagaimana kita akan dipandang. Hal ini, pada gilirannya, meningkatkan tingkat kemerahan, yang selanjutnya memicu pikiran negatif dan kemudian menyebabkan kita merasa lebih cemas atau malu (Stefaniak, 2012).

**2. *Shubo-kyofu* (醜貌恐怖), kekhawatiran terhadap kelainan bentuk tubuh yang akan menyinggung orang lain.**

*Shubo-kyofu* (醜貌恐怖) sebagian besar dialami oleh penderita *Body Dysmorphic Disorder* (BDD) yaitu ketakutan terhadap bentuk tubuh atau penampilan fisik mereka, hal ini cenderung subjektif dan penderita *Shubo-kyofu* (醜貌恐怖). Ada data yang menunjukkan bahwa beberapa pasien dengan BDD melaporkan kekhawatiran obsesif tentang bau badan juga karena asumsi orang yang melihat orang dengan tubuh yang besar menghasilkan bau badan yang cenderung menyengat.

**3. *Jikoshisen-kyofu* (自己視線恐怖), kekhawatiran terhadap kontak mata**

Ketakutan terhadap pandangan seseorang dimulai dengan rasa takut akan pandangannya sendiri, penderita *jikoshisen-kyofu* (自己視線恐怖) merasa yakin bahwa pandangan mereka bersifat ofensif, karena hal ini, penderita *jikoshisen-kyofu* (自己視線恐怖) cenderung untuk menundukkan kepala atau memalingkan wajahnya agar tidak melakukan kontak mata. Tidak lama

mereka akan mengembangkan ketakutan untuk melakukan kontak mata dan memilih untuk tidak melakukannya sama sekali. Individu dengan ketakutan dengan pandangannya sendiri juga merasa bahwa pandangan mereka akan memberikan ketidaknyamanan kepada orang lain dan mereka meyakinkan diri mereka sendiri tentang hal ini dengan menafsirkan perilaku sepele orang lain (misalnya batuk, tertawa, mengendus-endus, bersin, menoleh, dll.). Karena tafsiran mereka individu tersebut dapat merasa sangat malu, direndahkan, tidak diterima, dan banyak yang akhirnya menghindari situasi sosial (Iwata et al., 2011).

Perlu dicatat bahwa *jikoshisen-kyofu* (自己視線恐怖) juga bisa terjadi karena di dalam budaya Jepang anak-anak di usia dini diajarkan bahwa melakukan kontak mata itu tidak sopan. Sebagai gantinya, mereka diajarkan untuk memperbaiki tatapan mereka pada tingkat tulang klavikula orang yang mereka ajak bicara. Berbeda dengan budaya negara barat, mereka lebih menekankan pentingnya melakukan kontak mata. Sebaliknya, penghindaran kontak mata dikaitkan dengan rasa malu atau ketidaktulusan oleh orang Barat (Lim, 2013).

#### **4. *Jikoshu-kyofu*, (自己臭恐怖), kekhawatiran terhadap bau badan yang dapat menyinggung orang lain**

*Jikoshu-kyofu* (自己臭恐怖) lebih mirip dengan *Olfactory Reference Syndrome* (ORS) yang disibukkan dengan rasa takut bahwa tubuh mereka mengeluarkan bau busuk yang dapat menyinggung orang lain, hal ini menyebabkan "reaksi penyesalan" misalnya dengan mandi, menyikat gigi, mengganti pakaian, dan menggunakan deodoran yang berlebihan. Hal ini telah didefinisikan sebagai kondisi kejiwaan yang ditandai dengan pemikiran yang terus-menerus tentang bau badan disertai dengan rasa malu, rasa malu, tekanan yang signifikan, perilaku menghindar, dan isolasi sosial (Lim, 2013).

