BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya populer Jepang terutama anime, telah menjadi salah satu media utama dalam penyebaran citra dan nilai-nilai sosial budaya Jepang ke seluruh dunia. Fenomena ini bukan hanya hasil dari besarnya anime dikonsumsi di berbagai belahan dunia, akan tetapi juga dari banyaknya penelitian akademis yang berkembang dan menempatkan anime sebagai objek penelitian. Salah satu aspek yang sering muncul dalam anime adalah bagaimana "maskulinitas" karakter laki-laki di dalam anime ditampilkan, sehingga media populer tidak hanya menghibur, tetapi juga turut membentuk persepsi penonton terhadap norma gender.

Di Jepang, maskulinitas sering diungkapkan melalui konsep 男らしさ ***(****otokorashisa****)*** yaitu "maskulinitas" atau "sifat yang dianggap laki-laki". Ishikawa (2006), dalam penelitian empirisnya berjudul "*Otokorashisa ni kansuru jisshōteki kenkyū: On Masculinity: An Empirical Study*" terhadap 218 responden Jepang, menjelaskan mengenai pemaknaan *otokorashisa* sebagai berikut:

> "… 男性の回答から、『男らしくない』と言われるのは、配偶者への期待が低く、仕事を断れる人、『男らしくありたい』と思う人は、近所づきあいがよく、仕事を断ることができず、男は経済力・忍耐が必要で家事には向かないと思っている人であることがわかった。"
>
> "今回の分析結果からは、総じて、『男らしさ』というものが、ワークライフバランスのうちではワークに特化することだ、と考えられていることが確認された。"
>
> *... Dansei no kaitō kara, "otokorashikunai" to iwareru no wa, haiguusha e no kitai ga hikuku, shigoto o kotowareru hito, "otokorashiku aritai" to omou hito wa, kinjo-dzukiai ga yoku, shigoto o kotowaru koto ga dekinazu, otoko wa keizairyoku ・nintai ga hitsuyō de kaji ni wa mukanai to omotte iru hito de aru koto ga wakatta (37). Konkai no bunseki kekka kara wa, sōjite, "Otokorashisa" to iu mono ga, wāku raifu baransu no uchi de wa wāku ni tokka suru koto da, to kangaerarete iru koto ga kakunin sareta .*
>
> ...yang memiliki hubungan baik dengan lingkungan sekitar, tidak dapat menolak pekerjaan, serta berpandangan bahwa laki-laki harus memiliki kemampuan ekonomi dan kesabaran, dan bahwa pekerjaan rumah tangga tidak cocok bagi laki-laki.

> Berdasarkan hasil analisis kali ini, secara umum dapat dipastikan bahwa "maskulinitas" dipahami sebagai sesuatu yang berfokus pada pekerjaan (*work*), yaitu keseimbangan antara kerja dan kehidupan (*work–life balance*).

Penelitian yang dilakukan oleh Oishi dan Kitakata (2013) menyusun skala pengukuran *otokorashisa* kontemporer melalui survei terhadap 419 responden pria dan wanita di Jepang, dan menemukan lima faktor utama yang membentuk konsep *otokorashisa* di masyarakat Jepang masa kini. Pertama, 社会的望ましさ (*Shakaiteki nozomashisa* , daya tarik sosial), yaitu sifat yang membuat seorang laki-laki disukai dan dipercaya secara sosial, termasuk kemampuan bekerja sama dan membangun relasi baik dengan orang lain. Kedua, 見た目のよさ (*Mitame no yosa*, penampilan menarik), yaitu daya tarik fisik yang tercermin lewat gaya berbusana dan gaya rambut. Ketiga, 個性 (*Kosei*, individualitas), yaitu keberanian menunjukkan gaya hidup dan pendapat yang khas. Keempat, 豪快さ (*Goukaisa*, kegagahan), yaitu sikap gagah dan berjiwa besar dalam bertindak. Kelima, 精神的強さ (*Sheishinteki tsuyosa*, kekuatan mental), yaitu kemampuan menghadapi tekanan tanpa mengeluh atau menunjukkan kelemahan, yang ditandai dengan kata kunci 弱音をはかない (*Yowane wo hakanai*, tidak mengeluh) dan 弱みを見せな (*Yowami wo misenai,* tidak menunjukkan kelemahan). Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa dalam budaya Jepang, konsep *otokorashisa* dipandang sebagai kumpulan nilai yang menonjolkan kekuatan mental, daya tahan, dan kemampuan menahan emosi. Nilai-nilai ini tidak hanya menjadi dasar perilaku sosial laki-laki Jepang di dunia nyata, tetapi juga dipresentasikan dalam berbagai bentuk budaya populer, termasuk anime, salah satunya *JoJo's Bizarre Adventure*.

