

**REPRESENTASI KARAKTER GIJINKA PADA ANIME HATARAKU
SAIBOU BLACK (はたらく細胞 BLACK)**



SKRIPSI

*Digunakan untuk Memenuhi Persyaratan Sarjana untuk Memperoleh
Gelara Sarjana Departemen Sastra Jepang pada Fakultas Ilmu Budaya*

Universitas Hasanuddin

Makassar

Oleh :

ALIM FADLI PRAKOSO

F91116301

DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2023

UNIVERSITAS HASANUDDIN

FAKULTAS ILMU BUDAYA

DEPARTEMEN SASTRA JEPANG


LEMBAR PENGESAHAN

Sesuai dengan surat penugasan Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor: 596/UN4.9/KEP/2022 pada tanggal 18 Februari 2021, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul **“REPRESENTASI KARAKTER GIJINKA PADA ANIME HATARAKU SAIBOU BLACK (はたらく細胞 BLACK)”** yang disusun oleh Alim Fadli Prakoso, NIM F91116301 untuk diteruskan kepada panitia ujian skripsi Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 4 Mei 2023

Konsultan I

Konsultan II



Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S.
NIP. 19641217199803 1 001


Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19710903200501 2 006

Disetujui untuk diteruskan

Kepada Panitia Ujian Skripsi

Ketua Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin


Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19821082201812 2 003

SKRIPSI

**REPRESENTASI KARAKTER GIJINKA PADA ANIME HATARAKU
SAIBOU *BLACK* (はたらく細胞 *BLACK*)**

Disusun dan diajukan oleh:

ALIM FADLI PRAKOSO
NOMOR POKOK: F91116301

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
Pada Tanggal 17 April 2023.

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

UNIVERSITAS HASANUDDIN

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Konsultan I

Konsultan II

Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S. **Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph**
NIP. 1964121799803 1 001 **NIP. 19710903200501 2 006**

Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin

Ketua Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin



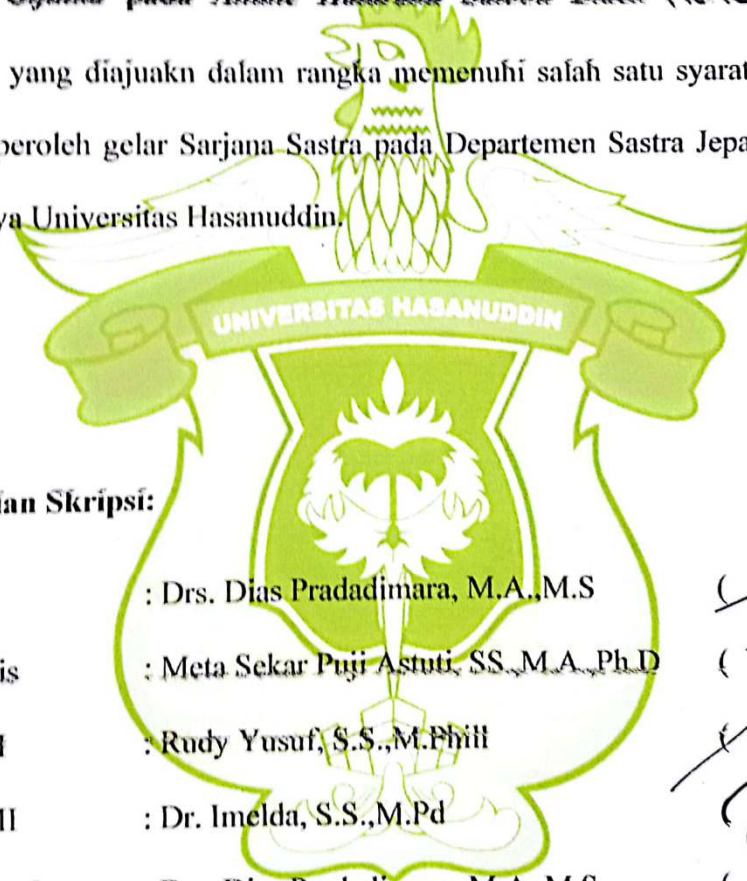
Prof. Dr. Akin Duli, M.A.
NIP. 19640716 199103 1 010

Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19821082201812 2 003

UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

LEMBAR PENGESAHAN

Panitia ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul “**Representasi Karakter Gijinka pada Anime Hataraku Saibou Black (はたらく細胞 BLACK)**” yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.



4 Mei 2023

Panitia Ujian Skripsi:

- | | |
|-----------------|---|
| 1. Ketua | : Drs. Dias Pradadimara, M.A.,M.S |
| 2. Sekretaris | : Meta Sekar Puji Astuti, SS.,M.A.,Ph.D |
| 3. Penguji I | : Rudy Yusuf, S.S.,M.Phil |
| 4. Penguji II | : Dr. Imelda, S.S.,M.Pd |
| 5. Konsultan I | : Drs. Dias Pradadimara, M.A.,M.S |
| 6. Konsultan II | : Meta Sekar Puji Astuti, SS.,M.A.,Ph.D |

()
()
()
()
()
()

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alim Fadli Prakoso

NIM : F91116301

Fakultas : Ilmu Budaya

Program Studi : Sastra Jepang

Jenjang : S1


Menyatakan dengan ini bahwa karya tulis saya yang berjudul :

REPRESENTASI KARAKTER GIJINKA PADA ANIME HATARAKU SAIBOU BLACK (はたらく細胞BLACK)

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan orang lain bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 29 Mei 2023

g menyatakan,

66BAKX445355058
(Alim Fadli Prakoso)

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rasa syukur yang sangat besar terhadap nikmat Tuhan Semesta Alam Yang Maha Pemberi Nikmat, Allah SWT karena telah membanjiri nikmat dunia kepada satu pribadi yang penuh atas ketidaksempurnaannya sehingga satu pribadi itu dapat melaksanakan dan menyelesaikan penelitian dalam bentuk penulisan ilmiah. Tulisan itu merupakan skripsi sebagai tugas akhir dalam memperoleh gelar sarjana dengan judul “Representasi Karakter Gijinka pada Anime Hataraku Saibou Black (はたらく細胞 Black)”

Sebuah mahakarya tulisan pertama dari peneliti ini merupakan bukti nikmat Tuhan Semesta Alam yang diberikan dengan banyaknya bantuan yang telah peneliti terima dalam menyelesaikan mahakarya ini. Nikmat bantuan tersebut membuat peneliti perlu untuk menghanturkan rasa terima kasih dengan penuh rasa hormat untuk segala pihak yang telah menyempurnakan mahakarya ini secara moril ataupun material:

1. Keluarga yang tercinta kepada Bapak, Ibu, Kakak dan Adik dari pribadi yang penuh ketidaksempurnaan ini, karena telah mendidik, membesarkan, mendukung dan memberi harapan besar kepada pribadi tersebut dan terus mendidik, membesarkan, mendukung dan memberi harapan besar kepadanya.
2. Dosen-dosen pembimbing dan penguji dalam menyempurnakan karya ilmiah ini dengan tujuan untuk menutupi lubang-lubang pengetahuan dan lubang-lubang kesempurnaan yang terdapat pada hasil penelitian, sehingga peneliti menjadi pribadi yang cukup percaya diri dalam membuat sebuah penelitian ini.
3. Dosen-dosen dan tenaga pengajar Falkutas Ilmu Budaya yang telah memberikan banyak informasi bermanfaat dan mempermudah kerja administrasi didalam sebuah Lembaga Pendidikan Tinggi hingga peneliti siap untuk menyelesaikan tugas akhir Universitas Hasanuddin.