Para ahli kesehatan mental Jepang mengkonseptualisasikan *taijin kyofusho* (对人恐怖症) sebagai sesuatu yang bervariasi dalam sebuah kontinum tingkat keparahan, mulai dari kecemasan sosial remaja yang sangat lazim namun bersifat sementara hingga gangguan delusi. Penggambaran empat jenis *taijin kyofusho* berdasarkan topografi presentasi klinis terdiri atas:

1. Tipe Sementara, jenis *taijin kyofusho* (对人恐怖症) ini berumur pendek dan biasanya terbentuk saat menginjak usia remaja.
2. Tipe Delusi, sebuah *taijin kyofusho* (对人恐怖症) di mana pasien terobsesi dengan kekurangan tertentu. Objek obsesi dapat berubah, tetapi ada fokus yang kuat pada satu atau dua area tertentu.

3. Tipe Fobia dengan skizofrenia: bentuk *taijin kyofusho* (对人恐怖症) yang paling parah dan dianggap sebagai gangguan yang terpisah. (Maeda & Nathan, 1999).

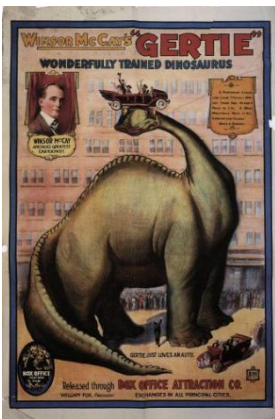
Adapun juga teori dimana *taijin kyofusho* (对人恐怖症) dan *Social Anxiety Disorder* (SAD) merupakan hal yang sama, perbedaan utamanya adalah bahwa subjek *taijin kyofusho* (对人恐怖症) takut menyinggung perasaan orang lain, sedangkan subjek *Social Anxiety Disorder* (SAD) takut mempermalukan dirinya sendiri. Hal ini mungkin termasuk menunjukkan tanda-tanda kecemasan, yang dapat mengakibatkan penilaian negatif dari orang lain. Oleh karena itu, *taijin kyofusho* (对人恐怖症) digambarkan sebagai gangguan alosentris, atau berorientasi pada orang lain, dan *Social Anxiety Disorder* (SAD) sebagai gangguan egosentris, atau berorientasi pada diri sendiri. Penderita *taijin kyofusho* (对人恐怖症) lebih memerhatikan hal-hal yang dapat menyebabkan ketersinggungan melalui penampilan, tatapan, atau bau mereka sedangkan penderita *Social Anxiety Disorder* (SAD) takut berperilaku dengan cara yang akan mengakibatkan memalukan dirinya saat berada di bawah pengawasan orang lain. Secara khusus, individu dengan *taijin kyofusho* (对人恐怖症) takut bahwa mereka dapat menyinggung orang lain, sehingga membuat malu keluarga dan teman-teman mereka (Lim, 2013).

*Taijin kyofusho* (对人恐怖症) merupakan obsesi dari rasa malu dan kekhawatiran, hal ini dapat dilihat dari kekhawatiran dalam menyinggung orang melalui tersipu malu, bicara dengan gagap, mengeluarkan bau badan yang menyengat, menatap dengan tidak sopan, menunjukkan raut muka yang tidak pantas, atau kecacatan tubuh. Kekhawatiran ini biasanya tidak dialami di hadapan orang yang sangat dekat hubungannya, sebaliknya hal ini berlaku ketika penderita berhadapan dengan orang asing. Oleh karena itu, penderita *taijin kyofusho* (对人恐怖症) berasal dari lingkungan yang dipenuhi dengan banyak orang (misalnya, sekolah, kantor, kereta komuter, dll) (Maeda & Nathan, 1999).

#### **2.1.4 Definisi Animasi**

Animasi adalah suatu gerakan objek gambar atau teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan bergerak". Sedangkan animasi interaktif adalah kumpulan gambar, garis, teks, atau unsur pembentuk objek lain yang memberikan efek gerakan (visual animasi) dan suara (audio) sehingga dengan efek (Maulana & Riyanto, 2014, p. 35).

