

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan budaya populer Jepang telah melahirkan beragam bentuk ekspresi artistik yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media penyampai gagasan, nilai, kritik sosial, serta refleksi terhadap dinamika kehidupan manusia modern. Salah satu wujud budaya populer yang memiliki pengaruh besar dalam lingkup global adalah anime. Media ini telah berkembang sebagai ruang representasional yang kaya, tempat berbagai isu kemanusiaan, politik, etika, hingga teknologi dieksplorasi melalui bahasa visual, naratif, dan simbolis yang kompleks.

Salah satu waralaba anime yang memiliki pengaruh besar secara global adalah serial *Mobile Suit Gundam*, sebuah karya yang sejak kemunculan perdananya pada tahun 1979 secara konsisten membahas relasi ambivalen antara manusia dan mesin, perang dan perdamaian, serta trauma dan harapan terhadap masa depan teknologi. Gundam tidak hanya menjadi ikon budaya populer, tetapi juga dapat dipahami sebagai artefak intelektual yang menggambarkan pergulatan manusia dengan ciptaannya sendiri. Serial ini telah berkembang menjadi ikon budaya populer yang tidak hanya menggambarkan konflik militer dan antariksa, tetapi juga merefleksikan persoalan sosial, moralitas teknologi, serta dilema eksistensial manusia yang terlibat di dalamnya.

Salah satu serial dalam waralaba ini, yaitu *Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury* (2022), menandai babak baru dalam sejarah serial Gundam. Tidak hanya karena menghadirkan protagonis perempuan pertama, Suletta Mercury, tetapi juga karena mengusung pendekatan naratif yang lebih emosional, intim, spiritual, dan reflektif terhadap persoalan etika teknologi. Dunia yang digambarkan dalam serial ini menunjukkan bahwa teknologi telah melampaui fungsi awalnya sebagai alat bantu manusia semata dan bertransformasi menjadi entitas yang memiliki dimensi moral, spiritual, dan emosional.

Mobile suit sebagai perwujudan teknologi tertinggi menempati posisi yang paradoksal, yaitu digunakan sebagai instrumen kekuasaan dan peperangan yang berpotensi menghancurkan, namun pada saat yang sama juga dimaknai sebagai simbol harapan akan kebebasan dan masa depan yang lebih baik. Posisi inilah yang menjadikan *Gundam Aerial* sebagai pusat makna yang menarik untuk dikaji. *Gundam* tersebut merepresentasikan ketakutan terhadap teknologi yang tidak terkendali dan berpotensi merusak sekaligus simbol rekonsiliasi antara manusia dan mesin dengan nilai-nilai kemanusiaan.

Fenomena tersebut sejalan dengan pemikiran Jean Baudrillard mengenai masyarakat simulakra, yang menyoroti kaburnya batas antara realitas dan representasi. Konteks serial *Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury* memperlihatkan bahwa teknologi tidak lagi sekadar alat, melainkan telah berfungsi sebagai penanda eksistensial yang membentuk cara manusia memahami dirinya sendiri.

Hal tersebut tampak melalui cara pandang karakter-karakter terhadap *Gundam Aerial* sebagai ancaman, keluarga, alat perang, sekaligus sebagai simbol kebebasan. Kompleksitas makna tersebut menghadirkan narasi yang mempertemukan luka masa lalu akibat penyalahgunaan teknologi dengan tekad generasi muda untuk membangun relasi yang lebih etis antara manusia dan mesin di masa depan. Oleh karena itu, pendekatan semiotika menjadi relevan untuk menelaah dinamika makna yang dibangun dalam serial ini.

Teori semiotika Peirce memungkinkan penguraian tanda-tanda yang muncul dalam anime ke dalam tiga kategori utama yaitu ikon, indeks, dan simbol. Kerangka ini berguna untuk mengungkap bagaimana *Gundam Aerial* merepresentasikan trauma teknologi sekaligus mengontruksi makna harapan generasi baru. Selain itu, teori representasi Hall digunakan untuk memahami bahwa makna tidak bersifat tetap, melainkan dibentuk melalui proses budaya, naratif, dan ideologis. Kerangka ini membantu menjelaskan bagaimana makna-makna tersebut dikonstruksi, dinegosiasikan, dan dipahami dalam konteks sosial budaya yang lebih luas.

Tema trauma teknologi dan harapan generasi baru yang dihadirkan dalam serial *Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury* memiliki relevansi dengan kondisi sosial generasi muda masa kini. Era digital yang serba cepat dan terkoneksi menempatkan generasi baru hidup berdampingan dalam ambiguitas antara kemudahan dan keterasingan. Kehidupan yang berusaha berdampingan dengan teknologi yang menghadirkan kenyamanan, kecepatan, dan kemudahan sekaligus memunculkan kecemasan.