4. Irma yang selalu membantu pekerjaan akademik, usaha bersama, mimpi bersama dan perjuangan bersama, serta peduli dan terus memberi dukungan secara moril ataupun material selama ini dan seterusnya.
5. Keluarga besar *Tsuchi16* yang merupakan keluarga seperjuangan dimana selalu saling peduli satu dengan yang lain dan terus saling membantu walaupun memiliki tujuan yang sangat berbeda disetiap anggota keluarganya. Terima kasih, peneliti hanturkan secara khusus untuk Irma, Akki, Faddal, Saru, Time dan Picca karena bisa saling membagi rasa suka dan dukanya selama ini ketika didalam kampus.
6. Keluarga besar *Mori17* yang telah memberikan rasa baiknya, rasa hormatnya, rasa terima kasihnya, rasa segannya kepada peneliti. Rasa-rasa yang telah diterima tersebut membuat peneliti menjadi sangat mengerti bagaimana rasa peduli yang Keluarga besar *Mori17* curahkan terhadap peneliti. Rasa sayang, bangga dan terima kasih, peneliti hanturkan secara khusus untuk Cohan, Amin, Afdal dan Ryan karena bisa membuat hal yang membosankan menjadi hal yang menarik.
7. Kakak-kakak di Keluarga besar Himpunan Mahasiswa Sastra Jepang Keluarga Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin yang telah mengajarkan peneliti terkait dunia kampus dan juga dunia luar yang sangat bermanfaat bagi peneliti untuk bertahan hidup. Rasa hormat, bangga dan terima kasih, peneliti hanturkan secara khusus untuk Bung Cud, Bung Jul, Kak Fahri, Kak Asman, Kak Ely, Kak Murad, Kak Dani dan Kak Eran karena telah mempercayakan ilmu serta harapannya kepada peneliti dan telah memberikan warna-warna yang sangat indah untuk peneliti ketika di dalam dunia kampus.
8. Adik-Adik di Keluarga besar Himpunan Mahasiswa Sastra Jepang Keluarga Mahasiswa Falkutas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin yang telah menikmati waktu bersama peneliti disebuah ruangan. Rasa sayang, bangga dan terima kasih, peneliti hanturkan secara khusus untuk Cua, Ade dan Ulpa karena telah menikmati rasa takut, bimbang dan senang bersama-sama dalam sebuah drama mahasiswa.

9. Keluarga besar Himpunan Mahasiswa Sastra Jepang Keluarga Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin dalam memberikan berbagai pertunjukan yang dapat dinikmati dan juga memberikan fasilitas yang dapat peneliti gunakan di dalam kehidupan kampus.
10. Keluarga besar Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin dalam memberikan pengalaman politik hingga hasil tugas akhir ini terbit.
11. Serta seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, tetapi peneliti tidak akan lelah secara terus-menerus untuk berusaha memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan penelitian ini dengan mengharapkan masukan dari pihak-pihak lainnya demi mendekati sebuah kesempurnaan karya.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Makassar, 26 Mei 2023

Penulis



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	I
LEMBAR PERSETUJUAN	II
LEMBAR PENERIMAAN.....	III
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	IV
KATA PENGANTAR.....	V
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR TABEL	XV
ABSTRAK	XVI
ABSTRACT	XVII
概要.....	XVIII
BAB I.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	5
1.3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	5
1.4 BATASAN PENELITIAN	6
1.5 METODE PENELITIAN	7
1.6 PENELITIAN TERDAHULU	8
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	9
BAB II	11
2.1 <i>GIJINKA</i>	11
2.1.1 Asal Mula Antropomorfis dan <i>Gijinka</i>	15
2.1.2 Karakteristik <i>Gijinka</i>	18
2.1.3 Pemakaian <i>Gijinka</i>	21

2.2	<i>ANIME</i> JEPANG SEBAGAI KAJIAN BUDAYA POPULER	26
2.3	SEMIOTIKA.....	27
BAB III.....		29
3.1	GAMBARAN UMUM <i>ANIME HATARAKU SAIBOU</i> KARYA <i>AKANE SHIMIZU</i>	29
3.2	GAMBARAN UMUM <i>ANIME HATARAKU SAIBOU BLACK</i>	31
3.3	KARAKTER <i>GIJINKA</i> DALAM <i>ANIME HATARAKU SAIBOU BLACK</i>	36
BAB IV		54
4.1	REPRESENTASI KARAKTER <i>GIJINKA</i> DILIHAT DARI VISUAL	54
4.1.1	<i>Sekkekkyuu</i> (赤血球) atau Sel Darah Merah	55
4.1.2	<i>Hakkekkyuu</i> (白血球) atau Sel Darah Putih	56
4.1.3	<i>Nousaibou</i> (脳細胞) atau Sel Otak.....	57
4.1.4	<i>Saibou</i> (細胞) atau Sel Normal.....	58
4.1.5	<i>Kesshouban</i> (血小板) atau Trombosit	59
4.1.6	Makrofag.....	60
4.1.7	<i>Killer T Saibou</i> (Killer T 細胞) atau Sel T Pembunuh.....	61
4.1.8	<i>Kansaibou</i> (肝細胞) atau Hepatosit	62
4.1.9	<i>Shusaibou</i> (胃主細胞) atau Sel Lambung	63
4.1.10	<i>Moubosaibou</i> (毛母細胞) atau Sel Matriks Rambut.....	64
4.1.11	<i>Seigensaibou</i> (精原細胞) atau Sel Spermatogonia	65
4.1.12	Sertoli.....	66
4.1.13	<i>Shikyuuutai</i> (糸球体) atau Glomerulus	67
4.1.14	<i>Haisaibou</i> (肺細胞) atau Sel Paru-paru	68
4.1.15	<i>Helper T Saibou</i> (Helper T 細胞) atau Sel T Pembantu.....	69

4.1.16	<i>Ganryousaibou</i> (<small>がんりょうさいぼう</small> 顔料細胞) atau Sel Pigmen.....	70
4.1.17	<i>Sakazukisaibou</i> (<small>さかずきさいぼう</small> 杯細胞) atau Sel Goblet.....	71
4.1.18	<i>Nen'ekisaibou</i> (<small>ねんえきさいぼう</small> 粘液細胞) atau Sel Mukosa.....	72
4.1.19	Kupffer	72
4.1.20	<i>Juujousaibou</i> (<small>じゅじょうさいぼう</small> 樹状細胞) atau Sel Dendritik	73
4.1.21	<i>Hisensaibou</i> (<small>ひせんさいぼう</small> 皮脂細胞) atau Sel Kelenjar Minyak	74
4.1.22	<i>Shibousaibou</i> (<small>しぼうさいぼう</small> 脂肪細胞) atau Sel Lemak.....	75
4.1.23	<i>Kiokusaibou</i> (<small>きおくさいぼう</small> 記憶細胞) atau Sel Memori.....	76
4.1.24	<i>Sekihizui</i> (<small>あかひずい</small> 赤脾髓) atau Pulpa Merah.....	77
4.1.25	<i>Shinzousaibou</i> (<small>しんぞうさいぼう</small> 心臓細胞) atau Sel Jantung.....	78
4.2	REPRESENTASI KARAKTER <i>GIJINKA</i> DILIHAT DARI FUNGSI KERJA.....	78
4.3	FUNGSI PEMUNCULAN KARAKTER <i>GIJINKA</i>	99
BAB V	103
5.1	KESIMPULAN	103
DAFTAR PUSTAKA	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Cover Anime Hataraku Saibou	2
Gambar 1. 2 Cover Anime Hataraku Saibou Black	4
Gambar 2. 1 Contoh gijinka buah labu	11
Gambar 2. 2 Sumber: Serial Spongebob Squarepants season 3, episode Krab Borg	13
Gambar 2. 3 Sumber: digambar oleh sunny062 (www.tumpik.com)	13
Gambar 2. 4 Patung Lionheaded.....	15
Gambar 2. 5 Contoh antropomorfis pada periode Heian	16
Gambar 2. 6 MS Girl.....	17
Gambar 2. 7 iMac girl oleh Toy.....	17
Gambar 2. 8 ME-Tan	17
Gambar 2. 9 Gijinka Kucing oleh Kitsuneneko	18
Gambar 2. 10 Gijinka Hinomoto Oniko dan Gijinka Earth-chan	23
Gambar 2. 11 Gijinka Internet Positif.....	24
Gambar 2. 12 Karakter Gijinka Ebola-chan.....	26
Gambar 2. 13 Karakter Gijinka Corona-chan	26
Gambar 3. 1 Cover Serial Hataraku Saibou dan Hataraku Saibou Black	30
Gambar 3. 2 Sel darah merah sedang mengantar oksigen	36
Gambar 3. 3 Sel darah putih melahap bakteri	38
Gambar 3. 4 Sel otak memberi arahan kepada sel lain	38

