

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya populer secara sederhana merupakan sesuatu yang dianggap menarik dan dapat diterima oleh banyak orang (Rachmasari et al., 2024). Batas-batas geografis tidak lagi dikenali dalam budaya populer yang diproduksi dan disebarakan pada masyarakat luas (Rachmasari et al., 2024). Frasa “budaya populer global” pada akhirnya muncul dari kemudahan penyebaran budaya populer suatu negara ke seluruh dunia (Rachmasari et al., 2024). Pada awalnya, budaya populer identik dengan budaya yang berasal dari Barat terutama Amerika (Kraidy, 2002:3 dalam Rachmansari et al., 2024). Namun, seiring perkembangannya, negara-negara Asia seperti Jepang juga mulai mendominasi budaya populer dunia. Keterkaitan dunia kepada budaya populer Jepang mulai terlihat pada tahun 1980-an dan 1990-an melalui anime, *manga*, *video game*, dan musik (Allen & Sakamoto 2006:2). Sehingga, budaya populer Jepang juga menempati tempat yang menonjol di panggung global.

Anime merupakan salah satu budaya populer tersebut dan memiliki basis penggemar global yang cukup besar hingga saat ini (Rachmasari et al., 2024). Anime berasal dari kata “*Animation*” dalam bahasa Inggris kemudian disebut menjadi “*Anime-shon*” (Praborini et al., 2015). Anime memadukan gambar bergerak, narasi cerita, dan beragam genre seperti romance, aksi, fantasi, petualangan dan masih banyak lagi (Amelia & Romadan, 2024). Dalam konteks ini, animasi Jepang disebut sebagai “Anime” dan secara global frasa ini termasuk dalam serial, film, dan film pendek (Napier, 2021). Karakter dengan mata besar, rambut cerah, dan ekspresi wajah dramatis merupakan ciri khas gaya seni anime (Steinberg, 2012). Karakter-karakter tersebut memiliki beragam sifat, mulai dari karakter yang berperan antagonis, protagonis, hingga karakter pendukung (Yamane, 2020). Anime biasanya dipengaruhi oleh gaya gambar komik khas Jepang atau disebut *manga*.

Masyarakat di luar Jepang menganggap jika istilah anime hanya merujuk pada animasi yang diproduksi di Jepang, namun orang Jepang menganggap jika

anime merupakan animasi secara umum (Anjani & Astiti, 2020). Menurut MacWilliams (2011: 5), ada dua urgensi untuk penelitian anime. Pertama, anime memainkan peran penting dalam budaya visual populer di Jepang. Mengingat pengaruh budaya media massa (*masu-komi*) yang signifikan terhadap budaya Jepang, anime dan manga atau komik Jepang telah menjadi komponen penting dalam kehidupan masyarakat Jepang yang visual (Budianto, 2015). Kedua, anime memiliki pengaruh signifikan terhadap bagaimana lanskap media cetak dan elektronik terbentuk secara global. Jepang sebagai *"image world"*, dimana masyarakat Jepang dan internasional semakin banyak mengonsumsi media massa yang sangat visual di negara tersebut.

Anime biasanya membagi target *audience* berdasarkan usia dan jenis kelamin penonton. Misalnya, *shōnen* dengan penonton remaja laki-laki, *shōjo* dengan penonton remaja perempuan, *seinen* dengan penonton dewasa laki-laki, *josei* memiliki penonton perempuan dewasa, dan *kodomo* dengan target penonton anak-anak (Aisyah, 2019). Anime *shōnen* dan *seinen* sejak dahulu sudah menuai kritik karena representasi karakter perempuan yang digambarkan secara eksploitatif dan tertindas (Rahadiani & Zulfiningrum, 2023). Sebaliknya, tokoh laki-laki digambarkan seakan-akan lebih dominan daripada perempuan yang dianggap rendah.