Animasi telah menjelma menjadi semacam teknologi, sehingga animasi tidak lagi lahir sebagai sebuah produk melainkan juga sebagai teknologi. Dalam pengertian tradisional, istilah animasi ini memang lekat dengan hasil karya seorang animator yang berarti sebuah produk film yang berisi gambar-gambar diam dan diproyeksikan ke layar seakan-akan tampak hidup, yang diciptakan oleh seorang animator. Karya-karya animasi kanonik dari animator-animator terkenal seperti Winsor McCay yang menciptakan film animasi pendek berjudul *Gertie the Dinosaur* pada tahun 1914; dan animator Otto Messmer yang memproduksi film animasi pendek dengan tokoh karakter fenomenalnya yakni *Felix the Cat*, pada tahun 1919; dan film-film animasi lain yang mengalami jaman keemasan atau disebut *Golden Age* pada satu dekade awal tahun 1940-an.



Gambar. 2.1 *Gertie the Dinosaur*, Winsor McCay

Sumber: McCay, W. (Director). (1914). *Gertie the Dinosaur*. [Motion picture].

<https://web.archive.org/web/20170212004405/http://animationresources.org/inbetweens-winsor-mccay/>

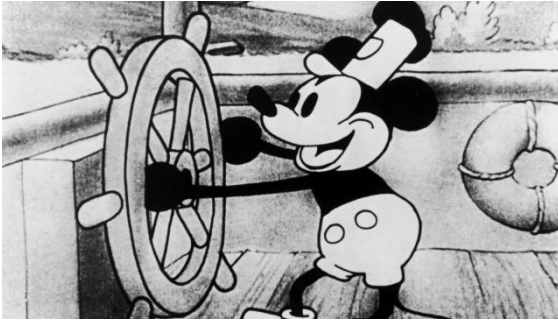


Gambar. 2.2 *Felix The Cat*, Otto Messmer

Sumber: Oriolo, J. (Director). (1919). *Felix the Cat*. [Motion picture]. *Felix the Cat Productions*.

[https://www.imdb.com/title/tt0278192/mediaviewer/rm3401606400/?ref\\_=tt\\_ov\\_i](https://www.imdb.com/title/tt0278192/mediaviewer/rm3401606400/?ref_=tt_ov_i)

Kejayaan animasi dan popularitas animator menandai pada masa ini, di mana animasi telah menjadi hiburan dan tontonan yang dihasilkan dari sebuah industri studio animasi. Hal ini ditandai dengan munculnya karakter-karakter animasi yang *sustainable* menjadi tokoh cerita film beberapa seri. Salah satu karya yang sangat populer adalah karakter Mickey Mouse karya Walt Disney. Popularitas Mickey Mouse ini bahkan setara dengan film Charlie Chaplin, yakni karya film *live* yang bergenre komedi (Suwasono, 2016, pp. 1-2).



Gambar. 2.3 Mickey Mouse, Walt Disney

Sumber: Disney, W. (Director). (1928). *Steamboat Willie*. [Television Series]. *The Walt Disney Company*. <https://cordcuttersnews.com/10-classic-mickey-mouse-cartoons-streaming-on-disney-just-in-time-for-mickeys-runaway-rmickeys-runaway-railwayrailway/>

Dalam perkembangan selanjutnya, animasi dalam pengertian *modern* tidak lagi merujuk pada artefak dan pembuatnya (animator), melainkan sudah berkembang menjadi sebuah teknologi. Banyak sekali *software* yang mampu menghasilkan ilusi mata ini menjadi bagian dari sebuah cara komunikasi visual. Keberadaan animasi tidak selalu dihadirkan pada sebuah film animasi, akan tetapi menjelma menjadi teknologi virtual yang dapat digunakan untuk berbagai kepentingan, seperti modeling, rekonstruksi, bahkan sampai dengan teknologi virtual interaktif, seperti dalam *game industry*. Gejala yang tampak adalah dunia animasi menjadi impersonal dan tidak lagi personal. Dunia animasi cenderung berkaitan dengan industri dan teknologi. Secara logika, animasi dalam dunia modern tidak lagi berhubungan antara artefak dan animator yang dapat diidentifikasi seperti dalam karya seni rupa, melainkan menjadi sebuah produk kolektif yang bernaung di bawah *corporate* (organisasi) atau struktur sosial, seperti studio-studio film. Dengan kemajuan teknologi virtual, animasi menjadi komoditas yang dapat diperankan oleh spesialis (Suwasono, 2016, p. 2).