Gambar 3. 5 Sel normal sedang bersiap untuk membuat energi.....	39
Gambar 3. 6 Trombosit memperbaiki jaringan yang rusak	40
Gambar 3. 7 Makrofag menangkap bakteri.....	41
Gambar 3. 8 Sel T Pembunuh menyerang sel matriks rambut.....	41
Gambar 3. 9 Hepatosit memberikan minuman kepada sel darah merah.....	42
Gambar 3. 10 Sel utama lambung.....	43
Gambar 3. 11 Sel matriks rambut memberi nutrisi ke rambut.....	44
Gambar 3. 12 Sel Spermatogonia.....	44
Gambar 3. 13 Sertoli mengurus sel spermatogonia	45
Gambar 3. 14 Glomerulus membersihkan sel darah merah	46
Gambar 3. 15 Sel Paru-paru membersihkan	46
Gambar 3. 16 Sel T Pembantu	47
Gambar 3. 17 Sel pigmen sedang mewarnai rambut.....	47
Gambar 3. 18 Sel Goblet sedang memperbaiki lapisan lambung yang berlubang.	48
Gambar 3. 19 Sel mukosa terbakar karena sariawan	49
Gambar 3. 20 Kupffer bersiap untuk memakan sel darah merah tua.....	49
Gambar 3. 21 Sel Dendritik	50
Gambar 3. 22 Sel kelenjar minyak.....	50
Gambar 3. 23 Sel Lemak.....	51
Gambar 3. 24 Sel memori sedang mencari data antigen'.....	52
Gambar 3. 25 Pulpa merah sedang menyaring sel darah merah	52
Gambar 3. 26 Sel jantung menyampaikan untuk berhenti	53

Gambar 4. 1 Sel Darah Merah.....	55
Gambar 4. 2 Sel Darah Putih	56
Gambar 4. 3 Sel Otak	57
Gambar 4. 4 Sel Normal.....	58
Gambar 4. 5 Trombosit	59
Gambar 4. 6 Makrofag	60
Gambar 4. 7 Sel T Pembunuh	61
Gambar 4. 8 Hepatosit.....	62
Gambar 4. 9 Sel Lambung	63
Gambar 4. 10 Sel Matriks Rambut.....	64
Gambar 4. 11 Sel Spermatogonia.....	65
Gambar 4. 12 Sertoli	66
Gambar 4. 13 Glomerulus	67
Gambar 4. 14 Sel Paru-paru	68
Gambar 4. 15 Sel T Pembantu	69
Gambar 4. 16 Sel Pigmen.....	70
Gambar 4. 17 Sel Goblet.....	71
Gambar 4. 18 Sel Mukosa.....	72
Gambar 4. 19 Kupffer	72
Gambar 4. 20 Dendritik.....	73
Gambar 4. 21 Sel Kelenjar Minyak.....	74
Gambar 4. 22 Karakter gijinka sel lemak.....	75
Gambar 4. 23 Karakter gijinka sel memori.....	76

Gambar 4. 24 Karakter gijinka pulpa merah.....	77
Gambar 4. 25 Karakter gijinka sel jantung	78
Gambar 4. 26 Sel darah merah sedang mengantar oksigen	79
Gambar 4. 27 Karakter gijinka sel darah putih melahap bakteri.....	81
Gambar 4. 28 Karakter gijinka sel otak	83
Gambar 4. 29 Karakter gijinka sel normal bersiap membuat energi.....	84
Gambar 4. 30 Karakter gijinka trombosit memperbaiki jaringan yang rusak.....	85
Gambar 4. 31 Makrofag Membawa Zat Asing	86
Gambar 4. 32 Sel T Pembunuh yang Ingin Membunuh Sel Matriksl Rambut	87
Gambar 4. 33 Hepatosit yang Sedang Menyajikan Minuman	88
Gambar 4. 34 Sel Matriks yang sedang Menyemprot.....	89
Gambar 4. 35 Sertoii yang Merawat Sel Spermatogonia	90
Gambar 4. 36 Karakter gijinka glomerulus.....	91
Gambar 4. 37 Karakter gijinka sel paru-paru.....	92
Gambar 4. 38 karakter gijinka sel T pembunuh.....	93
Gambar 4. 39 Karakter gijinka sel pigmen mewarnai rambut	94
Gambar 4. 40 Karakter gijinka sel goblet	94
Gambar 4. 41 Kupffer	95
Gambar 4. 42 Karakter gijinka sel dendritik.....	96
Gambar 4. 43 Karakter gijinka sel kelenjar minyak	97
Gambar 4. 44 Karakter gijinka sel memori.....	98
Gambar 4. 45 Karakter gijinka pulpa merah.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jenis Penggambaran Antropomorfis	20
---	----

ABSTRAK

Alim Fadli Prakoso berjudul “REPRESENTASI KARAKTER GIJINKA PADA ANIME HATARAKU SAIBOU BLACK (はたらく細胞 BLACK)”, (Dibimbing oleh **Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S.** dan **Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D.**).

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana karakter-karakter *gijinka* sel tubuh manusia digambarkan berdasarkan visual dan fungsi kerjanya pada sebuah serial *anime* yang berjudul *Hataraku Saibou Black* karya penggambaran Akane Shimizu dengan menggunakan Semiotika dari Roland Barthes.

Dari hasil penelitian, peneliti menemukan penggambaran yang berbeda-beda dari setiap karakter sel tubuh manusia yang digambarkan sebagai karakter *gijinka* pada *anime Hataraku Saibou Black*. Karakter *gijinka* yang ditampilkan sebanyak 25 (dua puluh lima) karakter yang berbeda. Secara visualnya, karakter *gijinka* yang ditampilkan menggunakan penggambaran manusia pada dunia nyata dengan berbagai pekerjaan atau profesi serta karakter yang mudah dipahami secara umum yang berhubungan dengan fungsi kerjanya. Secara fungsi kerjanya, karakter *gijinka* yang ditampilkan menggambarkan pekerjaan secara visual dengan mengerjakan beberapa pekerjaan yang sesuai dengan fungsi kerja aslinya sebagai sel dalam tubuh manusia. Pemilihan penggambaran karakter *gijinka* sel tubuh manusia secara visual digambarkan saling berhubungan dan mudah dimengerti dengan bagaimana sel tubuh manusia tersebut menjalankan fungsi kerjanya di dalam tubuh.

Kata kunci: *Gijinka, Hataraku Saibou Black, Hataraku Saibou, Akane Shimizu*

ABSTRACT

Alim Fadli Prakoso entitled “GIJINKA CHARACTER REPRESENTATION IN ANIME HATARAKU SAIBOU BLACK (はたらく細胞 BLACK)”, (Guided by **Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S.** and **Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D.**).

This study aims to explain how the characters *gijinka* human body cells are described based on visuals and their work function in a series *anime* which is titled *Hataraku Saibou Black* by Akane Shimizu's depiction using Semiotics from Roland Barthes.

From the research results of the study, the researchers found different descriptions of each character of the human body cells described as characters *gijinka* on *anime Hataraku Saibou Black*. Character *gijinka* displayed as many as 25 (twentyfive) different characters. Visually, character *gijinkas* which are displayed using human depictions in the real world with various jobs or professions as well as characters that are easily understood in general related to their work functions. In terms of work function, character *gijinkas* displayed illustrates the job visually by doing some work that is in accordance with its original work function as a cell in the human body. Selection of character depiction *gijinka* human body cells are visually depicted as interconnected and easy to understand how these human body cells carry out their work functions in the body.

Keyword: *Gijinka, Hataraku Saibou Black, Hataraku Saibou, Akane Shimizu*

概要

Alim Fadli Prakoso 題して“アニメ「はたらく細胞 BLACK」におけるギジンカのキャラクター表現”, (によって導かれます **Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S.** と **Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D**)。

本研究は、ロラン・バルトの記号論を用いて清水茜が描いたアニメ『はたらく細胞 BLACK』において、擬人化というキャラクターがどのようにビジュアルとその働きに基づいて描写されているかを説明することを目的とする。

研究の結果、アニメ『はたらく細胞 BLACK』では擬人化のキャラクターとして表現されている人体の細胞のそれぞれの特徴が異なることが判明した。擬人化という文字には 25 種類もの異なる文字が表示されます。現実世界の様々な仕事や職業に就いた人物像と、その職務に関連した一般的な分かりやすいキャラクターを視覚的に表現した「キャラクター擬人化」。仕事の機能に関しては、表示されている擬人化という文字は、人体の細胞としての本来の仕事の機能に応じた何らかの仕事を行うことで、その仕事を視覚的に表現しています。キャラクター描写の選択 擬人化 人体の細胞は相互に接続されているものとして視覚的に描かれており、これらの人体の細胞が体内でどのように機能するかを理解しやすくなっています。

キーワード：擬人化、はたらく細胞 BLACK、はたらく細胞、清水茜

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada tahun 1970-an, para animator Jepang mulai mengikuti animasi Disney dalam mengadopsi ciri khas animasi dari barat seperti warna-warna yang beragam, ekspresi wajah yang berlebihan, dan karakter-karakter antropomorfisme¹ atau dalam Bahasa Jepang dikenal dengan istilah *gijinka* (ぎじんか 擬人化). Heikura (2018: 214) menyatakan bahwa *gijinka* adalah personifikasi segala objek non-manusia seperti makanan dan minuman, elemen di alam, benda mati, dan bahkan konsep abstrak sekalipun. Banyak beredar di media sosial objek yang dipersonifikasikan dengan konsep *gijinka* seperti *gijinka* hewan, *gijinka* penyakit, *gijinka* perusahaan, *gijinka* peralatan bahkan sampai *gijinka* negara dan *gijinka* politik. Penggunaan konsep *gijinka* juga memiliki beberapa kegunaan seperti sebagai maskot kelompok atau taman hiburan, sebagai media promosi, dan sebagai media hiburan.