Pada anime *The Seven Deadly Sins : Prisoners of The Sky* seringkali mengobjektifikasi karakter perempuan demi menarik minat dan memuaskan para penonton. Mengutip dari Zayda (2024) kontur tubuh wanita dalam anime tersebut menjadi penekanan utama dari sudut pandang atau dominasi kamera. Lalu, anime *Mushoku Tensei* yang menunjukkan objektivikasi seksual pada karakter perempuan. Menurut definisi objektivikasi dari Nussbaum dan Langton, ditemukan enam bentuk objektivikasi seksual pada karakter perempuan di anime tersebut yaitu instrumentalitas, penyangkalan otonomi, *fungibility*, penyangkalan subjektivitas reduksi terhadap tubuh, dan reduksi terhadap penampilan (Hutagalung et al., 2024) Dan terakhir anime bergenre sastra populer lainnya berjudul *Sailor Moon* karya Takeuchi Naoko. Meskipun digambarkan sebagai sosok yang kuat dan berani, tokoh utama dalam anime ini bersama dengan karakter pahlawan perempuan

lainnya diobjektifikasi secara seksual melalui pakaian yang minim dan menonjol (Noviana et al., 2023). Berbeda dengan karakter laki-lakinya yang berpakaian lebih tertutup.

Penggambaran karakter perempuan sebagai objek tersebut mempengaruhi gagasan bahwa perempuan secara khusus tetap muncul sebagai objek hiburan. Di negara Jepang, muncul istilah "otaku" sebagai bagian dari pengaruh anime. *Otaku* merupakan orang-orang yang mempunyai antusiasme besar terhadap budaya populer, terutama anime, *video game*, dan *manga* (Ungvarsky, 2023). *Otaku* digunakan sebagai kata kedua dari para maniak manga dan animasi serta merujuk pada jenis orang yang tidak dapat berkomunikasi secara baik dengan orang lain dan punya ketertarikan yang bersifat khusus (Permana & Suzan, 2018). Fenomena *otaku* tersebut semakin menguat ketika muncul kasus tidak biasa seperti pria yang menikahi karakter anime virtual. Fenomena dimana seseorang secara emosional menikahi karakter anime merupakan contoh bagaimana objektivitas dalam anime dapat mempengaruhi hubungan sosial dan psikologis penontonnya. Kasus tersebut pernah terjadi di Jepang ketika media *online* memberitakan pernikahan laki-laki bernama Akihiko Kondo yang menikahi karakter fiksi bernama Hatsune Miku (Sujatmiko, 2020). Kasus tersebut menunjukkan pandangan seseorang tentang perempuan di dunia nyata dan hubungan interpersonal dapat dipengaruhi oleh interaksi parasosial dan objektivikasi karakter perempuan dalam anime. Serta, memperkuat gagasan bahwa *otaku* berfungsi sebagai sarana "pelarian" dari realitas sosial yang sulit dan mendorong pandangan publik tentang dampak budaya populer dan teknologi (Kam, 2013).

Sedangkan, di Indonesia fenomena budaya yang berkaitan dengan budaya populer Jepang adalah fenomena *wibu*. *Wibu* merupakan sebuah istilah untuk seseorang yang memiliki kegemaran pada hal-hal berkaitan dengan budaya Jepang (Al Fariz et al., 2024). Data penikmat anime di Indonesia menunjukkan angka sekitar 50 juta penonton (Fatika, 2024). Menempatkan Indonesia menjadi salah satu negara dengan jumlah penggemar anime terbanyak yang kepopulerannya dipengaruhi oleh akses mudah. Dalam pengaruh relevansi global, di Indonesia sendiri budaya populer anime membawa pengaruh positif dan negatif. Pengaruh

negatif tersebut seperti fenomena *fan service* yang berlebihan dan perilaku konsumtif. Fenomena *fan service* yang berlebihan tersebut pernah diteliti di Indonesia dimana hasil penelitian menunjukkan jika anime dan budaya populer Jepang berpengaruh kepada gaya hidup mahasiswa di Banda Aceh seperti halusinasi, konten yang mengarah ke seksualitas, dan banyak waktu yang dihabiskan hanya untuk menonton (Raudha et al., 2024). Serta, penelitian tentang kontrol diri dan konformitas konsumtif remaja penggemar anime di Denpasar dimana hasil penelitian menunjukkan jika konformitas memiliki hubungan yang signifikan terhadap perilaku konsumtif (Anjani & Astiti, 2020). Penelitian tentang fandom atau penggemar anime di Banda Aceh dan Denpasar tersebut menunjukkan bahwa anime tidak hanya digunakan sebagai media hiburan tetapi juga bagaimana media anime membentuk sebuah norma sosial dan identitas.

