

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

One piece merupakan *anime* yang sangat terkenal dan masih rilis hingga 26 tahun sejak pertama kali tayang pada tahun 1999. *One piece* sangat populer dan memiliki basis penggemar yang sangat besar di seluruh dunia. Dari laman *Hypebeast*, manga *One piece* sudah terjualnya setidaknya 500 juta lebih kopi komik diseluruh dunia. Besarnya *fanbase One piece* ini tidak lain karena menariknya jalan cerita dan banyak misteri yang masih belum dijelaskan sehingga membuat para penggemarnya bisa memiliki teorinya masing-masing untuk berinteraksi dengan penggemar lainnya. Dan salah satu topik yang menarik yang ada pada cerita *One piece* ini adalah bagaimana si penciptanya yaitu Eiichiro Oda menyampaikan seorang karakter yang *fluid* bernama Yamato dalam *arc Wano*.

Yamato sendiri merupakan anak dari salah satu *yonko* (empat bajak laut yang memiliki kuasa besar di lautan) yang bernama Kaido. Meskipun Yamato terlahir sebagai perempuan yang cantik serta memiliki suara yang sangat kewanitaan, ia mengidentifikasi dirinya sendiri sebagai seorang lelaki. Alasan Yamato mengidentifikasi dirinya sebagai seorang lelaki dikarenakan ia mengagumi sosok samurai legendaris sekaligus pemimpin negeri wano yang sudah wafat yang bernama Kozuki Oden. Ini bisa dibuktikan dengan dialognya pada episode 992 menit ke 22:30 dimana ia berkata “Kozuki Oden itu laki-laki, kan? Jadi, aku juga menjadi laki-laki”.

Terkaitnya Yamato dengan *gender bender* ini menjadi topik yang menarik untuk diangkat dalam penelitian, ditambah lagi isu *gender bender* merupakan salah satu konsep yang ada pada budaya pop Jepang. Lebih dari 600 seri manga Jepang yang memiliki genre *shojo manga* dikategorikan sebagai *gender bender* (Kornfield S, 2011). Karakter-karakter yang ada pada manga *gender bender* ini kerap dibuat sedemikian rupa sehingga karakter seksualnya tidak bisa dilihat dari penampilan saja, seperti laki-laki yang rambutnya dibuat panjang atau karakter perempuan yang rambutnya cepak, contohnya saja salah satu karakter yang cukup terkenal di anime *Naruto* yang bernama Haku. Haku diperlihatkan sebagai wanita cantik, memiliki rambut yang panjang, dan berhati lembut, yang mana ternyata ia adalah seorang laki-laki. Dengan terbukanya budaya pop Jepang dengan adanya karakter yang seperti ini, membuat *fandom* atau penggemar *anime* dan *manga* lebih menyukai dan mengerti serta mampu untuk menginterpretasikan si karakter yang *fluid* ini.

Semua masyarakat yang berada di dunia ini tentu memiliki sebuah budaya, dan budaya menjadi hal yang eksistensinya tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan bermasyarakat. Di dalam sebuah budaya mengandung nilai yang merupakan suatu rujukan atau referensi yang dipegang sebagai pedoman tingkah laku oleh setiap individu atau kelompok dalam budaya tertentu (Liliweri, 2003). Namun, sejalan dengan perkembangan zaman, sifat dari budaya menjadi dinamis yang mana mengikuti perkembangan yang terjadi. Salah satu contohnya adalah budaya populer atau yang biasa kita kenal dengan budaya pop. Menurut Heryanto (2012) budaya populer adalah produk dari masyarakat industrial, hasil dari kebudayaan tersebut ditampilkan dalam jumlah yang besar dan kerap dengan bantuan teknologi,

produksi, distribusi, dan penggandaan massal sehingga masyarakat mudah menjangkaunya.