Salah satu budaya pop jepang, animasi jepang atau yang biasa disebut *anime*² juga telah banyak menggunakan konsep *gijinka*. Bagi sebagian orang, *anime* yang menggunakan konsep *gijinka* menarik untuk ditonton karena terlihat

¹ *Antropomorfisme*: Interpretasi hal-hal atau peristiwa bukan manusia menjadi suatu hal yang berkarakteristik manusia. Guthrie, S.E. Dari situs sumber tersier <https://www.britannica.com/topic/anthropomorphism> diakses 31 Oktober 2021 pukul 18:25.

² *Anime*: Animasi Jepang. Budianto, F. “Anime, Cool Japan, Dan Globalisasi Budaya Populer Jepang”. Jurnal Kajian Wilayah, Vol. 6 No. 2, 2015, hal. 179.

unik dan memiliki unsur *moe*³. Ada beberapa *anime* yang menggunakan konsep *gijinka* seperti *anime Chobits* yang tayang pada tahun 2002, *Chii, anime Upotte!!* yang tayang pada tahun 2012, *anime Monster Musume no Iru Nichijou* yang tayang pada tahun 2015 dan *anime Kantai Collection: KanColle* yang tayang pada tahun 2015. Selain itu, *anime* yang mengangkat konsep *gijinka* dalam penggambaran karakternya adalah *Hataraku Saibou* (はたらく^{さいぼう}細胞) atau dalam Bahasa Inggrisnya *Cell at Work!* yang memiliki cerita tentang sirkulasi sel darah.



Gambar 1. 1 Cover Anime Hataraku Saibou

Sumber: myanimelist.net

Hataraku Saibou adalah *anime* adaptasi manga berjudul sama karya Akane Shimizu yang pernah memenangkan penghargaan Sirius New Age untuk para mangaka baru⁴. Berbeda dengan *anime* dengan konsep *gijinka* lain yang menampilkan cerita sebagai hiburan saja, *anime Hataraku Saibou* tidak memiliki alur cerita utama dalam serinya. Setiap episode yang ditampilkan *anime* ini memiliki topik yang berbeda dan tidak memiliki cerita yang berkesinambungan.

³ *Moe*: Tanggapan kasih sayang terhadap sesuatu. Galbraith, P.W. Dari laman <https://jmpc-utokyo.com/keyword/moe/> diakses 31 Oktober 2021 pukul 18:36.

⁴ IC_21. (2015). Diakses dari website berita <http://jurnalotaku.com/2015/07/12/moefikasi-baru-telah-hadir-kali-ini-adalah-sel-darah/> pada 16 September 2021 pukul 15:21.

Tidak hanya sebagai penayangan hiburan, *anime Hataraku Saibou* menampilkan konsep *gijinka* sel-sel tubuh manusia beserta segala kegiatan yang dilakukan sel-sel tersebut di dalam tubuh manusia dan dianggap mengedukasi.

Anime Hataraku Saibou memiliki *rating* 7.63 pada situs peringkat *anime* myanimelist.net⁵. *Anime Hataraku Saibou* sangat kreatif dalam mengembangkan sebuah materi aktivitas sel tubuh yang hanya bisa dibaca melalui buku pelajaran sekolah diubah secara visual menjadi sebuah cerita yang menarik untuk ditonton dan mudah untuk dipahami. Dalam 1 episode yang berdurasi sekitar 24 menit, telah memiliki banyak pengetahuan tentang sel-sel tubuh, misalnya sirkulasi darah dari perjalanan sel darah merah mengelilingi jalur sirkulasi, mengatasi virus yang datang, penanganan luka dan masih banyak lagi. *Anime Hataraku Saibou* pertama kali tayang pada tahun 2018 diproduksi oleh David Production yang memiliki musim kedua (2021), satu *movie* (2020) dan satu *Spin-off*⁶(2021).

Spin-off anime Hataraku Saibou berjudul *Hataraku Saibou Black* tayang pada Januari 2021 memiliki 13 episode yang masing-masing episodanya berdurasi 24 menit. Berbeda dengan serial aslinya yang memiliki genre komedi *shounen*⁷, *Spin-off anime Hataraku Saibou* ini bergenre drama-aksi. *Spin-off* ini menampilkan

⁵ Dari situs peringkat anime, Dari laman https://myanimelist.net/anime/37141/Hataraku_Saibou_TV diakses pada 31 Oktober 2021 pukul 19:12.

⁶ *Spin-off*: Istilah yang digunakan untuk menceritakan kejadian khusus atau kisah khusus yang diambil dari cerita utama. Susanto, F. (2021). Dari media berita https://mediabro.id/arti-sekuelprekuelpinoff-crossover-remake-reboot-trilogy/#3_Arti_Film_Spin-off_Spinoff diakses pada 29 April 2022 pukul 22:23.

⁷ Komedi *shounen*: genre karya komedi untuk umur 12 sampai 18 tahun. Kevin. (2021). Dari laman kamus online <https://www.definitions.net/definition/SHOUNEN> diakses pada 16 September 2021 pukul 15:32.

beberapa perbedaan dengan serial aslinya, seperti lebih banyak pertarungan yang menumpahkan banyak darah dan ketegangan setiap episode daripada serial aslinya yang hanya terlihat sebagai media edukasi sel dalam tubuh saja. Dalam *Spin-off* ini juga memiliki karakter utama yang berbeda dengan serial aslinya dan menyebabkan cerita serial aslinya dan cerita *Spin-off* nya berbeda. Selain itu, *Spin-off* ini juga menggunakan gaya visual yang berbeda dengan serial aslinya.

Seluruh karakter pada serial ini menggunakan konsep *gijinka* dari sel darah merah, sel darah putih, trombosit hingga virus, bakteri dan jamur. Sel darah merah



Gambar 1. 2 Cover Anime Hataraku Saibou Black

Sumber: myanimelist.net

digambarkan menjadi karakter sel darah merah pemula yang bekerja didalam tubuh yang memiliki banyak gangguan tubuh seperti stres, rokok dan alkohol. Sel darah merah yang merupakan pemeran utama dalam serial ini, merasa kesulitan dalam mengerjakan tugasnya pada tempat kerja yang kurang baik. Dengan kurang baiknya tempat kerja dan masalah lainnya yang selalu ditemukan, sel darah merah mencoba melakukan yang terbaik untuk tubuh yang mudah terserang penyakit. Masalah-masalah yang terjadi pada tubuh tersebut seperti: sariawan, konsumsi alkohol, rambut rontok, batu ginjal, penggumpalan darah, kutu air, maag, asam urat, serangan jantung dan lain sebagainya.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin mengetahui beberapa unsur *gijinka* yang terdapat dalam *anime Hataraku Saibou*. Selain itu penulis tertarik dengan fungsi konsep penayangan dalam *anime Hataraku Saibou* yang menggunakan konsep penggambaran *gijinka* yang memiliki keunikannya tersendiri dalam menampilkan sebuah karakter dalam sebuah cerita. Sehingga peneliti memilih judul penelitian “REPRESENTASI KARAKTER GIJINKA PADA ANIME HATARAKU SAIBOU BLACK (はたらく^{さいぼう}細胞 BLACK)”.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimanakah penggambaran karakter *gijinka* dalam *anime Hataraku Saibou Black* secara visual?
- b. Bagaimanakah penggambaran karakter *gijinka* dalam *anime Hataraku Saibou Black* secara fungsi kerja?
- c. Bagaimana fungsi pemunculan karakter *gijinka* dalam *anime Hataraku Saibou Black*?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah;

- a. Untuk mendeskripsikan bagaimana penggambaran karakter *gijinka* dalam *anime Hataraku Saibou Black* secara visual.
- b. Untuk mendeskripsikan bagaimana penggambaran karakter *gijinka* dalam *anime Hataraku Saibou Black* secara fungsi kerja.
- c. Untuk mendeskripsikan bagaimana fungsi pemunculan *gijinka* dalam *anime Hataraku Saibou Black*.