Pengaruh positif budaya populer anime bisa dilihat dari bagaimana anime menjadi media untuk memperluas ilmu budaya atau bahasa, membentuk kreativitas remaja dan anak muda, serta sebagai media untuk meneliti kritis gender. Menurut penelitian berjudul, "Anime Sebagai Budaya Populer (Studi pada Komunitas Anime di Yogyakarta)", hasil penelitian menunjukkan jika fenomena anime sebagai budaya populer berperan penting dalam difusi, yang dalam prosesnya membagi, mengenalkan, dan mempelajari ideologi anime kepada masyarakat berupa *image positif* (Nugroho & Hendrastomo, 2017). Serta, fenomena budaya wibu sebagai wadah komunikasi remaja generasi Z. Hasil penelitian menunjukkan jika penggunaan bahasa Jepang dalam percakapan, menggunakan pakaian tradisional Jepang, nama panggung dengan ciri khas Jepang, dan meniru kalimat karakter anime favorit merupakan pengaruh media populer anime sebagai bentuk komunikasi remaja gen Z (Al Fariz et al., 2024). Fenomena budaya populer Global atau *Fan Culture* melalui penggemar grup idola Arashi di Indonesia yang menunjukkan jika ada keinginan penggemar untuk belajar bahasa Jepang dan mendapatkan lebih banyak tentang budaya Jepang melalui proses adaptasi dan negosiasi (Rachmasari et al., 2024). Sehingga, fenomena budaya populer anime di Indonesia sendiri justru memberi dampak positif terutama sebagai akses terhadap ilmu budaya lintas global.

Dari kasus dan fenomena yang terjadi akibat dari penggambaran karakter perempuan sebagai objek seharusnya isu tentang kesetaraan gender mulai dipelajari khususnya dalam representasi media. Alasannya, ketidaksetaraan gender dan bentuk-bentuk ketidaksetaraan gender lainnya yang berdampak pada berbagai aspek aktivitas manusia disebabkan oleh sistem patriarki yang merasuki budaya masyarakat. Laki-laki selalu dipandang sebagai otoritas utama dalam masyarakat sedangkan sebaliknya perempuan dianggap tidak mempunyai pengaruh sama sekali dalam bidang sosial, politik, ekonomi, psikologis, dan lainnya (Avika, 2022). Hal tersebut membuat posisi perempuan berada dalam inferior atau subordinat. Opini publik tentang peran perempuan secara signifikan dibentuk oleh media. Media harus menggambarkan perempuan dalam berbagai peran, seperti pemimpin, profesional, atau orang yang memiliki keteguhan moral dan intelektual, dengan cara yang beragam dan menguntungkan (Supiandi, 2025).

Beberapa penelitian tentang representasi media anime yang menggambarkan karakter perempuan dari perspektif feminisme sudah diteliti oleh peneliti terdahulu. Pada anime *Jujutsu Kaisen* menunjukkan lima representasi feminisme liberal, mencakup perempuan mandiri, perempuan yang kuat fisik, perempuan dalam mengambil keputusan, upaya perempuan dalam menghadapi diskriminasi, dan perempuan yang memiliki kebebasan dalam berekspresi (Rahadiani & Zulfiningrum, 2023). Lalu, penelitian feminisme dan pemberdayaan perempuan pada serial anime *One Piece* di Pulau Amazon Lily. Temuan dari penelitian itu menunjukkan bahwa meskipun menghadapi kontradiksi antara kekuatan dan kelemahan, karakter perempuan di pulau tersebut khususnya Ratu Boa Hancock, merepresentasikan sosok perempuan yang kuat dan mandiri (Sugitanata et al., 2024). Terakhir pada anime yang ber-subgenre *mahou shoujo* dengan judul *Bishoujo Senshi Sailor Moon* dan *Puella Magi Madoka Magica*. Anime dalam subgenre *mahou shoujo* menceritakan tentang kepahlawanan perempuan yang memiliki ciri utama penekanan terhadap kekuatan mental, menyoroti persahabatan, kekompakan, dan sifat yang pantang menyerah daripada kekuatan fisik saat bertarung (Hanifah & Paramita, 2020).

