

ABSTRAK

Mario Sukma Dinoto:

Skripsi

Analisis Visualisasi Social Anxiety Disorder *Taijin Kyofusho* (对人恐怖症) Pada Karakter Hitori Goto Dalam Anime Bocchi the Rock!

Produksi animasi semakin populer setiap waktunya, salah satu negara yang sering kali menghasilkan animasi yang populer adalah negara Jepang. Salah satunya adalah *anime* yang populer dan digemari banyak orang yaitu Bocchi the Rock!. Salah satu yang membuat *anime* tersebut populer adalah karakter utamanya yang bernama Hitori Goto dengan karakteristiknya yang ikonik. Penelitian ini dikaji dengan memakai semiotika John Fiske melalui tiga level proses pengkodean dari teori *The Codes of Television* yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi namun level yang akan dicari adalah level realitas dan level representasi. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dan diharapkan mampu untuk menggambarkan dan mendeskripsikan secara sistematis. Data sumber primer pada penelitian ini berasal dari dalam *anime* tersebut dan data sekunder berasal dari buku serta jurnal yang terkait dengan penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan visualisasi *Social Anxiety Disorder taijin kyofusho* (对人恐怖症) pada karakter Hitori Goto sehingga penelitian ini dapat bermanfaat dan dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian mendatang mengenai analisis visualisasi dari suatu karakter dengan metode yang serupa.

Kata Kunci: Anime, Karakter, Bocchi the Rock!, Social Anxiety, taijin kyofusho (对人恐怖症)

ABSTRACT

Mario Sukma Dinoto:

Undergraduate Thesis

Visualization Analysis of Social Anxiety Disorder *Taijin Kyofusho* (对人恐怖症) of the Character Hitori Goto in the Anime Bocchi the Rock!

Animation production is getting more popular every time, one of the countries that often produces popular animation is Japan. One of them is a popular *anime* that is loved by many people, Bocchi the Rock!, one of the things that makes the *anime* popular is the main character named Hitori Goto with his iconic characteristics. This research is studied using John Fiske's semiotics through three levels of coding process from The Codes of Television theory, namely the level of reality, the level of representation, and the level of ideology, but the levels to be sought are the level of reality and the level of representation. The method used in this research is descriptive qualitative method and is expected to be able to describe and describe systematically. Primary source data in this research comes from the anime and secondary data comes from books and journals related to the research. This research aims to explain the visualization of Social Anxiety Disorder *taijin kyofusho* (对人恐怖症) on Hitori Goto's character so that this research can be useful and can be a source of reference for future research on visual analysis of a character with similar methods.

Keywords: Anime, Character, Bocchi the Rock!, Social Anxiety, *taijin kyofusho* (对人恐怖症)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.6.1 Bagi Audience/Penonton	5
1.6.2 Bagi Masyarakat.....	6
1.6.3 Bagi Institusi.....	6
1.6.4 Bagi Mahasiswa.....	6
2. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN.....	7
2.1 Pembahasan Teori.....	7
2.1.1 Definisi Semiotika.....	7
2.1.2 Tokoh-tokoh Semiotika.....	8
2.1.2.1 John Fiske.....	8
2.1.3 Definisi <i>Social Anxiety Disorder</i>	9
2.1.4 Definisi <i>Taijin Kyofusho</i> (对人恐怖症).....	10
2.1.5 Definisi Animasi.....	13
2.1.6 Definisi <i>Anime</i>	16
2.1.7 Profil <i>Anime</i> Bocchi the Rock!.....	18

2.1.7.1 Hitori Goto.....	19
2.2 Kajian Hasil-Hasil Penelitian.....	21
2.3 Kerangka Pemikiran.....	22
3. METODOLOGI PENELITIAN.....	23
3.1 Metode dan Desain Penelitian.....	23
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	23
3.2.1 Observasi (pengamatan).....	23
3.2.2 Dokumentasi.....	24
3.3 Instrumen Penelitian.....	24
3.4 Teknik Analisis Data.....	24
3.5 Definisi Operasional.....	25
3.5.1 Semiotika.....	25
3.5.2 <i>Social Anxiety Disorder</i>	25
3.5.3 <i>Taijin kyofusho (对人恐怖症)</i>	25
3.5.4 <i>Anime</i>	25
3.6 Prosedur Penelitian.....	25
3.6.1 Lokasi.....	25
3.6.2 Waktu Penelitian.....	26
3.7.3 Sumber Data.....	26
3.7.3.1 Data Primer.....	26
3.7.3.2 Data Sekunder.....	28
4. LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA.....	29
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	29
4.2 Hasil Analisis.....	43
5. PENUTUP.....	45
5.1 Kesimpulan.....	45
5.2 Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN.....	50

DAFTAR GAMBAR

2.1 Gertie the Dinosaur.....	14
2.2 Felix the Cat.....	14
2.3 Mickey Mouse.....	15
2.4 Speed Racer.....	16
2.5 Akira.....	17
2.6 My Neighbor Totoro.....	18
2.7 Grave of the Fireflies.....	18
2.8 Bocchi the Rock!.....	19
2.9 Bocchi the Rock!.....	19
2.10 Bocchi the Rock!.....	20
2.11 Kerangka Pemikiran.....	22

DAFTAR TABEL

4.1 Analisa <i>Jikoshishen Kyofu</i> (自己視線恐怖), kekhawatiran terhadap kontak mata.....	29
4.2 Analisa <i>Jikoshishen Kyofu</i> (自己視線恐怖), kekhawatiran terhadap kontak mata.....	31
4.3 Analisa <i>Jikoshu-kyofu</i> (自己臭恐怖), kekhawatiran terhadap bau badan yang dapat menyinggung orang lain.....	35
4.4 Analisa <i>Sekimen-kyofu</i> (赤面恐怖), kekhawatiran membuat malu diri sendiri dan orang lain.....	37
4.5 Analisa <i>Shubo-kyofu</i> (醜貌恐怖), kekhawatiran terhadap kelainan bentuk tubuh yang akan menyinggung orang lain.....	39
4.6 Ciri-ciri Fisik Hitori Goto.....	41