

**REPRESENTASI FETISISME MOBILE SUIT GUNDAM SEED  
FREEDOM SEBAGAI KAJIAN SEMIOTIKA DALAM  
BUDAYA IKONIK MECHA**

**Mario Alvine Wangarry**

*Universitas LIA  
mario.alvine@universitaslia.ac.id*

**ABSTRAK**

Budaya populer adalah sebuah fenomena berskala global, muncul di akhir abad 20 dan awal abad 21, budaya populer meliputi banyak sekali hal, yakni manga atau komik Jepang, anime, atau film kartun animasi Jepang, video games, dan budaya idol. Salah satu genre anime yang paling diminati yaitu mecha. Genre mecha, sebuah genre sains fiksi yang menitik beratkan peran robot raksasa yang dikendarai oleh manusia dalam cerita utamanya. Desain para robot raksasa tersebut banyak terinspirasi dari budaya budaya yang ada selama ini. Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan makna visual, sejarah dan budaya yang ada dalam Gundam Unicorn. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan analisis serta studi literatur, untuk mendukung teori penelitian ini. Hasil analisis tersebut antara lain, analisis makna tanda dalam karakter gundam unicorn, proses representasi fetisisme Jepang pada Gundam, bagaimana sosok samurai menjelma menjadi sosok Gundam Unicorn dan elemen samurai pada Gundam Unicorn. Semiotika dalam desain komunikasi visual, ada untuk menjelaskan fenomena dari suatu visual, kajian ini berperan sebagai rujukan penelitian di masa depan, tentang analisis visual karakter dengan metode penelitian dan penyajian hasil analisis data terarah pada penjelasan dengan uraian kata-kata dan pernyataan secara naratif.

**Kata kunci** : Fetisisme, Desain, Mecha, Gundam, dan Semiotika.

**ABSTRACT**

*Pop culture is a global phenomenon, appearing in the late 20th and early 21st centuries, popular culture includes a lot of things, namely Japan manga or comics, anime, or Japan animated cartoon films, video games, and idol culture. One of the most in-demand anime genres is mecha. Mecha genre, a science fiction genre that emphasizes the role of giant robots driven by humans in the main story. The design of these giant robots is inspired by the culture that has existed so far. This research aims to describe the visual, historical and cultural meanings of Gundam Unicorn. The method used in this study is a qualitative descriptive method, data collection is carried out by observation and analysis as well as literature studies, to support the theory of this research. The results of the analysis include an analysis of the meaning of the sign in the Gundam Unicorn character, the process of representation of Japan fetishism in Gundam, how the samurai figure transforms into the Gundam Unicorn figure and the samurai element in Gundam Unicorn. Semiotics in visual communication design, exists to explain the phenomenon of a visual, this study serves as a reference for future research, about visual analysis of characters with research methods*

*and the presentation of the results of data analysis directed at explanations with narrative descriptions of words and statements.*

**Keyword:** *Fetishism, Design, Mecha, Gundam, and Semiotics.*

## **PENDAHULUAN**

Negara Jepang, selain terkenal akan kemajuan teknologinya dan budaya tradisionalnya seperti samurai, kimono, upacara minum teh, Jepang juga terkenal akan kebudayaan populer atau subculture-nya yang biasa dikenal juga dengan budaya populer Jepang (Azizah 2015). Budaya populer Jepang terdiri dari beberapa hal, yakni Manga atau komik Jepang, anime, atau film kartun animasi Jepang, Video games, dan budaya idol. Anime sendiri memiliki per-bedaan yang cukup mencolok jika dibanding-kan dengan film kartun lainnya seperti film kartun Disney ala Amerika. Perbedaannya terletak dari tampilan visual atau gaya gambar dari anime itu sendiri, di mana desain karakternya digambarkan memiliki mata yang besar. Hal tersebut jika dibandingkan dengan gaya visual kartun Disney di mana gaya visualnya masih mendekati anatomi manusia pada umumnya. Timothy J. Craig (2000) mengatakan bahwa ciri khas yang merupakan keunikan dari karya-karya budaya populer Jepang anime ini adalah nilai kualitas berupa nilai artistik, ketelitian dan teknik pengerjaan yang tinggi dan sering sekali memasukkan unsur perpaduan antara nilai modernitas dan nilai tradisional Jepang. Sama halnya dengan manga, manga sendiri memiliki gaya visual yang sama dengan anime. Memiliki ciri khas yang sangat membedakan-nya dengan gaya visual komik-komik lain terutama gaya komik barat. Anime dan manga seperti layaknya film juga memiliki genre-genre tersendiri, baik itu genre komedi, action, misteri dan lain lain. Salah satu genre yang populer adalah genre mecha.