Peneliti berharap agar penelitian ini memiliki manfaat yang baik bagi pembaca dan calon peneliti berikutnya, adapun manfaat dari penelitian ini adalah;

- a. Untuk menambah wawasan kepada pembaca tentang bagaimana penggambaran kepribadian karakter sel darah merah sebagai karakter *gijinka* dalam anime *Hataraku Saibou*.
- b. Untuk mengetahui bagaimana karakter *gijinka* dalam anime *Hataraku Saibou* digambarkan berdasarkan objek aslinya.
- c. Untuk dapat menyebarkan metode yang menggunakan konsep penggambaran kepribadian karakter *gijinka* dalam anime.
- d. Penulis berharap penelitian ini dapat menjadi bahan acuan atau referensi untuk penelitian yang selanjutnya.

1.4 Batasan Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan anime *Hataraku Saibou Black* serial *Spin-off* yang tayang pada tahun 2021 berjumlah 13 episode dengan masing-masing episode berdurasi 24 menit sebagai bahan utama penelitian untuk menganalisis kepribadian karakter *gijinka* pada anime tersebut. Pada *Spin-off* ini, terdapat banyak unsur pengenalan karakter pada anime *Hataraku Saibou* yang cocok untuk menggambarkan objek aslinya, yaitu sel-sel tubuh manusia dalam konsep karakter *gijinka*. Pada anime ini juga, peneliti akan membatasi karakter yang akan diteliti, yaitu lima karakter *gijinka* dalam anime *Hataraku Saibou Black* yang memiliki jumlah tayang paling banyak setiap episodenya. Selanjutnya, untuk mendukung data dari anime tersebut, peneliti akan menggunakan beberapa buku, jurnal, dan artikel yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, analisis-deskriptif. Metode ini menekankan pada makna, penalaran, situasi tertentu dalam kondisi tertentu yang biasanya berhubungan dengan kehidupan sehari-hari⁸. Data dari penelitian kualitatif lebih berupa kata-kata daripada angka-angka, data penelitian bersifat deskriptif, yang artinya dapat berupa gejala yang dikategorikan seperti foto, dokumen, artefak, dan catatan⁹. Data yang dikumpulkan menggunakan studi literatur dimana penulis mengumpulkan data dari sumber yang relevan seperti buku, jurnal, artikel dan makalah yang sesuai dengan topik penelitian. Analisis deskripsi pada penelitian ini mengungkap karakter *gijinka* pada *anime Hataraku Saibou*, memberikan gambaran tentang karakter *gijinka*, lalu mengumpulkan, menyusun, menginterpretasikan data yang telah diperoleh, kemudian data dapat disimpulkan sehingga disebut analisa.

Penulis akan mengkaji *anime Hataraku Saibou Black* menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tentang tanda. Semiotika digunakan untuk menyimpulkan makna yang terkandung dalam sebuah tanda. Secara semiotika pesan adalah penanda dan maknanya adalah petanda. Pesan adalah sesuatu yang dikirimkan secara fisik dari satu sumber ke penerimanya. Sedangkan makna dari pesan yang dikirimkan hanya bisa ditentukan dalam kerangka-kerangka makna lainnya.¹⁰

⁸ Sarwono, J. (2006). "Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif." Yogyakarta: Graha Ilmu.

⁹ Rohidi, T. R. (2011). "Metodologi Penelitian Seni." Semarang: Cipta Prima Nusantara.

¹⁰ Musliadi, Ana. (2021). "Representasi Shinto dalam Film Anime Kimi no Na wa Karya Sutradara Shinkai Makoto". Universitas Hasanuddin

Bahan utama yang peneliti ambil adalah *anime Hataraku Saibou Black* yang tayang pada tahun 2021. Adapun bahan referensi dari metode studi literatur merupakan data yang sesuai dengan topik penelitian seperti, konsep penggambaran *gijinka*, referensi desain karakter, referensi penggambaran sel darah merah secara biologi dan referensi kepribadian.

1.6 Penelitian Terdahulu

1. Jurnal oleh Daniel Kurniawan Salamoon; “*Anime Sebagai Media Edukasi Digital (Analisis Karakter AE 3803 Pada Anime Hataraku Saibou)*”. Pada penelitian tersebut menyimpulkan bahwa anime Hataraku Saibou secara desain komunikasi visual dan konteks narasi edukasinya memiliki penerjemahan cerita menjadi objek-objek representasi yang tepat. Penelitian yang dilakukan oleh Daniel hanya menggunakan metodologi *visual, site (s) of the image it self* yang menggunakan dua unit analisis, yaitu tinjauan warna dan tinjauan ilustrasi. Daniel Kurniawan melakukan pendekatan teoritis terhadap karakteristik *visual image* dan temuan-temuan pada tataran efek-efek visual untuk melihat relasi makna dalam sebuah *visual image*. Penelitian yang ditulis oleh Daniel memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti tulis, yaitu menggunakan objek penelitian yang sama, karakter sel darah merah pada *anime Hataraku Saibou*. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan Daniel Kurniawan diatas, Penelitian ini akan menggambarkan lebih dalam bagaimana representasi sel darah merah pada *anime Hataraku Saibou* tidak hanya dalam konsep visualnya, tetapi juga dengan tingkah laku dan sifat pembentuk karakternya.

2. Jurnal oleh Alfons Christian Hardjana; “*Tinjauan Desain Bentuk Karakter Sel Darah Merah Dalam Anime Hataraku Saibou*”. Pada penelitian

tersebut, Alfons menyimpulkan bahwa karakter sel darah merah secara visual teridentifikasi sebagai penggambaran peran pengantar makanan di Jepang. Alfons menggunakan empat tahap dalam meninjau karakter sel darah merah, yaitu tahap deskriptif, tahap analisis formal, tahap interpretasi dan tahap evaluasi. Penelitian yang dilakukan Alfons hanya fokus pada desain karakter sel darah merah pada *anime Hataraku Saibou*. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti juga akan menganalisis sifat dan tingkah laku karakter dalam menggambarkan sel darah merah dalam *anime Hataraku Saibou*.

3. Skripsi oleh Ana Musliadi (2021) dengan judul “*Representasi Shinto*

(^{しんとう}神道) *Dalam Film Anime Kimi No Nawa* (^{きみ}君の^な名は) *Karya Sutradara Shinkai*

(^{しんかい}新海 ^{まこと}誠)”. Skripsi tersebut merepresentasikan Shinto dalam *anime Kimi*

no Na wa yang memiliki fungsi sebagai penjelas alur cerita. Pada penelitian yang peneliti tulis akan menggunakan metode yang sama dengan yang digunakan Ana Musliadi, yaitu menggunakan semiotika Roland Barthes dalam menganalisis objeknya. Sedangkan perbedaan penelitian yang peneliti tulis dan penelitian Ana Musliadi berada pada objek yang berbeda dan bahan penelitian yang berbeda.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi, penulis menggunakan gambaran umum mengenai keseluruhan penulisan yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami pembahasan dalam penulisan skripsi. Bab 1 Pendahuluan, berisikan latar belakang mengapa peneliti mengangkat topik konsep penggambaran gijinka dalam *anime Hataraku Saibou Black*. Selanjutnya rumusan masalah yang merupakan masalah yang timbul dari latar belakang dan tujuan penelitian yang

merupakan tujuan dari penulisan skripsi dalam menghasilkan jawaban dari rumusan masalah. Adapun manfaat penelitian yang berisi tentang manfaat yang bisa didapatkan dari penelitian ini. Selanjutnya batasan penelitian yang berisi batasan-batasan tertentu yang berfungsi dalam membatasi ruang lingkup pembahasan dalam penelitian. Selanjutnya metode penelitian yang berisi tentang metode penelitian yang akan peneliti gunakan dalam menganalisis data penelitian. Kemudian penelitian terdahulu yang berisi penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian yang peneliti angkat. Bab 2 berisi tinjauan umum gijinka, yakni gambaran umum konsep penggambaran gijinka dan pop kultur anime. Bab 3 berisikan serial anime Hataraku Saibou Black dalam bentuk deskripsi sipnosis cerita yang terdapat pada anime Hataraku Saibou Black, dan konsep penggambaran gijinka yang terdapat pada anime Hataraku Saibou Black. Bab 4 Representasi Gijinka dalam Anime Hataraku Saibou Black, berisikan bahasan penelitian. Bab 5 Penutup, berisikan kesimpulan dan saran yang telah dilakukan oleh peneliti.

BAB II

TINJAUAN UMUM *GIJINKA*

Pada bab ini, peneliti membahas tentang *gijinka* secara umum beberapa, serta *Pop Culture anime* sebagai media edukasi.