JoJo's Bizarre Adventure adalah serial manga dan anime karya Hirohiko Araki yang terbit pada tahun 1987. Karya ini pertama kali terbit di majalah *Weekly Shōnen Jump* kemudian berkembang menjadi seri panjang yang terbagi ke dalam beberapa bagian yang disebut "*Part*" yang masing-masing menampilkan generasi berbeda dari keluarga Joestar sebagai tokoh utama. Genre utama dalam karya ini adalah *Action, Adventure*, *Supernatural* dengan percampuran genre lain seperti *Slice of life* atau *Mystery*. Sejak terbit dan diadaptasi menjadi anime, seri ini dikenal

dengan gaya visual khas, seperti pose dramatis, proporsi tubuh yang hipermaskulin, kostum yang *fashionable*, serta banyaknya referensi musik dan seni dari Barat. Sebastian dan Aminah (2022) menunjukkan bahwa gaya tubuh berotot dan tangguh pada karakter-karakter JoJo's Bizarre Adventure Part 1 sampai 3 dipengaruhi oleh citra maskulinitas *Hollywood* era Reagan tahun 1980-an yang dikenal sebagai *Hard Body*, sebuah temuan yang relevan dengan penggambaran fisik Jotaro Kujo pada Part 3 yang terlihat jelas dari desain tubuh yang tinggi, berotot, dan tangguh.

Secara garis besar, *JoJo's Bizarre Adventure* mengisahkan perjuangan lintas generasi keluarga Joestar dalam menghadapi berbagai ancaman supranatural. Setiap *"part"* menghadirkan tokoh utama baru, latar tempat dan waktu yang berbeda, serta tema yang bervariasi, namun tetap diikat oleh hubungan keluarga dan konflik antara kebaikan dan kejahatan. *Part 3: Stardust Crusaders* berlatar pada tahun 1980-an dan mengisahkan perjalanan Jotaro Kujo, cucu Joseph Joestar, dari Jepang ke Mesir untuk mengalahkan DIO, musuh turun-temurun yang mengancam keselamatan keluarganya dan dunia. Dalam perjalanan tersebut, Jotaro dan kawan-kawan menggunakan kekuatan spiritual bernama *Stand* untuk menghadapi berbagai musuh di berbagai negara, sehingga ceritanya masuk dalam genre *Action Adventure* dengan penekanan pada keberanian, pengorbanan, dan solidaritas di antara para laki-laki. Part 3, Jotaro Kujo sebagai tokoh utama digambarkan sebagai sosok berpostur tinggi dan berotot, berwajah dingin, sedikit bicara, tetapi selalu mengambil peran melindungi orang lain, sehingga dengan mudah diasosiasikan dengan citra maskulinitas yang kuat dan tegas. Berbeda dengan Part 3, pada *Part 4: Diamond is Unbreakable* berfokus pada kehidupan sehari-hari di kota fiktif Morioh pada tahun 1990-an. Tokoh utamanya adalah Josuke Higashikata, remaja keturunan keluarga Joestar yang memiliki kekuatan spiritual yang sama seperti Jotaro, yaitu *Stand*. Alur Part 4 tidak lagi mengenai perjalanan lintas negara, tetapi lebih berupa rangkaian peristiwa di kota kecil yang melibatkan keluarga, teman sekolah, tetangga, dan berbagai ancaman lokal, termasuk keberadaan seorang pembunuh berantai, sehingga masuk dalam genre *action-adventure* dengan campuran *Slice of life*. Josuke ditampilkan sebagai sosok yang peduli pada keluarga dan teman, mudah mengekspresikan emosi, dan sangat memperhatikan penampilannya, misalnya

melalui gaya rambut khas dan busana yang mencolok. Perbedaan antara Part 3 dan Part 4 ini menunjukkan bahwa *JoJo's Bizarre Adventure* tidak hanya mengulang pola maskulinitas yang sama, tetapi juga mengeksplorasi bentuk-bentuk kelelakian yang lebih beragam.

Untuk memahami representasi maskulinitas di Jepang, maka penting terlebih dahulu untuk mengetahui perubahan kondisi sosial ekonomi di jepang yang memengaruhi maskulinitas. Negara Jepang memiliki Sejarah yang umumnya dibagi berdasarkan nama era kekaisaran atau yang disebut *gengō* (*元号)*. Pembagian ini bukan hanya sebagai penanda waktu, tetapi juga menunjukan perubahan besar dalam struktur politik, ekonomi, dan sosial budaya masyarakat Jepang. Pembagian tersebut dibagi menjadi periode Jōmon, Yayoi, Kofun, Asuka, Nara, Heian, Kamakura, Restorasi Kenmu, Nanbokuchō, Muromachi, Sengoku, Azuchi Momoyam dan era Edo, Meiji, Taishō, Shōwa, Heisei, dan Reiwa. Setiap era meninggalkan jejak dalam cara masyarakat Jepang memahami nilai-nilai kehidupan, termasuk konsep maskulinitas atau *otokorashisa*.