Trauma teknologi pada konteks tersebut muncul dalam bentuk ketakutan terhadap hilangnya privasi, dehumanisasi, ketergantungan sistemik, hingga ketakutan akan teknologi yang berkembang melampaui kontrol manusia. Namun di sisi lain, generasi ini juga menunjukkan harapan baru yang tercermin melalui kemampuan beradaptasi, kreativitas, kolaborasi lintas batas, serta upaya memaknai teknologi sebagai ruang untuk menciptakan masa depan yang lebih humanis.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis tertarik untuk menelaah bagaimana serial *Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury* merepresentasikan kontradiksi tersebut melalui sistem tanda yang dibangun secara visual dan naratif. Anime ini dapat dipahami sebagai teks budaya yang tidak hanya menyajikan fiksi ilmiah, tetapi juga mengartikulasikan kegelisahan dan aspirasi manusia modern terhadap masa depan teknologi.

Penelitian yang relevan dengan kajian ini telah dilakukan oleh Asri dari Universitas Hasanuddin (2025). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kepemimpinan tokoh utama direpresentasikan secara kompleks melalui kombinasi tanda ikon, indeks, dan simbol sehingga menegaskan bahwa anime sebagai media populer bisa menjadi wahana pembelajaran nilai-nilai kepemimpinan kontemporer yang relevan untuk generasi muda.

Penelitian lainnya oleh Audisa dan Kusumandyoko dari Universitas Negeri Surabaya (2022), menghasilkan kesimpulan bahwa *Gundam Unicorn* merepresentasikan prajurit elit dari era lama Jepang yaitu *Samurai* melalui proses representasi meliputi sejarah, mitos, desain karakter, dan elemen visual.

Penelitian lainnya oleh Vanie dan Javiera dari Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Profesi Indonesia (2023), menghasilkan kesimpulan bahwa adanya bentuk representasi kekerasan dan kenakalan remaja melalui bentuk interaksionisme simbolik. Adapun perbedaan penelitian yang hendak saya lakukan dengan penelitian-penelitian sebelumnya terletak pada objek penelitiannya, yaitu serial anime *Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury*.

Penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekosongan kajian tersebut dengan menempatkan *Gundam Aerial* sebagai fokus utama analisis. Penelitian ini berupaya menegaskan bahwa anime, khususnya serial *Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury*, bukan sekadar bentuk hiburan, melainkan juga teks budaya yang merepresentasikan refleksi manusia yang mendalam terhadap teknologi dan diharapkan mampu untuk mengungkap cara makna trauma dan harapan dikonstruksi secara visual, naratif, dan simbolis serta hasil representasi tersebut yang mencerminkan dinamika sosial dan psikologis generasi modern dalam menghadapi kemajuan teknologi yang semakin dominan.

Selain memiliki nilai akademik dan teoretis, kajian terhadap serial *Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury* juga memiliki potensi kuat untuk dikembangkan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Anime sebagai teks multimodal menghadirkan perpaduan antara bahasa verbal, visual, dan simbolik yang relevan dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21, khususnya dalam mengembangkan kemampuan literasi kritis peserta didik.

Analisis semiotika memungkinkan peserta didik tidak hanya memahami cerita secara mendasar, tetapi juga melatih kemampuan menafsirkan makna, mengidentifikasi simbol, serta mengaitkan teks dengan konteks sosial dan budaya yang lebih luas. Tema trauma teknologi dan harapan generasi baru yang diangkat dalam serial ini memiliki kesesuaian dengan kompetensi pembelajaran sastra di jenjang menengah, terutama dalam materi analisis teks naratif, teks sastra modern, dan teks multimodal.

Penggunaan anime sebagai bahan ajar berpotensi meningkatkan minat belajar peserta didik karena kedekatannya dengan pengalaman generasi muda. Pendekatan ini memungkinkan terbangunnya jembatan antara budaya populer dan pembelajaran formal, sehingga proses belajar menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan kajian sastra dan budaya populer, tetapi juga memberikan implikasi praktis bagi pengembangan bahan ajar yang inovatif, kritis, dan relevan dengan tantangan zaman.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memiliki dorongan kuat untuk mengangkat penelitian yang berjudul *Analisis Semiotika Peirce Dalam Anime Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury Sebagai Representasi Trauma Teknologi Dan Harapan Generasi Baru (Sebagai Upaya Pengembangan Bahan Ajar Bahasa dan Sastra di SMA)*

1.2 Batasan Masalah Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada analisis semiotika terhadap tokoh Gundam *Aerial* dalam serial *Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury* musim pertama (episode 1-12), dengan fokus pada aspek visual dan naratif yang menggambarkan representasi trauma teknologi dan harapan generasi baru.