2.1 *Gijinka*

Gijinka (擬人化^{ぎじんか}) adalah istilah Jepang yang dapat diterjemahkan karakter “personifikasi” dalam segala bentuk non-manusia, benda, dan berbagai hal lain dan menggambarkan sebagai manusia. *Gijinka* berasal dari 3 huruf kanji, yaitu kanji *gi* (擬) yang berarti imitasi, meniru, menyamar atau simulasi. Kanji *jin* (人) yang berarti manusia dan kanji *ka* (化) yang berarti berubah atau mengambil bentuk. *Gijin* (擬人) sudah dapat mengacu pada "personifikasi" atau "antropomorfisme" sejauh manusia (人) diciptakan, yang pada dasarnya bukan manusia kemudian diadaptasi, diubah atau disimulasikan (擬). Secara harfiah *gijinka* (擬人化^{ぎじんか}) dapat diartikan sebagai mengambil bentuk seperti manusia. Konsep penggambaran



Gambar 2. 1 Contoh *gijinka* buah labu

Sumber: penguinrandomhouse.com

gijinka mengambil suatu objek yang dimana objek itu digambarkan secara visual seperti manusia. Semua karakter yang memiliki konsep penggambaran *gijinka*

mempunyai perilaku dan respons yang identik dengan manusia pada umumnya seperti berbicara, marah atau sedih.

Gijinka merupakan perkembangan visual dari penggambaran antropomorfis. Istilah antropomorfis berasal dari dua kata, *anthrop* (manusia) dan *morph* (bentuk). Antropomorfisme merupakan penyandangan atribusi karakteristik manusia terhadap benda atau makhluk non-manusia. Contoh subjeknya bisa berupa hewan atau tumbuhan dengan bentuk fisik yang menyerupai aslinya dan punya emosi, pola pikir, serta bertingkah laku layaknya manusia¹¹.

Gijinka yang telah berkembang, kini memiliki perbedaan dengan antropomorfis pada umumnya. Visual antropomorfis pada umumnya memperlihatkan visual objek dengan beberapa unsur agar dapat menjadi sebuah karakter yang hidup. Dengan hanya memperlihatkan beberapa unsur visual objek aslinya untuk membuat sebuah karakter belum tentu dapat membuat karakter tersebut menjadi sebuah karakter *gijinka*. Karakter *gijinka* memiliki ciri khusus yang utama dalam penggambaran karakternya, yaitu desain karakter *gijinka* Jepang merupakan visual manusia normal yang memiliki beberapa unsur lain dari objek yang di personifikasikan. Semua jenis objek dapat melalui proses pembuatan karakter *gijinka*, bahkan karakter yang merupakan karakter antropomorfis sekalipun. Artinya, karakter *gijinka* merupakan salah satu jenis antropomorfis secara visual yang memiliki keunikannya sendiri. Salah satu contoh yang dapat menggambarkan perbedaan antara karakter antropomorfis dan karakter *gijinka*.

¹¹ Universitas Binus. (2020). "Daya Tarik Gijinka". Diakses dari laman <https://japanese.binus.ac.id/2020/10/30/daya-tarik-gijinka/> diakses pada 30 Mei 2022 pukul 18:25.

Karakter antropomorfis



Gambar 2. 2 Sumber: Serial *Spongebob Squarepants* season 3, episode *Krab Borg*

Karakter *gijinka*



Gambar 2. 3 Sumber: digambar oleh *sunny062* (www.tumpik.com)

Saat ini istilah *gijinka* sangat dekat dengan konsep penggambaran karakter karya-karya budaya populer Jepang seperti animasi, komik, novel dan gim. Tren *gijinka* juga biasa dipakai sebagai pesan atau emosi yang mewakili sang penggambar. Objek yang digambarkan dengan konsep *gijinka* sangatlah luas, bahkan sesuatu yang abstrak juga dapat digambarkan dengan konsep *gijinka*, seperti “Cinta” dan “Sedih”. Lukas Alves (2020) menjelaskan bahwa di pangkuan masyarakat Jepang modern, yang sangat dipengaruhi oleh praktik antropomorfis bahkan sebelum kelahirannya sebagai sebuah bangsa, lahir ilustrasi yang awalnya dibuat untuk mempersonifikasikan elemen non-manusia, untuk mendukung semacam pernyataan humoristik atau hanya untuk kepentingan artistik populer dan hampir eksklusif untuk platform online.

Dalam *Make Manga!* (Heikura, 2018) yang merupakan buku yang membahas terkait berbagai macam gaya menggambar, menjelaskan bahwa gaya penggambaran *gijinka* merupakan salah satu gaya menggambar yang unik dan sulit karena dapat mencerminkan kepribadian seorang kreator. Hal tersebut menjadi aset yang sangat besar bagi seorang artis atau kreator itu sendiri. Pemberian ekspresi

dan personifikasi terhadap sebuah objek juga dapat mengetahui ideologi dan pengetahuan seorang artis serta dapat memberikan sebuah pesan yang disampaikan melalui penggambaran karakter *gijinka*.

Menurut Lucas Alves Esteves dari Universitas Lisbon dalam jurnalnya yang berjudul “*Gijinka: Beyond Anthropomorphism*” (2020) menjelaskan bahwa penggambaran karakter *gijinka* secara umum jarang digunakan dalam karya-karya budaya populer Jepang. Tapi karena keunikan *gijinka* dalam hal kemunculannya dan penggunaannya membuat karakter *gijinka* yang terbit dapat menarik perhatian publik dengan sangat cepat. Selain sebagai media hiburan, karakter *gijinka* dapat menjadi pembawa pesan pada media visual yang sangat unik, baru dan menarik perhatian serta efektif. Penggunaan karakter *gijinka* juga telah menerus meningkat dengan sangat cepat dibuktikan dengan munculnya karakter-karakter *gijinka* di beberapa karya budaya populer Jepang saat ini, seperti *anime*, *manga*, novel ringan, gim dan *vtuber*. *Gijinka* adalah produk dari masyarakat yang telah terbiasa dengan antropomorfisme, dimana karakter antropomorfis yang biasa dibuat dalam konteks komersial. *Gijinka*, sebagai bagian besar dari seni populer Jepang, mencerminkan aura kekanak-kanakan yang merupakan bagian dari identitas penampilan manusia yang “imut”. Dengan pemberian unsur tersebut pada pembentukan karakter *gijinka*, istilah *gijinka* juga biasa disebut dengan istilah “*Moe Anthropomorphism*”.¹²

¹² Bosnia, F. (2019). *Gijinka*, Subkultur Absurd yang Sukses Mendunia. Diakses pada laman <https://kincir.com/movie/anime/gijinka-antropomorfisme-moe-anime-BDkAnNxOTiRh> 1 Juni 2022 pukul 21:17

2.1.1 Asal Mula Antropomorfis dan *Gijinka*

Konsep penggambaran *gijinka* atau antropomorfisme secara umum sudah ada sejak sebelum masehi. Karya antropomorfisme tertua yang diketahui berusia 35.000 sampai 40.000 tahun yang lalu, yaitu patung *Lionheaded* dari Jerman. Contoh lainnya seperti lukisan atau gambar yang ada pada gua *Trois-Freres* di Perancis yang dipercaya mengandung unsur antropomorfisme. Selanjutnya konsep antropomorfisme muncul dalam aspek religius seperti dalam menggambarkan dewa-dewa dan mitologi. Kemudian antropomorfis juga dipakai dalam cerita-cerita rakyat dan dongeng.¹³



Gambar 2. 4 Patung *Lionheaded*

Sumber: *showcaves.com*

Di Jepang sendiri, konsep penggambaran antropomorfis yang cukup khas diperkirakan sudah ada sejak periode *Heian* (794-1185 Masehi). Pada zaman tersebut tidak sedikit ditemukan karya berupa lukisan yang merupakan *gijinka* dari hewan. Lukisan-lukisan dengan konsep antropomorfis pada periode tersebut yang nantinya akan berkembang menjadi konsep penggambaran *gijinka* Jepang.

¹³ Dalton. (2004). Löwenmensch Oldest Statue. Diakses dari arsip <https://web.archive.org/web/20100325233703/http://www.vnn.org/world/WD0401/WD01-8500.html> pada 1 Juni 2022 pukul 21:17.



Gambar 2. 5 Contoh antropomorfis pada periode Heian

Sumber: kumparan.com

Dalam dimensi budaya populer umum, antropomorfisme juga telah berkembang dan menghasilkan beberapa karakter yang tidak asing kita ketahui, seperti Tom dan Jerry, SpongeBob, Ninja Turtles, atau Bugs Bunny adalah sedikit contoh dari banyaknya karakter nonmanusia yang terdampak “antropomorfisasi”. Bentuk awal konsep penggambaran karakter *gijinka* Jepang adalah *Gundam MS Girl* yang dibuat oleh Mika Akitaka pada tahun 1982¹⁴. Banyak konsep penggambaran *gijinka* yang merupakan hasil diskusi di forum Internet Jepang. Tren tersebut yang kemudian menyebar dari lingkaran *manga* dan *anime* komersial dengan menonjolkan karakter yang merupakan personifikasi dari benda mati.