Genre mecha merupakan sebuah genre sains fiksi yang menitikberatkan pada peran robot raksasa yang dikendarai oleh manusia dalam cerita utamanya. Kata “mecha” sendiri berasal dari kata “mechanical” yang bisa mengacu pada semua hal yang berbasis mekanikal, baik itu berupa mobil, peralatan elektronik, mesin, dan bahkan robot. Genre mecha pertama kali muncul pada tahun 1956 dari manga karya Misuteru Yokoyama dengan judul Tetsujin 28-Go. Kemudian dibuat versi animenya pada tahun 1963 yang lalu dirilis secara internasional dengan judul baru “Gigantor”. Anime ini bercerita tentang robot raksasa yang dikendalikan oleh manusia bernama Shotaro Kaneda untuk melawan musuh-musuhnya. Ide cerita ini mendapat sambutan yang baik dan menjadi inspirasi bagi genre mecha di generasi generasi berikutnya. Desain-desain dari masing masing robot raksasa tersebut memiliki beraneka ragam desain, dimana satu judul serial mecha pasti akan memiliki desain robot raksasa yang berbeda jika dibandingkan dengan judul mecha yang lain. Desain para robot raksasa tersebut banyak terinspirasi dari budaya budaya yang ada selama ini. Sebagai contoh desain kepala robot Tetsujin 28 yang mengambil desain helm perang Yunani kaum Sparta. Di mana praktik untuk memasukkan unsur dari suatu kebudayaan tertentu ke dalam desain robot raksasa menjadi hal yang lumrah sebagai salah satu bentuk fasiasi terhadap suatu kebudayaan atau fetisisme. Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti akan melihat bagaimana fetisisme samurai pada desain budaya mecha.

Budaya populer atau yang biasa disebut pop culture, adalah sebuah fenomena berskala global, muncul di akhir abad 20 dan awal abad 21. Pop culture meliputi banyak sekali hal seperti musik, film, makanan dan hobi. Media massa lah

yang berperan penting dalam perkembangannya, sehingga bisa menjangkau berbagai macam lapisan masyarakat. Salah satunya adalah negara Jepang, negara ini memiliki banyak sekali pop culture salah satunya adalah anime, salah satu genre anime yang paling diminati yaitu mecha, mecha adalah genre anime dan manga yang berputar di sekitar elemen robot. Mobile Suit Gundam Seed Freedom adalah salah satunya, Mobile Suit Gundam Seed awalnya diproduksi sebagai novel ringan dan serial OVA (Original Anime Video) yang pertama kali ditayangkan disaluran televisi Jepang pada tahun 2002 dan 2003. Novel-novel ini ditulis oleh penulis Jepang terkenal Harutoshi Fukui, dengan desain dan mekanika karakter yang dirancang oleh Hisashi Hirai, serta musik dikomposeri oleh Yasuo Uragami. Sedangkan OVA nya diproduksi oleh Sunrise. Salah satu robot yang digunakan sebagai karakter adalah Gundam Unicorn juga dikenal diluar Jepang khususnya Indonesia.

Gundam Unicorn sangat dikenal lewat produknya, produk dari franchise Gundam sangat beragam mulai dari animasi, komik, novel bahkan video game dan gunpla. Untuk produksi dan penjualan lewat mainan plamodel atau biasa dikenal dengan Gunpla (Gundam Plastic Model) yang mewujudkan robot dalam serial kartun ke dalam bentuk miniatur. Karena sangat terkenal Gundam Unicorn dibuatkan patung dengan skala 1:1 yang dipajang di Diver City, Odaiba, Tokyo, Jepang dan merupakan Gundam dengan skala 1:1 pertama, yang bisa bertransformasi dari Unicorn Mode ke Destroy Mode seperti pada anime nya. Gundam Unicorn merupakan representasi hewan mitologi yaitu kuda Unicorn.

Gundam Unicorn hadir sebagai legenda yang terlepas dari belengu dan muncul di era luar angkasa.

Hal inilah yang membuat peneliti ingin menggali lebih dalam Gundam Unicorn dengan menganalisis mitologi dan unsur-unsur lain yang disajikan oleh peneliti manga dalam sosok Gundam Unicorn menggunakan teori semiotika untuk memeriksa tanda-tanda visual. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian semiotika Roland Barthes. karena mengacu pada dua tahap signifikasi tanda, yang memungkinkan peneliti menganalisis elemen-elemen visual secara lebih detail, serta adanya unsur mitos yang mampu dikaitkan dengan sejarah, budaya, politik dan perang. Untuk penelitian ini, peneliti melakukan pengolahan data dengan menggunakan penelitian-penelitian yang berhubungan dengan topik yang dibahas, Dapat mengenali pesan ideologis di Gundam, Gundam mempengaruhi persepsi penonton tentang sejarah. Pada artikel ini akan diulas mendalam tentang mitos gundam sebagai samurai, dengan menyertakan elemen visual dari samurai yang ada pada Gundam dan keterbaruan objek yang dibahas.

## **METODE**

### **A. Metode pengumpulan data**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yang menggunakan data primer dan data sekunder sebagai pendukung. Data primer didapatkan dengan pengamatan secara menyeluruh terhadap karakter Gundam Unicorn dalam animasinya. Dengan menonton animasinya peneliti dapat menemukan pesan kepahlawanan, yang terkandung dalam Gundam Unicorn dan dapat mengalisa secara visual bentuk dari Gundam Unicorn yang terdapat mitos

didalamnya. Data sekunder didapat dari melakukan Literature review atau tinjauan pustaka, dengan mengevaluasi beberapa artikel dan jurnal yang ada di internet. Artikel dan Jurnal yang ditinjau adalah tentang semiotika Roland Barthes, budaya Jepang, sejarah Jepang, fetisisme, Gundam dan mitos, untuk memperoleh beberapa teori dari prinsip-prinsip dasar yang terlibat dalam penelitian, seperti analisis sebagai gambaran dari rencana yang berisi tentang penjelasan dari semua hal yang berlandaskan pada hasil dari penelitian tersebut. Untuk penelitian ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan data yang saya telah rangkum, analisis, dan sintesis untuk membantu mendukung representasi saya.