Selain beberapa anime tersebut terdapat anime populer lainnya yang bisa dijadikan sebagai bahan penelitian feminisme yaitu anime *Attack on Titan: Wall Sina, Goodbye*. Anime ini merupakan salah satu OVA (*Original Video Animation*) dari serial *Attack on Titan* yang berfokus pada karakter perempuan bernama Annie Leonhardt. Berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu yang membahas feminisme dalam anime, penelitian ini memiliki keunikan tersendiri. Penelitian tentang feminisme dalam anime *Attack on Titan: Wall Sina, Goodbye* meneliti kompleksitas psikologis dan perjuangan eksistensial perempuan dalam institusi militer yang didominasi oleh laki-laki dan patriarkis. Penelitian ini menawarkan sudut pandang baru tentang representasi feminisme dalam anime terutama dengan menggunakan pendekatan feminisme radikal untuk menekankan bagaimana karakter perempuan berjuang untuk mempertahankan otonomi mereka dalam menghadapi dominasi ideologi negara dan budaya kekuasaan. Dalam hal popularitas, *Attack on Titan* merupakan salah satu anime dengan penjualan manga yang fantastis yaitu mencapai lebih dari 110 juta kopi per tahun 2022 (Song, 2023). *Attack on Titan* juga menjadi serial non-Inggris pertama yang memegang gelar, "Acara TV Paling Diminati di Dunia" setelah sebelumnya hanya dipegang oleh *The Walking Dead* and *Games of Thrones* (Jain & Bartaria, 2022). Sehingga, sebagai salah satu anime yang populer, anime *Attack on Titan* memiliki pengaruh besar dalam mempengaruhi konstruksi sosial tentang peran perempuan.

Pada penelitian ini, peneliti lebih menganalisis tentang feminisme dari karakter Annie Leonhardt pada OVA *Wall Sina, Goodbye* yang menjadi pusat representasi pada OVA ini. Peneliti ingin meneliti bagaimana feminisme direpresentasikan melalui karakter perempuan bernama Annie Leonhardt yang memberi perlawanan tersendiri terhadap struktur sosial yang maskulin dan penggambaran karakter yang kompleksitas. Penelitian ini menggunakan teori semiotika model John Fiske yang akan mengungkap makna-makna yang terkandung narasi, simbol, dan perilaku dari karakter tersebut yang merepresentasikan feminisme. Oleh karena itu, peneliti memilih judul, "REPRESENTASI FEMINISME KARAKTER ANNIE LEONHARDT DALAM

ANIME ATTACK ON TITAN: WALL SINA, GOODBYE (Analisis Semiotika Model John Fiske).”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka akan dirumuskan masalah yang perlu diteliti dan dianalisis yaitu, “Bagaimana representasi feminisme karakter Annie Leonhardt dalam Anime *Attack on Titan: Wall Sina, Goodbye?*”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana representasi feminisme pada karakter Annie Leonhardt dalam anime *Attack on Titan: Wall Sina, Goodbye*, sesuai dengan uraian yang peneliti tulis mengenai rumusan masalah.

1.4 Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini yaitu hanya menilai tentang feminisme pada karakter Annie Leonhardt pada salah satu episode OVA *Attack on Titan* yang berjudul *Attack on Titan : Wall Sina, Goodbye*. Penelitian ini tidak meneliti tentang feminisme pada anime lain dan episode lain dari series *Attack on Titan* tersebut. Pengkajian konsep feminisme berdasarkan teori feminisme, terutama dalam konteks perlawanan terhadap stereotip gender. Penelitian ini tidak mengkaji respon langsung dari penonton atau *fandom* dari anime *Attack on Titan*.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung dalam pengembangan ilmu pengetahuan, maupun bagi kepentingan praktis. Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai sumbangan ilmu pengetahuan dalam bidang ilmu komunikasi khususnya studi tentang kajian semiotika dan hal-hal yang berkaitan dengan representasi gender. Penelitian ini memberikan penggambaran lebih luas tentang bagaimana media populer terutama anime dapat mewujudkan ide-ide feminisme melalui simbol, narasi, dan karakter dengan menggunakan teori semiotika John Fiske.

Temuan dari penelitian ini memiliki potensi untuk meningkatkan karya ilmiah yang berkaitan dengan budaya populer dan studi gender.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu gambaran dalam pemecahan masalah tentang kesetaraan gender dengan mempelajari pesan dalam sebuah karya animasi. Serta para peneliti film diharapkan dapat membangun cerita animasi yang berkualitas dan bermanfaat bagi banyak orang.