¹⁴ Ashcraft, Brian. (2010). “*Gundam as Girl*”. Diakses dari laman <https://kotaku.com/gundam-as-girls-5505193> diakses pada 1 Juni 2022 pukul 21:17.



Gambar 2. 6 MS Girl

Sumber: www.otaku.com

Salah satu contoh *gijinka* paling awal juga adalah "*iMac Girl*" karya seniman Jepang Toy, yang menggambarkan model *iMac* dari komputer desktop *Apple* sebagai karakter *gijinka*. Menurut situs web Toy, karya karakter *gijinka* tersebut pertama kali diterbitkan pada tahun 1998. Selain itu pada tahun 2003, karakter *ME-tan*, yang merupakan personifikasi dari sistem operasi *Windows ME*, dibuat dan muncul pada *imageboard* Jepang *Futaba Channel*.



Gambar 2. 7 iMac girl oleh Toy



Gambar 2. 8 ME-Tan

Sumber: knowyourmeme.com

Penggunaan model penggambaran *gijinka* dalam membuat sebuah karakter mulai berkembang pada tahun 2000-an. Hal itu dapat dibuktikan dalam penyerbaran karakter *gijinka* melalui jejak internetnya. Website Wikipedia memperlihatkan "*Moe Anthropomorphism*" sebagai istilah lain *gijinka* dibuat pada tahun 2006.

Website Wikifur memperlihatkan halaman dengan judul “*Gijinka*” yang dibuat pada bulan Agustus tahun 2006. Definisi dalam Urban Dictionary untuk “*gijinka*” diajukan pada tahun 2009. Halaman website TV Tropes untuk konsep penggambaran “*gijinka*” dibuat pada tahun 2010.

2.1.2 Karakteristik *Gijinka*

Karakter *gijinka* Jepang memiliki perbedaan dengan karakter antropomorfisme lain pada umumnya. Desain karakter *gijinka* Jepang merupakan visual manusia normal yang memiliki beberapa unsur lain dari objek yang di personifikasikan sebagai sentuhan *gijinka*. Contoh penggambaran karakter *gijinka* Jepang adalah karakter *gijinka* kucing yang digambarkan seperti manusia yang mempunyai beberapa unsur-unsur yang dimiliki kucing, seperti telinga, ekor dan lainnya. Karakter *gijinka* juga pada umumnya mempertahankan karakteristik atau sifat asli dari objek yang telah melalui proses personifikasi. Contohnya karakter *gijinka* kucing yang sangat menyukai ikan dan suka bermalas-malasan menyerupai objek personifikasi aslinya, yaitu kucing.









Gambar 2. 9 *Gijinka* Kucing oleh Kitsuneneko

Sumber: [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

Karakter *gijinka* memiliki unsur lain yang disebut *moe*. Pada umumnya, *moe* ditujukan pada karakter yang ada pada karya-karya budaya populer Jepang

yang memiliki unsur “*cuteness*”. Jadi, konsep penggambaran *gijinka* memiliki penggambaran seperti karya-karya budaya populer Jepang lainnya seperti penggambaran karakter *manga*, *anime*, atau gim asal Jepang. Seperti yang dijelaskan oleh Lucas Alves (2020) dalam disertasinya, unsur utama dalam jenis antropomorfis *gijinka* adalah dalam penggambaran bentuk manusianya memiliki unsur kekanak-kanakannya dan keimutannya.

No.	Jenis Antropomorfis	Contoh Gambar	Sumber Gambar
1.	Gijinka		pixiv.net
2.	Anthopomorphic Personification		Film Inside Out (2015)

3.	Sexy Whatever Outfit		Komik F@NB0YS\$ oleh Scott Dewitt (2006)
4.	Morphic Resonance		Beauty and The Beast (1991)
5.	Animate Inanimate Object		The Brave Little Toaster (1987)
6.	Humanity Ensues		My Little Pony: Equestria Girls (2013)

Tabel 2. 1 Jenis Penggambaran Antropomorfis

Pada website media berita Anime News Network (ANN) memberikan penjelasan bagaimana bentuk *gijinka* yang kemudian membandingkannya dengan jenis antropomorfis lain dan jenis penggambaran yang hampir sama dengan gaya penggambaran karakter *gijinka*, seperti *Anthropomorphic Personification*, *Sexy Whatever Outfit*, *Morphic Resonance*, *Animate Inanimate Object* dan *Humanity Ensues*. (1) *Gijinka* merupakan personifikasi objek non-manusia menjadi sebuah karakter manusia dengan pakaian, sifat dan kelakuan sesuai dengan objek aslinya. (2) *Anthropomorphic Personification* merupakan perwujudan yang dibuat hidup seperti humanoid dari abstraksi fundamental. (3) *Sexy Whatever Outfit* merupakan pemakaian pakaian karakter yang meniru suatu objek, biasanya perempuan. (4) *Morphic Resonance* merupakan perubahan dari manusia menjadi sebuah objek yang mempertahankan ciri khususnya. (5) *Animate Inanimate Object* merupakan benda mati yang memiliki kekuatan gerak dengan tujuan menambahkan unsur kejutan atau supernatural pada plot. (6) *Humanity Ensues* merupakan karakter non-manusia yang mempunyai sifat tidak terima ketika dirubah menjadi manusia pada serial non-manusia¹⁵. Perbedaan secara penggambaran visual dapat diperhatikan pada gambar dibawah.

2.1.3 Pemakaian *Gijinka*

Karakter antropomorfisme secara umum telah digunakan dibanyak hal seperti dalam keagamaan, mitologi, karya-karya sastra, media televisi, film, maskot dan video gim. Pemakaian karakter *gijinka* awalnya hanya muncul di beberapa karya budaya populer Jepang. Kemudian pemakaiannya berkembang karena

¹⁵ Stimson, E. (2016). Diakses dari laman <https://www.animenewsnetwork.com/interest/> , pukul 12.06.

popularitasnya. Tidak hanya pada karya-karya budaya populer saja, penggambaran karakter *gijinka* juga di beberapa hal tergantung dengan fungsi pemunculannya.

Contoh kemunculan karakter *gijinka* adalah *Hinomoto Oniko* (日本鬼子^{ひのもとおにこ})

yang muncul sekitar tahun 2010. *Hinomoto Oniko* berasal dari frasa China yang digunakan untuk orang-orang Jepang dengan kata *Riben Guizi* (日本鬼子^{ribēnguizi}) yang dalam Bahasa china berarti “Iblis Jepang” berkonotasi negatif. Kemudian netizen Jepang membuat *Riben Guizi* versi *gijinka* dengan nama *Hinomoto Oniko* menggunakan kanji yang sama dengan kanji aslinya di forum internet 2ch board. Kesan *Riben Guizi* yang bersifat rasis dan ofensif dapat dirubah menjadi sesuatu yang lebih bersahabat dan dapat merubah kesan terhadap hal tersebut. Kemudian ada juga contoh lain kemunculan karakter *gijinka* melalui media sosial seperti *Earth-chan* yang merupakan personifikasi dari planet bumi. Karakter *Earth-chan* berawal dari tweet dari Trinimmortal pada tahun 2017 yang membuat lelucon tentang “*Flat Earth*” dengan membuat *Earth-chan* mengatakan “*I’m not Flat!*” menggunakan konsep penggambaran *gijinka*. Karakter *Earth-chan* masih berkembang hingga sekarang dan digunakan untuk terus menjaga kesehatan planet bumi.



Gambar 2. 10 Gijinka Hinomoto Oniko dan Gijinka Earth-chan

Sumber: zerochan.net / pinterest.com

Karakter penggambaran *gijinka* juga sering digunakan sebagai media promosi dan sebagai maskot tertentu. Contoh karakter *gijinka* sebagai maskot yang cukup populer adalah *Madobe Nanami* (まどべ 窓辺 ななみ) yang merupakan *gijinka official* dari OS Microsoft Windows 7 yang muncul sekitar tahun 2009. Karakter *Madobe Nanami* muncul dengan wallpaper khusus dan set audio khusus pada Windows 7 edisi Jepang sebagai perayaan 7777 salinan OS edisi Jepang. Selain itu, adapula karakter *gijinka* yang sempat *viral* di media sosial Indonesia, yaitu *Ipo-chan* sebagai personifikasi “internet positif” layanan pemfilteran web Indonesia pada tahun 2015 didesain oleh Rouzille Erzabalna di Semarang. Adapula karakter *gijinka* sebagai maskot hewan endemik Indonesia, yaitu Silvia Frefiv yang merupakan personifikasi hewan endemik asal Samarinda Pesut Mahakam. Serta masih banyak kemunculan karakter dengan konsep penggambaran *gijinka* sebagai media promosi dan maskot.