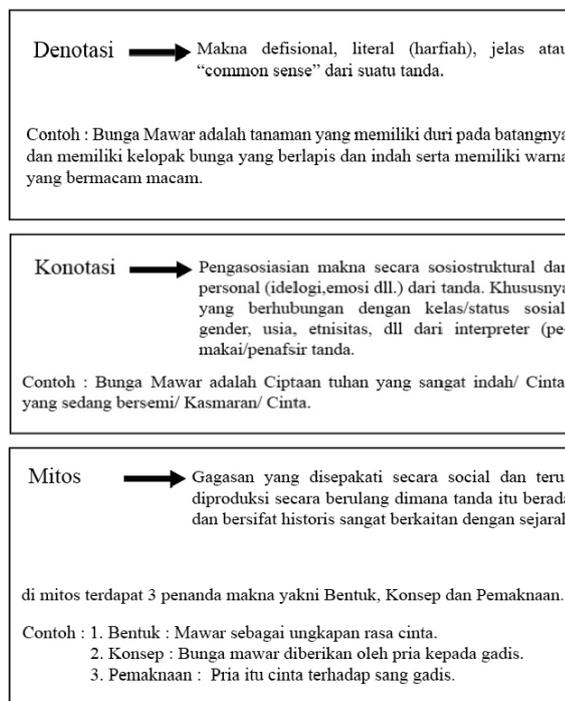
#### B. Metode analisis data

Peneliti memilih semiotika karena diharapkan pada penelitian ini mampu menangkap tanda visual yang terkandung dalam Gundam Unicorn. Semiotika yang digunakan peneliti adalah semiotika Roland Barthes yang peneliti rasa sangat cocok digunakan untuk menganalisis Gundam Unicorn karena bisa menemukan mitos yang terkandung pada objek, yang nantinya bisa dihubungkan pada sejarah dan heroisme negara Jepang. Tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan pertanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan tanda denotatif adalah juga tanda konotatif (4). Dalam peta tersebut dapat dijelaskan bahwa penanda dan petanda memiliki makna denotatif. Pada saat yang sama, tanda denotatif merupakan penanda konotatif. Dalam konsep Barthes, tanda tidak hanya memiliki makna tambahan, tetapi juga mengandung bagian penanda yang menjadi dasar keberadaannya. Mitos sebagai sistem semiologi, semiotika Roland Barthes adalah turunan dari semiotika Saussure. Saussure memiliki pandangan tentang studi linguistik sebagai studi

**PROSIDING – DISEMINASI NASIONAL HASIL PENELITIAN DAN  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT VI  
e-ISSN: 3063-4091**

---

kehidupan tanda dalam masyarakat, yang kemudian diadopsi dengan nama semiologi. Semiologi sebagai ilmu formal dan ideologi sebagai ilmu sejarah. mitos dibangun dari konten yang telah dibuat sedemikian rupa sehingga dapat dikomunikasikan, untuk semua konten mitos yang terkait dengan makna persepsi, sehingga orang dapat memikirkan konten mitos ini ketika tidak mengetahuinya. Pada semiotika Roland Barthes memakai Two Order of the Signification yang di dalamnya pemaknaan tanda lewat denotasi, konotasi dan mitos. Berikut apa yang dimaksud denotasi, konotasi dan mitos:



**Gambar 1. Tentang apa itu denotasi, konotasi, dan mitos  
Sumber: Haryadi (2016).**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Representasi Budaya Jepang dan Pop Culture Terhadap Gundam Unicorn

Hal yang melatari terciptanya Gundam adalah budaya dan sejarah bangsa Jepang, Gundam sangat erat kaitanya dengan samurai, karakter Gundam memiliki kemiripan dengan semangat bushido pada samurai untuk terus berjuang pantang menyerah dalam menegakkan keadilan dan menumpas kejahatan (Pramono 2017). Kegemaran Negara Jepang terhadap hal berbau mecha dan robot ternyata sudah ada sejak abad ke-17 lewat Karakuri, boneka mekanikal yang bisa digerakkan dengan tujuan untuk hiburan.



**Gambar 2. Wujud Boneka Karakuri  
Sumber: machine—tools**

Pada era modern mecha dikemas dalam bentuk yang baru yaitu anime, anime adalah animasi asal Jepang yang digambar secara manual atau digital, yang sudah ada sejak tahun 1907, anime menjadi sebuah identitas dari negara Jepang lewat pop culture, pop culture atau budaya populer adalah sebuah fenomena berskala besar, muncul di akhir abad ke 20 dan awal abad ke 21, Awal mula sebuah budaya adalah interaksi. Semakin banyak interaksi yang dilakukan manusia, maka peluang untuk menjadi pembicaraan publik akan semakin besar, mulai dari beberapa orang yang membicarakan suatu topik, kemudian terus menyebar dan

akhirnya menjadi isu yang menarik, sehingga berpotensi untuk menjadi budaya yang populer (Hebdige, 1988). Namun yang mempelopori inovasi anime genre mecha pada tahun 1963 adalah Astro boy karya Ozamu Tezuka dan Tetsujin 28-Go karya Mitsuteru Yokoyama, terkhusus Tetsujin 28-Go yang punya peran penting dalam perkembangan anime mecha, robot raksasa yang dikendalikan manusia, lalu konsep mecha ini diperkuat dengan kehadiran anime Mazinger-Z karya Go Nagai pada tahun 1972 dan Getter Robo karya Ken Ishikawa dan Go Nagai pada tahun 1974, keduanya adalah anime super robot atau robot yang memiliki kekuatan super dan daya tahan yang luar biasa diluar nalar manusia, barulah pada tahun 1979 hadir Mobile Suit Gundam sebagai seri anime mecha yang menjadi pionir real robot atau anime robot yang konsepnya didasarkan pada keadaan di dunia nyata dan tidak memiliki kekuatan super, seri ini mempunyai dampak besar bagi pop culture di negara Jepang. Dan dengan hadirnya Mobile Suit Gundam, kecintaan Jepang akan mecha terus berlanjut, hingga pada tahun 2010 dirilis lah anime Mobile Suit Gundam Unicorn yang akan peneliti bahas dalam artikel ilmiah ini.