Animasi saat ini telah berkembang menjadi salah satu bagian dari fenomena teknologi industri dan bisnis informasi. Animasi telah mengembangkan potensi ilusinya yang secara

tradisional hanyalah sebuah mainan ilusi mata, seperti sebuah mainan optis, menjadi industri hiburan yang mendunia (Suwasono, 2016, p. 4).

### 2.1.5 Definisi *Anime*

*Anime* adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* dipengaruhi gaya gambar *manga*, komik khas Jepang (Aghnia, 2012, p. 1).

Beberapa dekade yang lalu *anime* dan *manga* juga mulai muncul ditanah budaya Barat, dari sepuluh yang tidak diterjemahkan atau diterjemahkan oleh para penggemar. Beberapa serial *anime* yang paling terkenal adalah serial *mecha* *Macross*, *Mach Go! Go! Go!* Yang dikenal juga sebagai *Speed Racer*. Tidak lama untuk para penggemar *anime* mencari lebih banyak lagi dari cerita yang menarik dan berbeda ini gaya bercerita yang berbeda. Pada tahun 1988, salah satu film anime yang berjudul *Akira* meledak dan mendapatkan respon yang baik bagi para penggemar *anime* di Amerika Serikat, ini merupakan langkah pertama bagi *anime* untuk tersebar ke seluruh dunia dan membuktikan bahwa *anime* memiliki jangkauan yang jauh dan dapat menarik perhatian seorang dewasa. Banyak pemirsa Amerika yang memuji gaya visual yang brilian dan berbobot, *Akira* juga meninggikan derajat genre *sci-fi* dengan berbagai aspek futuristik yang dikemas di dalam film tersebut, akibatnya genre *sci-fi* memiliki popularitas yang meningkat dan beragam dari waktu ke waktu (Brenner, 2007).



Gambar. 2.4 *Speed Racer*, Tatsuo Yoshida

Sumber: Sasagawa, H. (Director). (1976). *Speed Racer*. [Television Series]. *Tatsunoko Productions*.

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Anime/SpeedRacer>



Gambar. 2.5 Akira, Katsuhiro Otomo

Sumber: Otomo, K. (Director). (1988). *Akira*. [Motion picture]. *Tokyo Movie Shinsa*.  
<https://www.cinematerial.com/movies/akira-i94625/p/guix8cs2>

Berbagai *anime* lahir dengan lebih banyak genre, terutama penggemar fantasi Miyazaki Hayao dengan karyanya seperti *My Neighbor Totoro* dan *Princess Mononoke* atau cerita realis sejarah di *Grave of the Fireflies* karya Takahata Isao, membuktikan bahwa popularitas *anime* bukan hanya sekedar di radar namun merupakan sebuah tren yang terus berkembang. Pemikiran tentang sebuah konsep yang digunakan untuk membuat film yang di Amerika Serikat akan menjadi film live-action yang dipicu banyak penonton Barat dan membuktikan bahwa animasi, sebagai sebuah media, bisa untuk orang dewasa juga (Brenner, 2007).