1.3 Batasan Masalah Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada analisis semiotika terhadap tokoh Gundam *Aerial* dalam serial *Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury* musim pertama (episode 1-12), dengan fokus pada aspek visual dan naratif yang menggambarkan representasi trauma teknologi dan harapan generasi baru.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan batasan masalah sebelumnya yang telah ditulis, penulis merancang rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana bentuk-bentuk tanda (ikon, indeks, dan simbol) yang merepresentasikan trauma teknologi dalam *Gundam Aerial* pada serial *Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury*?
2. Bagaimana tanda-tanda tersebut mengontruksi makna harapan generasi baru terhadap teknologi?
3. Bagaimana hubungan antara representasi visual dan naratif *Gundam Aerial* dalam mengartikulasikan gagasan tentang kemanusiaan?
4. Bagaimana hasil analisis semiotika dan representasi dalam serial *Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury* dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang hendak penulis lakukan adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan bentuk tanda-tanda semiotik yang muncul dalam *Gundam Aerial*.
2. Mendeskripsikan cara representasi trauma teknologi dan harapan generasi baru melalui tanda-tanda tersebut.
3. Mengetahui berbagai makna ideologis yang terkandung dalam representasi *Gundam Aerial* sebagai simbol hubungan manusia dan teknologi.
4. Mengidentifikasi potensi hasil analisis semiotika dan representasi dalam serial *Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury* untuk dimanfaatkan sebagai bahan ajar pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik serta referensi dalam kajian budaya populer dan media visual bagi penulis dan juga pembaca khususnya para generasi muda dapat lebih menikmati budaya populer dan media visual yang memberikan nilai-nilai kehidupan kontemporer.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memperluas pemahaman dalam kajian sastra, budaya, dan media populer melalui penerapan semiotika Peirce pada anime. Analisis terhadap tanda, simbol, dan representasi dalam *Gundam Aerial* memberikan contoh konkret bagaimana media visual futuristik dapat dibaca secara ilmiah, sekaligus menunjukkan potensi anime sebagai bahan ajar dan objek kajian akademik yang relevan bagi studi literasi visual dan budaya kontemporer.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membantu generasi muda, pendidik, serta penggiat sastra dan media untuk melihat anime sebagai media reflektif yang mengandung nilai kemanusiaan, etika teknologi, dan wawasan sosial. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk pembelajaran, diskusi kelas, maupun pengembangan literasi media yang mendorong penonton lebih kritis dalam menikmati dan memahami karya animasi modern.

3. Manfaat Ideologis

Secara ideologis, penelitian ini memberikan pemahaman mendalam mengenai posisi manusia di tengah perkembangan teknologi. Representasi trauma dan harapan dalam anime membuka ruang bagi generasi muda untuk menafsirkan teknologi bukan hanya sebagai ancaman, tetapi sebagai potensi untuk memperkuat nilai kemanusiaan, membangun etika baru, dan memaknai hubungan manusia dan teknologi secara lebih bijaksana.

1.7 Anggapan Dasar

Pada penelitian ini, anggapan dasar yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Anime merupakan salah satu bentuk media budaya populer Jepang yang berfungsi sebagai sarana ekspresi artistik dan naratif. Menurut Denison (2015), anime tidak hanya berperan sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium representasi yang memuat nilai-nilai sosial, budaya, dan ideologis. Sejalan dengan pandangan tersebut, Lamarre (2018) menyatakan bahwa anime bekerja sebagai sistem audiovisual yang memiliki kekhasan gaya visual dan naratif, sehingga memungkinkan penyampaian gagasan dan pengalaman manusia secara kompleks. Oleh karena itu, anime dapat dipahami sebagai teks budaya yang relevan untuk dikaji secara ilmiah dalam rangka mengungkap makna yang terkandung di dalamnya.
2. *Gundam Aerial* dalam serial *Mobile Suit Gundam: The Witch from Mercury* tidak hanya ditampilkan sebagai mesin tempur, tetapi juga sebagai simbol yang merepresentasikan cara pandang manusia terhadap teknologi. Kehadirannya mencerminkan relasi yang ambivalen, di mana teknologi dipahami sebagai sumber ancaman sekaligus sebagai sarana perlindungan dan harapan. Melalui peran tersebut, *Gundam Aerial* memuat nilai-nilai ideologis yang merefleksikan pergulatan manusia modern dalam menegosiasikan kemanusiaan, kekuasaan, dan tanggung jawab terhadap teknologi.
3. Setiap elemen visual dan naratif dalam anime mengandung tanda-tanda yang dapat diinterpretasikan berdasarkan kategori ikon, indeks, dan simbol menurut teori Semiotika Peirce, karena setiap bentuk, warna, dialog, maupun peristiwa berperan sebagai sistem representasi yang membangun makna dalam konteks budaya dan ideologis tertentu.
4. Representasi trauma dan harapan dalam anime mencerminkan pengalaman manusia modern terhadap kemajuan teknologi, di mana trauma muncul sebagai bentuk kegelisahan atas potensi destruktif teknologi, sementara harapan generasi baru hadir sebagai simbol optimisme dalam mengembalikan keseimbangan antara nilai kemanusiaan dan kemajuan tersebut.