### **Semiotika Roland Barthes Sebagai Kajian Visual Karakter**

Semiotika Roland Barthes biasanya menjadi salah satu opsi, untuk mengkaji suatu karakter lewat visualnya, jika tujuan pengkajian kita sampai tahap mitos maka semiotika Roland Barthes adalah pilihan yang tepat, tetapi jika tidak sampai tahap mitos, maka bisa menggunakan semiotika Saussure atau Peirce yang lebih sederhana. Teori Roland Barthes sering digunakan untuk meneliti mitos, konotasi dan denotasi yang terdapat dalam objek, dalam hal ini adalah desain karakter.

Dalam semiotika Barthes ada dua tingkatan, tingkatan pertama untuk memeriksa tanda pada objek, lalu tingkatan kedua yang digunakan untuk memeriksa wujud dan isi yang ditemukan pada tanda yang telah dipelajari dari tingkatan pertama.

### **Elemen Visual Samurai Pada Animasi Robot Di Jepang**

Terdapat banyak sekali judul animasi mecha yang ada di Jepang, karena desain mechanya biasanya terinspirasi dari bentuk manusia, karena untuk alasan berperang atau pekerjaan. Pada karakter mecha utama rata-rata (walaupun tidak semua) mengadopsi wujud karakter yang punya nilai heroisme seperti prajurit, penegak hukum, pahlawan, dll.

Mobile Suit Gundam adalah salah satu animasi yang menggunakan desain prajurit pada mechanya, prajurit dimaksud adalah samurai. Kepercayaan masyarakat Jepang terhadap Samurai atau Bushido yang dianggap memiliki kekuatan esotis yang terdapat pada sebuah samurai, baju zirah, benda, ataupun tubuhnya. Dalam kajian ini berupa samurai, dinamai oleh ahli barat sebagai dinamisme (“dyna”, yang berarti tenaga, energi) (Malaka dalam Iswanto, 2022). Mobile Suit Gundam menggunakan elemen samurai, sebagai desain patokan pada setiap serinya. Selalu ada identitas seorang samurai dari gundam paling awal hingga terbaru dan akan seterusnya seperti itu.

Pada penelitian ini akan diuraikan apa saja elemen visual samurai yang ada pada Gundam, untuk membantu memahami nama, kegunaan dan mitos pada aksesoris samurai yang dalam desain Gundam.



**Gambar 3. Bagian kerangka pemikiran**  
**Sumber: Gundam wiki**

sama, yakni mengungkap mitos pada karakter SilverAsh pada game Arknight, namun dengan hasil pembahasan yang berbeda. Ada juga tesis yang menjadi perbandingan saya untuk artikel ini, yakni ‘Unmasking Mecha Identities; Visual Media Perspectives on Posthumanism in Japanese Popular Culture’ (Schuster, 2010) yang mengulas konsep Posthumanism pada kehidupan sehari-hari secara simbolis terkait dengan dihubungkan pada beberapa karakter pada anime mecha, yang biasa ditemui dalam budaya populer.

### **Profil Karakter Gundam Unicorn**

Gundam Unicorn adalah mobile suit yang dikembangkan oleh Anaheim Electronic, untuk federasi bumi dan dipiloti oleh Banagher Links. Tujuan dibangunnya Gundam Unicorn adalah sebagai rencana restrukturisasi tentara federasi bumi, mobile suit ini awalnya disimpan oleh vist foundation yang dipimpin

oleh Cardea Vist ayah dari Banagher Link, namun ketika perang ketiga neo zeon bergejolak Cardea Vist mempercayakan Gundam Unicorn kepada Banagher Links.

Gundam Unicorn sendiri adalah mobile suit yang dikhususkan untuk memburu para new type, new type adalah manusia yang telah berevolusi ketinggian yang lebih lanjut, mereka bisa berkomunikasi dengan gelombang otak kuantum, tingkat kewaspadaan yang tinggi dan beberapa potensi tak terbatas lainnya, oleh karena itu para new type ini dinilai berbahaya, itulah yang melatarbelakangi pembuatan Gundam Unicorn. Mobile suit ini juga sangat unik karena bisa berubah menjadi dua mode, yang pertama adalah mode unicorn dan yang kedua adalah mode destroy.