Gambar. 2.6 My Neighbor Totoro, Hayao Miyazaki

Sumber: Miyazaki, H. (Director). *My Neighbor Totoro*. [Motion Picture]. *Studio Ghibli*.  
<https://www.alternateending.com/2010/03/miyazaki-hayao-my-neighbor-totoro-1988.html>



Gambar. 2.7 Grave of the Fireflies, Takahata Isao

Sumber: Takahata, I. (Director). *Grave of the Fireflies*. [Motion Picture]. Studio Ghibli. <https://collider.com/wp-content/uploads/grave-of-the-fireflies-japanese-poster.jpg>

*Anime* tidak luput untuk masuk ke dalam Indonesia. Dengan masuknya *anime* ke Indonesia, menyebabkan munculnya komunitas-komunitas penyuka *anime* di Indonesia. Meskipun saat ini *anime* sudah sangat sulit ditemukan pada siaran stasiun televisi lokal Indonesia, namun para penggemar *anime* tetap mengikuti kabar terbaru mengenai *anime* dengan menontonnya secara *online* ataupun membeli DVD *anime* tersebut. Dengan kerja sama yang dilakukan dalam berbagai bidang dan aspek kehidupan, maka mengakibatkan ikut masuknya juga beberapa kebudayaan Jepang ke dalam kehidupan masyarakat Indonesia, salah satunya adalah *pop culture* yang banyak diminati kalangan anak muda. Kebudayaan *pop culture* ini, mencakup *J-Music*, *J-Drama*, *Manga*, *Anime*, dsb. *Anime* merupakan salah satu budaya yang berkembang di masyarakat Indonesia (Aghnia, 2012).

#### 2.1.6 Profil anime Bocchi the Rock!

*Bocchi the Rock!!* (ぼっち・ざ・ろっく!, *Bocchi Za Rokku!*) adalah sebuah serial manga empat panel Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh Aki Hamaji. *Manga* ini telah diserialisasikan dalam majalah manga seinen Houbunsha, *Manga Time Kirara Max* sejak Desember 2017. Adaptasi serial televisi anime yang diproduksi oleh CloverWorks ditayangkan dari bulan Oktober hingga Desember 2022. Serial ini telah dipuji karena penulisan, komedi, karakter, dan penggambaran *Social Anxiety Disorder*.



Gambar. 2.8 Bocchi the Rock!!, Aki Hamaji

Sumber: Hamaji, A. (2017, Desember 19). *Bocchi the Rock!* (Vol. 1). Houbunsha.  
<https://houbunsha.co.jp/items/comic/w214/9784832270725.jpg>



Gambar. 2.9 Bocchi the Rock!!, Aki Hamaji

Sumber: Saitō, K. (Director). (2022). *Bocchi the Rock! [Television series]*. CloverWorks.  
[https://myanimelist.net/anime/47917/Bocchi\\_the\\_Rock](https://myanimelist.net/anime/47917/Bocchi_the_Rock)

#### 2.1.6.1 Hitori Goto

Hitori Goto (後藤 ひとり/Gotō Hitori) atau lebih sering disebut oleh teman-teman satu bandnya sebagai Bocchi-chan (ぼっちちゃん), adalah karakter utama dalam serial *manga* dan *anime* *Bocchi the Rock!*, Hitori Goto duduk di kelas satu SMA Shuka dan memiliki peran menjadi gitaris dan penulis lirik bandnya yaitu Kessoku Band. Nama Hitori (ひとり) dapat memiliki arti

"sendirian atau satu orang" Nama keluarga Hitori, Goto, dapat juga diartikan sebagai "belakang, sisa" (後 go) dan "wisteria" (藤 tou), sehingga Hitori Goto dapat memiliki arti "orang sendirian" secara harafiah. Nama panggilannya Bocchi, berasal dari kata "hitori bocchi" (ひとりぼっち), yang berarti "kesepian". Di zaman sekarang Bocchi memiliki arti "penyendiri" dalam bahasa gaul Jepang.