Anime sendiri sebagai salah satu bentuk budaya pop Jepang secara sederhananya adalah film maupun *series* animasi yang berasal dari Jepang. Kata *anime* itu sendiri berasal dari serapan kata dari bahasa Inggris yaitu “*Animation*”. Di negara asalnya, *anime* merupakan sebuah karya animasi (yang dapat ditulis oleh tangan maupun penulisannya secara komputer) yang memiliki *style* atau gayanya masing-masing sesuai dengan daerah asalnya (Bastin, 2022). Salah satu *anime* yang saat ini sedang *hype* adalah *anime One piece* ini.

Anime One piece pertama kali dirilis pada tahun 1999 dengan mengangkat cerita tentang dunia bajak laut, dengan pemeran utama yang bernama Monkey D Luffy atau yang akrab di panggil Luffy. Luffy memiliki cita-cita menjadi raja bajak laut bersama dengan rekan-rekannya yaitu *mugiwara pirates* atau kelompok topi jerami. Seperti *Anime* pada umumnya, *One piece* juga dikemas dengan genre fantasi dalam pembangunan ceritanya. Mulai dari karakter yang memiliki bentuk yang tidak manusiawi seperti manusia ikan, raksasa, manusia kerdil, dan banyak lagi. Dengan banyaknya ras dan juga bentuk makhluk hidup yang tidak masuk akal, membuat dunia *One piece* memiliki banyak jenis kekuatan yang berbeda-beda. Kekuatan ini didapatkan dari buah ajaib yang bernama *devil fruit*. Buah yang memberikan pemakannya kekuatan-kekuatan seperti mengendalikan es, cahaya, api, dan banyak lagi.

Anime One piece memang dikemas dengan unsur fantasi, namun salah satu hal mencolok dan yang menjadi poin penting bagi bertahannya *anime* ini

diindustriannya adalah isu yang diangkat di dalamnya. *Anime One piece* selalu mengangkat isu yang berkaitan erat dengan kehidupan nyata. Diantaranya isu tentang perbudakan yang ada di *arc Levely*, rasisme seperti yang ada di *arc Fishman Island*, genosida pada *arc Enies Lobby*. Biasanya isu-isu tersebut selalu dibahas per *arc* di *anime One Piece*.

Isu mengenai *gender bender* ini juga sempat dibahas di dalam beberapa *arc* seperti *arc Arabasta* dengan karakter Bon Kurei, *arc Impel Down* dengan karakter Emporio Ivankov, *arc Marineford* dengan karakter Izo dan *arc* terbaru yaitu *Wano Kuni* dengan karakternya Yamato, Yamato sendiri baru muncul dalam *arc Wano Kuni* ini pertama kali pada episode 972 dan langsung menjadi salah satu karakter kunci yang ada pada *arc* ini. Berhubung *arc Wano Kuni* menjadi salah satu *arc* terbaru dan masih menjadi pembicaraan bagi para *fans One piece* diseluruh dunia, Dalam penelitian ini, karakter Yamato merupakan subjek utama yang akan dibahas.

Semenjak Yamato melihat bagaimana eksekusi Kozuki Oden yang begitu keren, ia mengikuti jejak Oden dengan memakai pakaian dan berperilaku seperti samurai yang ditunjukkan oleh Oden. Bahkan Yamato sendiri menyatakan dirinya sendiri itu Oden, yang mana sedikit tidak masuk akal. Ini menunjukkan bahwa Yamato merasa lebih nyaman dan terhubung dengan identitas *gender* laki-laki, sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Robert M.Z. Lawang (1988) penyimpangan *gender* mengacu pada sebuah tingkah laku, perbuatan, ataupun tanggapan dari seorang individu kepada kelompok atau lingkungan masyarakat yang bertentangan dengan adat, norma, dan juga hukum yang berlaku di lingkungan tersebut.