**Gambar 4. Gundam Unicorn dengan dua modenya  
Sumber: Gundam Wiki**

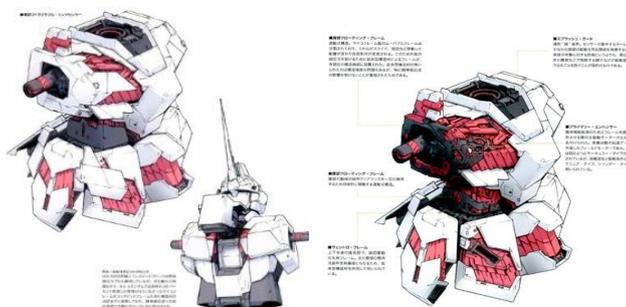
Mobile suit ini dilengkapi dengan sistem NTD, NTD atau new type drive sendiri adalah sistem operasi anti new type, yang dikembangkan oleh federasi bumi sesuai namanya sistem ini diprogram dengan kecerdasan artifisial, yang dirancang

untuk memburu dan menghancurkan seseorang atau musuh yang dianggap new type. Aktifnya sistem ini adalah ditandai dengan antena gundam yang terbelah menjadi dua, terbukanya lapisan tubuh gundam yang menampilkan psycho frame dan peninggian badan karena frame yang terbuka.



**Gambar 5. Interface Sistem NTD  
Sumber: Gundam Wiki**

Selain mempunyai sistem NTD Gundam Unicorn juga psycho frame, psycho frame adalah teknologi yang berfungsi sebagai penerjemah kode gelombang otak ke mesin yang disebut Psycommu (Psycho Communicator System), ke tingkat atom dari bingkai logam mobile data dari mobile suit. Psycho frame ditempatkan pada sela-sela rangka mobile suit, tetapi khusus seri RX-0 psycho frame-nya diletakkan di seluruh rangka, agar mobile suit memiliki mobilitas yang tinggi.



**Gambar 6. Letak Psycho Frame pada Gundam Unicorn  
Sumber: Gundam Wiki**

Psycho frame berfungsi untuk pemindaian dan pencarian gelombang otak terhadap new type oleh karena itu banyaknya penggunaan psycho frame yang ada pada Gundam Unicorn memiliki sensitivitas kemampuan pencarian atau pemburuan newtype yang jauh lebih baik dibandingkan mobile suit psycho frame yang biasa. Psycho frame juga bisa merefleksikan perasaan sang pilot, dilambangkan dengan empat warna, merah untuk kemarahan, hijau untuk ketenangan, oren untuk penderitaan dan biru adalah mode dimana gundam memasuki mode stand alone atau bergerak sendiri tanpa pilot.



**Psycho Frame Merah**  
melambangkan kemarahan



**Psycho Frame Oren**  
melambangkan penderitaan



**Psycho Frame Hijau**  
melambangkan ketenangan



**Psycho Frame Biru**  
mode stand alone, alias beroperasi tanpa pilot

**Gambar 7. Perubahan Warna Psycho Frame**

**Sumber: Gundam Wiki**

### **Semiotika Roland Barthes Pada Karakter Gundam Unicorn**

Penggunaan Semiotika Roland Barthes digunakan untuk mengulas mitos, denotasi dan konotasi pada objek yang akan diteliti, dengan menggunakan Two Orders of Signification atau dua tatanan pengkajian, Selain itu konsep mitologi Barthes, juga berlaku pertemuan denotatif dan konotatif dalam Perintah penandaan. Teori semiotika adalah dibagi menjadi dua bagian makna, dan pertama adalah tanda

verbal seperti ekspresi dan frase, sedangkan yang kedua adalah tanda non-verbal dari teks dan gambar.

Setelah pada tahap pertama peneliti sudah mendapatkan penanda dan pertanda, pada tahap kedua akan Kembali digunakan. Tahap yang digunakan hampir sama yaitu dengan mengidentifikasi tanda-tanda yang sudah diketahui pada tahap pertama dengan identifikasi lebih lanjut. Jika telah terungkap konteks mitos dan legenda yang terkandung dalam pertanda ditahap awal, maka pertanda yang telah kita ketahui pada tahap pertama beralih fungsi menjadi penanda pada tingkatan metabahasa. Pemahaman

#### **Analisis Makna Tanda Dalam Karakter Gundam Unicorn**



**Gambar 8. Gundam Unicorn Nampak Depan dan Belakang  
Sumber: Gundam Wiki**

**Tabel 1**

<b>Denotasi</b>	Gundam Unicorn adalah robot buatan Anaheim Electronic, berwarna putih, memiliki dua bilah antenna di helmnya dan dua buah pedang.
<b>Konotasi</b>	Gundam Unicorn adalah pahlawan bagi bumi.
<b>Mitos</b>	Wujud Gundam Unicorn adalah manifestasi dari seorang samurai, memiliki pedang dan punya antena pada helmnya, karena orang-orang di seluruh dunia menganggap samurai adalah pahlawan bagi negara Jepang, seorang kesatria yang siap melindungi tanah dan tuannya.

Dalam seri animasinya Gundam Unicorn adalah sosok pahlawan pelindung bumi. Seorang pahlawan didalam karya fiksi selalu memiliki sebuah ciri khas, salah satunya kostum dan zirah, armor melambangkan kekuatan (power), ketenangan, kehormatan, keagungan, kemurnian, harapan itu semua merupakan sifat- sifat dasar yang dimiliki oleh para pahlawan yang melawan kejahatan (Pramono,2017). Armor Gundam terbuat dari luna titanium atau biasa disebut gundarium alloy yang lebih kuat, ringan dan tahan lama, daripada baja.



**Gambar 9. Kepala dan Helm Gundam Unicorn  
Sumber: Gundam Google**

**Tabel 2**

<b>Denotasi</b>	Gundam Unicorn memiliki dua bilah antena di helmnya.
<b>Konotasi</b>	Helm Gundam Unicorn adalah simbol kekuatan dan ketangguhan.
<b>Mitos</b>	Antena pada helm Gundam Unicorn adalah sebagai pembeda dari <i>mobile suit</i> yang lain, samaseperti tanduk pada <i>kabuto</i> atau helm <i>samurai</i> yang menunjukkan kasta seorang <i>samurai</i> .