Penampilan Hitori Goto ditandai dengan rambut merah muda panjangnya, yang diikat dengan aksesori rambut kubus berwarna biru dan kuning di sisi kanan kepalanya, matanya yang berwarna biru, dan kulitnya yang putih. Dalam seragam sekolahnya Hitori Goto biasanya mengenakan baju olahraga (*tracksuit*) berwarna merah muda dengan rok lipit panjang berwarna abu-abu, kaus kaki hitam, dan sepatu cokelat sebagai bagian dari gayanya. Sifat khas dari Hitori Goto dapat dilihat dari kesulitannya menghandali percakapan dan sering menghindar dari pertemuan pertama. Hitori Goto sering terlihat mengenakan kaus dan menghabiskan sebagian besar waktunya di rumah dengan bermain gitar di dalam lemari yang gelap, hampir tidak pernah keluar rumah. Setiap kali ada situasi sosial yang muncul seperti berbicara dengan orang baru atau menghadapi situasi yang baru, Hitori Goto akan mencoba bersembunyi di tempat sampah, kotak kardus, atau benda-benda lainnya untuk menghindari kontak atau interaksi sosial dari orang lain, bahkan ia melakukan pertunjukan *live show* pertamanya dari dalam kotak kardus. Meskipun usahanya untuk menghidupkan suasana, ia cenderung gagal, entah karena terpeleset atau bertingkah berlebihan, oleh karena itu ia cenderung menciptakan situasi yang canggung.



Gambar. 2.10 Bocchi the Rock!!, Aki Hamaji

Sumber: Saitō, K. (Producer). (2022). *Bocchi the Rock! [Television series]*. CloverWorks.

[https://bocchi-the-rock.fandom.com/wiki/Hitori\\_Gotoh](https://bocchi-the-rock.fandom.com/wiki/Hitori_Gotoh)

## 2.2 Kajian Hasil-Hasil Penelitian

### 1. Analisis Semiotika John Fiske Tentang Body Shaming dalam Film Imperfect

Martha Ayuzulki Zainiya dan Nur Maghfirah Aesthetika, 2022

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Hasil dan pembahasan dari penelitian ini mencerminkan perilaku diskriminasi terhadap bentuk tubuh dan warna kulit dalam film Imperfect yang disutradarai oleh Ernest Prakasa, film tersebut menceritakan diskriminasi dan perilaku sarkastik mengenai bentuk tubuh yang terlalu besar dan juga warna kulit yang dikira tidak cocok dalam mengenakan beberapa pakaian.

Perbandingan: Pada penelitian yang dilakukan oleh Martha Ayuzulki Zainiya dan Nur Maghfirah Aesthetika, hal yang membedakan adalah peneliti terdahulu menggunakan film layar lebar sebagai bahan penelitian sedangkan peneliti menggunakan *anime* sebagai bahan penelitian yang dianalisa.

### 2. Diskriminasi Ras Dalam Film The Help Karya Tate Taylor (Kajian Feminisme)

Fanny Ariesta & Lilianan Muliastuti, 2017

Universitas Negeri Jakarta

Hasil dan pembahasan dari penelitian ini mencerminkan perilaku diskriminasi ras kulit hitam dalam film "The Help" karya Tate Taylor, film tersebut menceritakan diskriminasi yang dialami oleh pembantu perempuan yang berkulit hitam, perilaku diskriminasi yang dialami antara lain penindasan ras, penindasan gender, dan penindasan kelas sosial.

Perbandingan: Pada penelitian yang dilakukan oleh Fanny Ariesta dan Liliana Muliastuti Hal yang membedakan adalah peneliti terdahulu menggunakan teori lainnya yaitu teori feminisme menurut Layli Philips sedangkan peneliti hanya menggunakan teori John Fiske yaitu The Codes of Television.