Isu yang diangkat dalam *anime* ini serta visualisasi yang diciptakan tentu bukan sekedar hiburan semata, melainkan memiliki pesan yang ingin disampaikan oleh Eiichiro Oda sebagai pengarangnya kepada para penikmat karyanya. Pesan tersebut tidak disampaikan secara langsung, melainkan dibangun melalui berbagai tanda dan simbol yang tersebar di sepanjang cerita. Melalui elemen-elemen tersebut, Oda menyampaikan gagasan, pemikiran, serta ideologi yang melandasi kisah yang ia ciptakan, sehingga para penonton dapat menangkap makna yang lebih dalam dari setiap adegan dan karakter yang ditampilkan.

Anime One piece arc Wano Kuni ini hadir membawa tanda-tanda yang menampilkan adanya *gender bender* yang bisa dilihat dari karakter Yamato. Kemudian tanda itu akan dikonsumsi dan dimaknai oleh penonton dengan pemikiran yang didapatinya. Antara keterkaitan inilah, peneliti ingin mengkaji lebih lanjut makna tanda *gender bender* yang dimiliki oleh tokoh Yamato menggunakan analisis semiotika dengan paradigma kritis untuk membedah secara mendalam terkait perilaku-perilaku yang dilakukan oleh tokoh tersebut. Teori yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini merupakan teori semiotika Roland Barthes. Dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes, peneliti dapat menelaah lebih dalam lagi mengenai bagaimana efek tampilan dari karakter Yamato pada penonton, karena berdasarkan observasi awal peneliti, di beberapa episode yang ada pada *arc Wano Kuni* ini memunculkan karakter Yamato yang mengarah ke *gender bender*.

Hal ini ditekankan dalam penelitian yang dilakukan oleh Thareq Faridj Harbhana dan Muh Ariffudin Islam (2021) di jurnalnya yang berjudul “Representasi Transgender Pada Karakter Emporio Ivankov Dalam Komik One Piece” yang

membahas tentang bagaimana penyimpangan *gender* atau *gender bender* terjadi dalam sebuah karakter. Pada jurnal ini, ada beberapa tanda yang ditunjukkan oleh orang yang mengalami *gender bender* yang digambarkan pada komik *One piece* seperti *cross dressing*, memilih aktifitas sehari-hari yang dilakukan oleh *gender* yang berlawanan, dan menolak hal-hal yang berkaitan dengan *gender* asalnya. Dengan ditunjukkannya bahwa tidak semua karakter yang laki-laki itu maskulin dan karakter wanita itu feminin, sang pencipta yaitu Eichiro Oda seakan-akan menantang penonton karyanya dengan karakter-karakter “unik” yang ia ciptakan.

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam latar belakang diatas dan melihat urgensi yang ada membuat peneliti tertarik melihat fenomena *gender bender* yang ditampilkan dalam serial *One piece* melalui penelitaian yang berjudul **“Identifikasi Gender Bender Dalam Karakter Yamato (Analisis Semiotika Pada Anime One piece Arc Wano Kuni)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana *gender bender* dalam karakter Yamato yang ada di *Anime One piece arc Wano Kuni*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis gejala yang menggambarkan *gender bender* pada karakter Yamato.

2. Untuk menganalisis bagaimana *gender bender* dalam budaya jepang yang konservatif.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Akademis

Secara akademis, penelitian ini bisa digunakan untuk memperluas wawasan dalam bidang Ilmu Komunikasi terkhusus mengenai komunikasi *gender* dan analisis semiotika pada film, serial tv ataupun *anime*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam kajian media.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pandangan baru bagi masyarakat terhadap masalah *gender bender* serta menjadi bahan untuk berdiskusi dan evaluasi bersama baik bagi individu, keluarga, maupun pemerintahan mengenai kasus *gender bender* yang ada di Indonesia. Terlebih didalam bidang industri kreatif, diharapkan penelitian ini dapat memberikan motivasi bagi para penggiatnya dalam memproduksi film, series, atau bahkan film animasi.