Gundam Unicorn mempunyai helm yang bisa berubah menjadi dua bentuk, pertama mode unicorn dan kedua adalah mode destroy, pada mode unicorn antena dan bagian wajah pada helm Gundam Unicorn akan menutup tanduk yang menutup ini berbentuk seperti tanduk kuda unicorn, sedangkan pada mode destroy bagian wajah akan terbuka dan tanduk akan terbelah menjadi dua.

Karena bentuk helm Gundam terinspirasi bentuk helm samurai, maka mempunyai manfaat secara fungsional dan estetika, Helm samurai merupakan atribut paling penting dalam medan perang sebagaimana fungsinya adalah sebagai pelindung kepala serta berfungsi sebagai tanda pengenal seorang samurai ketika di medan perang (Putra, 2016).



**Gambar 10. Backpack dan Beam Saber  
Sumber: Gundam Wiki**

**Tabel 3**

<b>Denotasi</b>	Gundam Unicorn membawa duapedang laser, yang diletakkan pada bagian <i>backpack</i> .
<b>Konotasi</b>	Senjata merupakan simbol dari keberanian dan perjuangan.
<b>Mitos</b>	Senjata adalah bukan sekedar benda, Namun senjata adalah jiwa dari pemiliknya.

Beam saber adalah perangkat portable, yang digunakan sebagai pedang untuk Gundam Unicorn dan ditenagai oleh kapasitor energi yang dapat diisi ulang. Gundam Unicorn dibekali dengan dua beam saber sebagai senjata bawaan. Beam saber merupakan modernisasi dari sebuah pedang, jika merujuk pada Gundam, yang dimana akar inspirasi serial ini adalah samurai maka beam saber ini adalah sebuah katana yang dibuat untuk mobile suit.

Katana disebut sebagai simbol status seorang samurai, karena katana merepresentasikan jiwa para samurai seperti kesabaran, kedisiplinan, kehormatan, kesetiaan dan kegigihan. Katana juga melambangkan kekuatan, tugas, tanggung jawab, bela diri dan etika seorang samurai (Afandy,2018).



**Gambar 11. Backpack dan Beam Saber  
Sumber: Gundam Wiki**

### **Bagaimana Sosok Samurai Menjelma Menjadi Sosok Gundam Unicorn**

Terciptanya sosok Gundam dilatari oleh sejarah, Gundam Unicorn adalah representasi dari sosok samurai, yang merupakan prajurit elit dari era lama di negara Jepang. Dalam animasinya Gundam Unicorn adalah robot yang digunakan sang

tokoh utama Banagher Links untuk menyelamatkan bumi dari sisa neo zeon yang dipimpin oleh Full Frontal.

Pada segmen ini peneliti akan banyak membahas soal desain karakter dan hubungan samurai dan Gundam unicorn dari segi mitos.

### **Konsep Awal Gundam Sebagai Samurai**

Pada awalnya, seri gundam ini akan bertema seperti Starship Troopers yang terinspirasi dari novel Robert A. Heinlein tahun 1959 dan robotnya hanya akan berukuran tiga meter saja, meskipun Okawara dan Yasuhiko mengajukan desain yang terinspirasi oleh konsep Starship Troopers, tidak ada ide awal mereka yang dianggap cocok oleh Sunrise. Waktu itu pengkonsep karakter gundam masih dibayangi oleh Stars wars dan anime robot super seperti Getter robo dan Mazinger, tidak mudah untuk membuat karakter robot yang memiliki citra melekat di hati penonton, khususnya di Jepang. Pada November 1978, desain Gundam dari Okawara sudah jadi dan diikuti dengan dengan pewarnaan pada desain robotnya. “Jadi yang saya usulkan untuk Gundam pada dasarnya adalah seorang samurai. Jadi kepala memiliki chonmage di bagian atas dengan wajah dan maedate, dalam bentuk antena-V.



**Gambar 12. Desain Awal Gunboy (sebelum menjadi Gundam) dari Kunio Okawara  
Sumber: Mobile Suit Gundam Complete Works 1 (Sunrise, Desember 1979).**

Itu juga dimaksudkan untuk setinggi 18 meter dan karena itu wajah dan mulutnya agak aneh, jadi kami memasang topeng di mulut" (Okawara dalam Forbes, 2016). Dengan ditambahkan senjata berupa beam saber yang terinspirasi oleh light saber dari Star Wars dan menambahkan kamera di bagian kepala yang dimaksudkan untuk membangkitkan jambul "chonmage" samurai.