### 3. John Fiske's Semiotic Analysis: Representation of Social Criticism in Pretty Boys

Tasya Arlina dan Reni Nuraeni, 2022

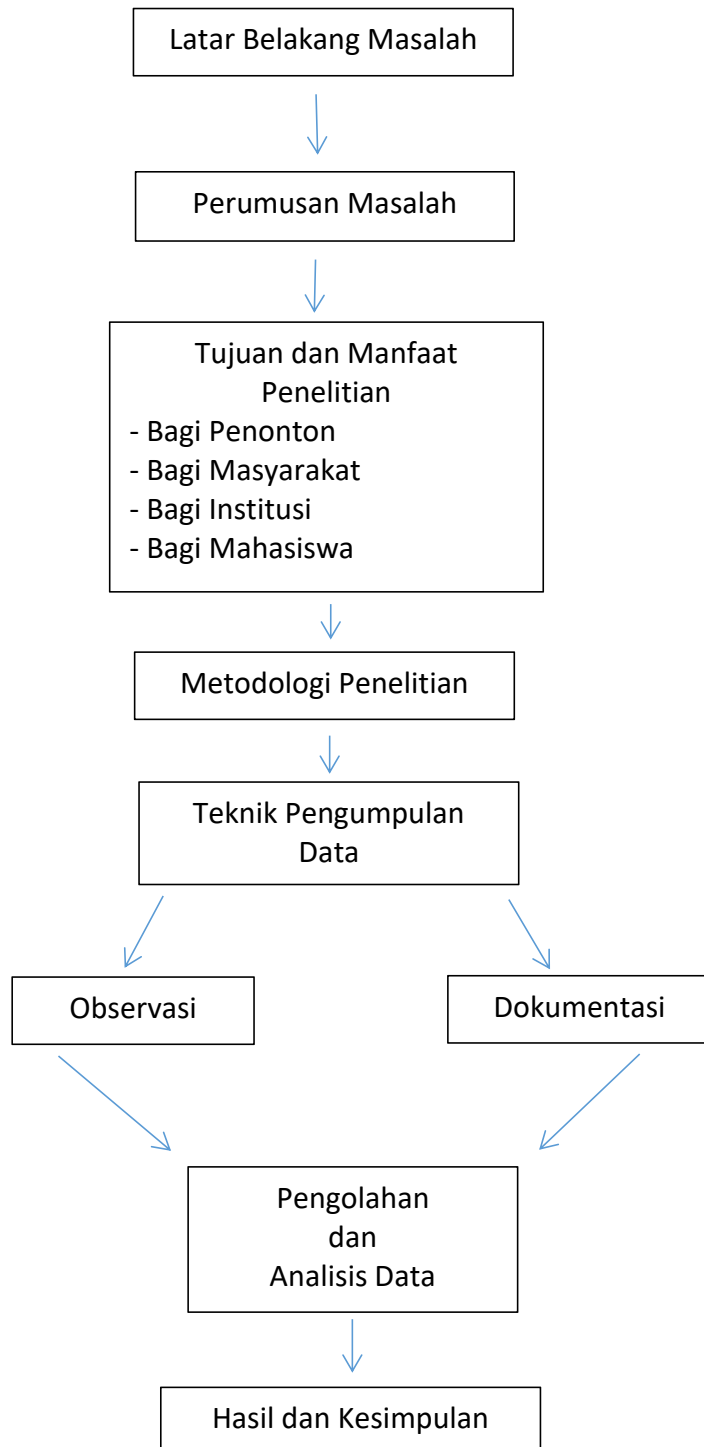
Universitas Telkom Indonesia

Hasil dan pembahasan dari penelitian ini mencerminkan kritik sosial yang diberikan oleh penonton ketika melihat karakter laki-laki dalam film Pretty Boys yang memakai atribut perempuan seperti make-up dan juga pakaian perempuan lainnya.

Perbandingan: Pada penelitian yang dilakukan oleh Tasya Arlina dan Reni Nuraeni hal yang membedakan adalah peneliti terdahulu menggunakan film layar lebar sebagai bahan penelitian

sedangkan peneliti menggunakan *anime* sebagai bahan penelitian yang dianalisa dan metode penelitian yang dipakai adalah metode penelitian deskriptif

### 2.3 Kerangka Pemikiran



Gambar. 2.11 Kerangka Pemikiran