Gambar 2. 11 Gijinka Internet Positif

knowyourmeme.com

Kemunculan karakter dengan konsep *gijinka* pada umumnya muncul pada karya-karya budaya populer Jepang seperti *anime*, *manga*, gim, dan novel. Karya-karya tersebut biasanya memiliki genre fantasi dimana karakter dengan konsep *gijinka* bisa masuk dengan mudah dalam alur cerita utama. Selain itu, pada saat ini konsep penggambaran *gijinka* juga sering dipakai pada karakter *Vtuber*¹⁶ sebagai penggambaran karakternya.

Website TV Tropes memberikan penjelasan terkait pemunculan karakter *gijinka* dan membaginya menjadi 26 kategori berdasarkan sumbernya, yaitu berdasarkan konsep abstrak, berdasarkan iklan, berdasarkan hewan, berdasarkan *anime & manga*, berdasarkan peralatan, berdasarkan makanan, berdasarkan film, berdasarkan kesehatan dan anatomi, berdasarkan sejarah, berdasarkan sastra, berdasarkan tv aksi langsung, berdasarkan kendaraan militer, berdasarkan persenjataan militer, berdasarkan mitologi dan cerita rakyat, berdasarkan alam,

¹⁶ “Virtual YouTuber” adalah pembuat konten di platform streaming yang menggunakan avatar animasi. Hope, C. (2021). Diakses dari laman <https://www.computerhope.com/jargon/v/vtuber.htm> diakses pada 2 Juni 2022 pukul 13.55

berdasarkan planet/ruang, berdasarkan *roleplay*, berdasarkan olahraga, berdasarkan game *tabletop*, berdasarkan mainan, berdasarkan *video game*, berdasarkan animasi web, berdasarkan komik web, berdasarkan web asli, berdasarkan animasi barat, berdasarkan lainnya yang berisi astrologi, lokasi, bulan kalender, politik, sekolah, transportasi, *typefaces* atau *font* tulisan dan yang terakhir limbah.

Kemunculan karakter *gijinka* pada serial anime *Hataraku Saibou* termasuk kategori berdasarkan kesehatan dan anatomi. Pemunculan karakter *gijinka* berdasarkan kesehatan dan anatomi diantaranya yaitu; 1. *Manga Chintsubu* (2004) dimana membuat karakter *gijinka* penis. Serial ini bergenre komedi dengan penggambaran *gijinka* dari salah satu bagian tubuh manusia; 2. Novel *Problem Children are Coming from Another World, aren't they?* (2013) dimana pada serial ini memperlihatkan salah satu karakter peri hitam dalam penggambaran karakter *gijinka* dari *Black Death*¹⁷. Novel ini adalah novel ringan fantasi karya Tarou Tatsunoko; 3. Parodi pada *Hitomo no Naka no Ai*, dimana karakter utama perempuannya merupakan karakter *gijinka* dari floater mata yang diperlihatkan seperti penglihatan semi-transparan yang mengganggu dan dapat mengaburkan penglihatan; 4. Serial *Hataraku Saibou* (2015) yang memperlihatkan karakter *gijinka* sel tubuh manusia; 5. Karakter *gijinka* dari fenomena penyakit, yaitu *Ebola-chan* (2014) dan *Corona-chan* (2020) dikonseptualisasikan dan dipopulerkan dalam wabahnya masing-masing.

¹⁷ *The Black Death*: Pandemi paling mematikan dalam sejarah manusia pada tahun 1346 dan 1353. Kursino, M. (2022). Diakses dari laman <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-61821535> . Pada 8 Desember 2022, pukul 13.21.



Gambar 2. 12 Karakter Gijinka Ebola-chan

Gambar 2. 13 Karakter Gijinka Corona-chan

Sumber: archive.4plebs.org

2.2 *Anime* Jepang Sebagai Kajian Budaya Populer

Jepang memiliki dan terus mengembangkan karya-karya hasil budaya populer. Budaya populer atau yang biasa disebut *pop culture*, adalah sebuah fenomena berskala global. *Pop culture* ini diperkirakan muncul pada 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. Jepang memiliki banyak sekali *pop culture* salah satunya adalah *anime*.¹⁸

Firman Budianto (2013:176), menyatakan “Di Jepang sendiri, *anime* merujuk pada semua semua jenis film animasi tanpa mengindahkan dari negara mana animasi tersebut berasal. Namun di luar Jepang, kata *anime* lebih sering diasosiasikan secara spesifik dengan ‘animasi Jepang’”. Dapat diartikan bahwa *anime* merupakan animasi-animasi asli yang berasal dari Jepang, yang dimana *anime* telah terpengaruh oleh gaya gambar *manga*, yaitu komik asal Jepang.

¹⁸ Audisa; Kusumandyoko. *Representasi Heroisme Jepang Pada Gundam Unicorn: Sebuah Kajian Semiotika*. 2022. Hlm 234.

Budaya populer sebagai budaya massa diartikan sebagai budaya yang diproduksi secara massa untuk dikonsumsi massa, sehingga *anime* dikatakan sebagai budaya massa karena dikonsumsi secara massa. Dalam *anime Hataraku Saibou Black*, budaya populer tersebut ditampilkan dengan menggunakan konsep penggambaran *gijinka*. Kebudayaan penggambaran karakter dengan menggunakan konsep *gijinka* merupakan penggambaran karakter hasil personifikasi dari objek non-manusia. *Anime* memiliki peranan penting dalam penyebaran budaya Jepang karena diproduksi secara massa sehingga dapat dinikmati oleh banyak orang dari berbagai kalangan dan penyebarannya pun menjadi lebih luas.

2.3 Semiotika

Pada penelitian ini, penulis akan meneliti objek penelitian menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Semiotika merupakan ilmu tentang tanda-tanda, mempelajari fenomena sosial-budaya, dan mempelajari sistem tanda dalam sastra. Semiotik dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek, peristiwa seluruh kebudayaan sebagai tanda. Peneliti memilih semiotika karena pada penelitian ini peneliti mampu menangkap tanda visual yang terkandung dalam *anime Hataraku Saibou Black*.

Semiotika Roland Barthes merupakan turunan dari semiotika Saussure. Saussure memiliki pandangan tentang studi linguistik sebagai studi kehisapan tanda dalam masyarakat. Tanda mempunyai dua aspek, yaitu penanda dan petanda. Penanda adalah bentuk formal dari tanda itu. Petanda adalah arti dari penanda, yaitu apa yang ditandai oleh penanda itu. Dua unsur ini sama sekali tidak dapat dipisahkan. Roland Barthes memakai *Two Order of the Signification* yang didalam

pemaknaan tanda menggunakan makna denotasi dan konotasi. Makna denotatif menurut Barthes merupakan makna yang bersifat tetap dan sifatnya deskriptif. Denotatif merupakan makna yang sebenar-benarnya, yang disepakati Bersama secara sosial, yang rujukannya pada realitas. Makna konotatif menurut Barthes merupakan tanda yang penandanya bersifat polisemi atau multi tafsir yang bermakna jamak, artinya memungkinkan dengan adanya penafsiran baru (Tri Cahyo Kusumandyoko, 2022:235-236). Menurut Yoyon Mudjiono (2011:130), kehidupan sosial, apapun bentuknya, merupakan suatu sistem tanda tersendiri. Kehidupan sosial seringkali digambarkan dalam tayangan film. Dengan demikian simbol yang tersirat dalam film dapat ditransfer oleh penonton ke dalam kehidupannya. Dengan demikian, penayang sosial dalam budaya populer *anime* juga merupakan kehidupan sosial dalam bentuk signifikasi.

Penerapan teori semiotika pada *anime* yang diteliti oleh penulis; *Hataraku Saibou Black*, dilakukan dengan penyampaian pesan melalui media visual dan *audio*. Simbol yang akan dilihat nantinya merupakan *setting* karena menggambarkan tentang kehidupan sosial dan kebudayaan. Selain itu, simbol lainnya yang perlu diperhatikan adalah melalui *performance* seperti *body language* dan *gesture*, kostum dan penggunaan warna.