**Gambar 13. Desain dari Kunio Okawara yang disempurnakan oleh  
Yoshikazu Yasuhiko  
Sumber: Mobile Suit Gundam Complete Works 1 (Sunrise, Desember 1979).**

### Elemen Samurai Pada Gundam Unicorn

Didalam semesta Gundam manapun terdapat elemen yang sangat identik dengan samurai, begitu juga dengan elemen samurai yang ada pada Gundam Unicorn. berikut peneliti rangkum 3 elemen samurai yang ada pada Gundam Unicorn:

#### A. Zirah

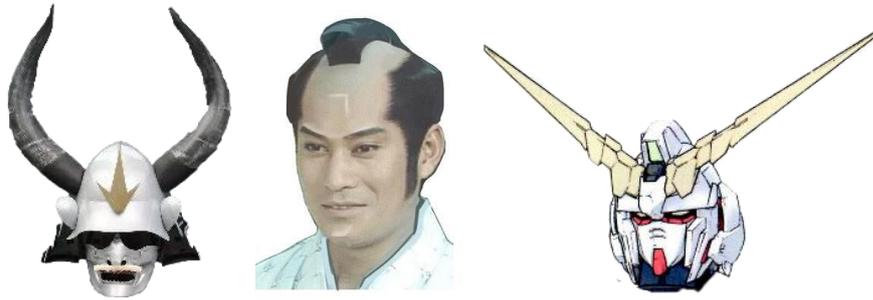


**Gambar 14. Zirah Samurai**  
**Sumber: OniNoKo**

Mereka terbuat dari kulit dan besi dan dirancang tidak hanya untuk melindungi wajah prajurit Topeng samurai, yang disebut *mempo*, adalah pelindung wajah yang dikenakan oleh prajurit Samurai Jepang tetapi juga untuk mengintimidasi musuh mereka.

Setiap bagian pada zirah Gundam Unicorn memiliki kesamaan dari *yoroi armor* milik samurai, letak zirah, yang melindungi bagian tubuh gundam, seperti zirah pada kedua lengan, dada dan pinggang. Pada samurai, dibebepara bagian seperti tangan perut tidak tertutupi lempengan besi, karena untuk alasan mobilitas, agar lebih bebas untuk bergerak.

#### B. Helm



**Gambar 15. Gaya Rambut Chonmage  
Sumber: Forbes**

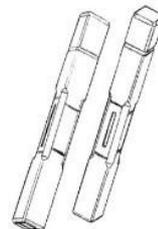
Gaya rambut para samurai yang disebut Chonmage ini, diadaptasi oleh Kunio Okawara sebagai bagian dari kepala Gundam, lalu dipakai di desain Gundam setelahnya. Jambul pada gaya rambut Chonmage berfungsi sebagai berfungsi sebagai kamera bagi Gundam.

#### C. Pedang

Bentuk kepala Gundam merepresentasikan helm samurai atau kabuto, lalu tanduk Gundam unicorn juga mirip dengan maedate atau tanduk pada helm samurai. Pada segmen helm ini juga terdapat dua bagian kepala gundam lagi yang mirip dengan bagian helm samurai.



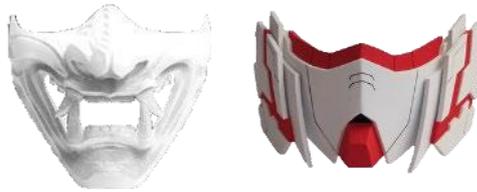
**Gambar 16. Katana Samurai  
Sumber: Anime Toysnews**



**Gambar 17. Beam Saber  
Sumber: Gundam Wiki**

Beam Saber adalah senjata dari Gundam Unicorn yang awalnya diilhami oleh lightsaber dari seri Star Wars yang juga mewakili senjata kebanggaan samurai yaitu, Katana.

#### D. Masker



**Gambar 18. Masker Samurai dan Masker Gundam Unicorn  
Sumber: OniNoko**

Mereka terbuat dari kulit dan besi dan dirancang tidak hanya untuk melindungi wajah prajurit Topeng samurai, yang disebut mempo, adalah pelindung wajah yang dikenakan oleh prajurit Samurai Jepang tetapi juga untuk mengintimidasi musuh mereka.

## **SIMPULAN**

Budaya populer adalah fenomena global yang mempunyai banyak sekali bentuk, sekarang hampir semuanya bisa kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah anime. Mecha adalah salah satu contoh genre anime yang punya banyak hal menarik tentang negara Jepang. Gundam adalah anime bergenre mecha yang paling sukses, Gundam juga merupakan ikon budaya populer di negara Jepang. Gundam Unicorn adalah salah satu sosok terkenal dari semesta Mobile Suit Gundam, yang merupakan wajah baru dari franchise Mobile Suit Gundam. Sosok

Gundam Unicorn ini merepresentasikan parajurit elit dari era lama Jepang yakni Samurai. Proses representasi meliputi sejarah, mitos, desain karakter dan elemen visual.

Sebagai sosok pahlawan pelindung bumi, Gundam Unicorn divisualisasikan memiliki warna putih, memiliki tanduk seperti kuda unicorn dengan berbagai macam senjata, heroism pada Gundam Unicorn dapat dihubungkan dengan mitos samurai dan kegigihan Jepang bangkit setelah kalah pada perang dunia kedua.

Mitos pada Gundam Unicorn berdasarkan sosok seorang samurai, yang siap melindungi tanah dan tuanya, sama dengan yang dilakukan Gundam Unicorn saat melindungi bumi. Lalu elemen seperti zirah, helm dan pedang adalah hal yang identik dengan samurai dan Gundam Unicorn.

Fetisisme dalam Gundam Unicorn juga tercermin dari proses pembuatannya, merujuk pada sejarah pembuatan Gundam, pada waktu itu setelah kalah dari pasukan sekutu, Jepang mengalami masa okupasi, segala bentuk ekspresi dan informasi dilarang, lalu membuat animasi fiksi ilmiah adalah salah satu cara untuk menghindari penyensoran dan masalah tanggung jawab. Pesan kepahlawan, rasa cinta tanah air dan perjuangan adalah jalan bushido dari Mobile Suit Gundam yang disampaikan secara konseptual maupun visual.

Dalam desain komunikasi visual, studi mengenai tanda apalagi sampai dihubungkan mitos dan sejarah, semiotika Roland Barthes adalah salah satunya yang dapat dipilih sebagai teori dasar penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan makna visual, sejarah dan budaya yang ada dalam objek yang kita analisa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alfian , Rezza Agus. Jurnal Barik, 2020. Representasi makna pada karakter kadita dalam game online Mobile Legends Bang Bang, Vol. 1 No. 1, pp 169-182.
- Andik, K., et al. (2018). Penerapan Arsitektur Futuristik Terhadap Bangunan Gundam Base Indonesia di Jakarta. Jurnal Arsitektur PURWARUPA. 2(1).
- Azizah, S. (n.d.). Analisis Penerapan Kawaii-Bunka Sebagai Produk Japanese Popular Culture Pada Desain Kemasan Produk Makanan Ringan di Jepang. 7(1), 59–69.
- Barder, Ollie, (2016). “Kunio Okawara, The Man Who Designed 'Gundam' And Created The Profession Of Mechanical Design” diunduh pada Tanggal 23 Juni , 2022, dari <https://www.forbes.com/sites/olliebarder/2016/07/29/kunio-okawara-the-man-who-designed-gundam-and-created-the-profession-of-mechanical-design/?sh=40532cfe39db>
- Barnard, M. (2011). Fashion Sebagai Komunikasi: Cara mengkomunikasikan Identitas Sosial, Seksual, Kelas dan Gender (terjemahan). Yogyakarta: Jalasutra.
- Barthes, Roland. 2004. Mitologi, (Terj. Nurhadi & Sihabul Millah). Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Boradkar, P. (2010). Designing Things: A Critical Indroduction to the Culture of Objects. New Yorks: Berg.
- Craig, T. J. (2000). Japan Pop! Inside The World of Japanese Popular Culture. New York: M.E. Sharpe, Inc, 2000.
- Damayanti, Christie, (2018). “Gundam”, Tokoh Futuristik dan Ikon Budaya Pop Jepang” diunduh pada Tanggal 6 April , 2022, dari <https://www.kompasiana.com/christiesuharto/5b87a1056ddcae65bf70b0f4/Gundam-tokoh-futuristik-dan-icon-budaya-pop-jepang>
- Franco, Zeno & Blau, Kathy & Zimbardo, Philip. 2011. Heroism: A Conceptual Analysis and Differentiation Between Heroic Action and Altruism, pp1-15.
- Hendara, Andrian, (2021). “Yoshiyuki Tomino Meraih Penghargaan Person of Cultural Merit Tahun Ini” diunduh pada Tanggal 5 April , 2022, dari <https://japanesestation.com/entertainment/showbiz/yoshiyuki-tomino-meraih-penghargaan-person-of-cultural-merit-tahun-ini>.

**PROSIDING – DISEMINASI NASIONAL HASIL PENELITIAN DAN  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT VI  
e-ISSN: 3063-4091**

---

- Iswanto, Rendy. 2022. Fetisisme Samurai pada Desain Budaya Populer Mecha, Vol. 22 No. 1, pp18-26.
- Koh, Ignatius, (2017). “Patung Gundam Unicorn di Odaiba” diunduh pada Tanggal 4 April , 2022, dari <https://id.japantravel.com/tokyo/patung-Gundam-Unicorn-di-odaiba/41588>
- MacWilliams, M. (ed.) (2011). Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime. New York: M.E. Sharpe.
- Mark, S., et al. (2002) Animerica: Gundam Official Guide. San Fransisco: Viz Communications.
- Pramono, Wahyu Seto. 2017. Semiotika Gundam RX-78-2 sebagai hero dalam anime Mobile Suit Gundam. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, pp 1-64.
- Pujileksono, S. (2015). Pengantar Antropologi: Memahami Realitas Sosial Budaya. Malang: Intrans Publishing, hal. 43.
- Putra, Yusuf Bima. 2016. Helm Samurai Dalam Penciptaan Seni Kriya Logam, UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, pp 1-12.
- Ratna, D. F. (2015). Konsep Etika dalam Bushido.
- Ray, Amuro, (2012).”Mobile Suit Gundam Unicorn” diunduh pada Tanggal 10 Maret , 2022, dari [https://Gundam.fandom.com/wiki/Mobile\\_Suit\\_Gundam\\_Unicorn](https://Gundam.fandom.com/wiki/Mobile_Suit_Gundam_Unicorn)
- Schuster, Gregory P. 2010. Unmasking Mecha Identities; Visual Media Perspectives on Posthumanism in Japanese Popular Culture, Vol. 1 No. 1, pp10-30.
- Simmons, Mark, (2022). “Production History: Mobile Suit Gundam” diunduh pada Tanggal 23 Juni, 2022, dari <http://www.ultimatemark.com/gundam/production/firstgundam.html>
- Tennant, John. 2006. Mobile Suit Gundam and the Japanese Memory of War, Vol. 1, pp 1-28.
- Tim Dant. (1996). Fethishism and the Social Value of Objects. Lancaster University. 44(3): 495-516. ISSN 0038-0261.
- Wahyu, S. P. (2017). Kajian Semiotika Gundam RX-78-2 Sebagai Hero dalam Anime Mobile Suit Gundam (1979-1980).
- Waluyo, Vinsensa Audrey Roseline. (2022). Analisis Semiotika Desain Karakter Silverash Pada Game Arknights. Jurnal Barik, Vol 3, No. 2, pp 78–88.