Periode Jōmon berlangsung sekitar 14.000 SM hingga 900 SM dan dikenal melalui tembikar berpola tali. Masyarakatnya hidup dengan berburu, menangkap ikan, mengumpulkan hasil hutan, dan membangun permukiman yang relatif menetap. Periode ini memperlihatkan perkembangan kebudayaan material serta kemampuan masyarakat awal Jepang dalam memanfaatkan lingkungan alam (Habu, 2004). Periode Yayoi berlangsung sekitar 900 SM hingga 250 M dan ditandai oleh masuknya pertanian padi sawah. Penggunaan besi dan perunggu mendorong peningkatan produksi, pertumbuhan penduduk, serta munculnya perbedaan status sosial. Perubahan tersebut menjadi dasar bagi terbentuknya komunitas politik yang lebih besar di Jepang (De Boer, 2020). Periode Kofun berlangsung sekitar 250 hingga 538 dan dinamai berdasarkan makam besar berbentuk gundukan. Makam tersebut menunjukkan berkembangnya kelompok elite dan meningkatnya perbedaan sosial dalam masyarakat. Pada masa ini, kekuasaan Yamato mulai berkembang sebagai dasar pembentukan negara kekaisaran Jepang. Periode Asuka berlangsung sekitar 538 hingga 710 dan ditandai oleh masuknya agama Buddha ke Jepang. Jepang juga menerima pengaruh sistem hukum, pemerintahan, tulisan, dan

kebudayaan dari Tiongkok serta Semenanjung Korea. Periode Nara berlangsung dari tahun 710 hingga 794 ketika ibu kota berada di Heijō kyō. Pemerintah menerapkan sistem *ritsuryō* untuk mengatur hukum, pajak, tanah, dan birokrasi negara. Agama Buddha serta karya sejarah seperti *Kojiki* dan *Nihon shoki* memperkuat legitimasi kekaisaran Jepang (Brown, 1993).

Periode Heian berlangsung dari tahun 794 hingga 1185 setelah ibu kota dipindahkan ke Heian kyō atau Kyoto. Masa ini dikenal melalui perkembangan kebudayaan istana, aksara kana, puisi, dan karya sastra seperti *Genji Monogatari*. Melemahnya kekuasaan pusat dan berkembangnya tanah pribadi mendorong munculnya kelompok prajurit di berbagai daerah (Hall, 1991 dan Farris, 2009). Periode Kamakura berlangsung dari tahun 1185 hingga 1333 dan ditandai oleh berdirinya pemerintahan militer di Kamakura. Kekuasaan politik semakin berada di tangan *shōgun* dan kelompok samurai, walaupun kaisar tetap berada di Kyoto. Periode ini menunjukkan peralihan dominasi politik dari bangsawan istana kepada kelompok prajurit (Friday, 2004). Periode Muromachi berlangsung sekitar 1336 hingga 1573 di bawah pemerintahan *shōgun* Ashikaga di Kyoto. Masa ini ditandai oleh perdagangan dengan Tiongkok serta perkembangan budaya Zen, teater Nō, taman, dan upacara minum teh. Kekuasaan Ashikaga kemudian melemah karena para penguasa daerah semakin mandiri dan kuat (Hall, 1991 dan Totman, 2000). Periode Azuchi Momoyama berlangsung sekitar 1568 hingga 1603 dan berkaitan dengan proses penyatuan Jepang. Oda Nobunaga dan Toyotomi Hideyoshi melemahkan banyak kekuatan daerah serta memperkuat pemerintahan pusat. Kebijakan mereka dalam mengatur tanah, senjata, dan status sosial menjadi dasar bagi stabilitas pemerintahan Tokugawa (Berry, 1997). Periode Edo berlangsung dari tahun 1603 hingga 1868 di bawah pemerintahan Tokugawa. Masa ini ditandai oleh stabilitas politik, pertumbuhan kota, perdagangan, pendidikan, serta perkembangan *kabuki* dan *ukiyoe*. Tekanan asing pada pertengahan abad ke 19 kemudian menyebabkan melemahnya pemerintahan Tokugawa dan membuka jalan bagi Restorasi Meiji (Totman, 2000 dan Gordon, 2014).

Era Meiji merupakan periode modernisasi besar-besaran setelah Restorasi Meiji yang mengembalikan kekuasaan kepada kaisar dan mengakhiri pemerintahan

shogun Tokugawa. Pada masa ini Jepang dengan cepat mengadopsi model politik, ekonomi, militer, dan pendidilan dari Barat sehingga berubah dari negara feodal yang terisolasi menjadi kekuatan imperial yang diakui dunia (Yazici, 2025). Modernisasi Meiji tidak hanya mengubah institusi negara, tetapi juga membentuk ideal laki-laki yang loyal pada negara, disiplin, dan siap berkontribusi bagi kemajuan negara. Era Taishō yang relatif singkat sering disebutkan sebagai masa Demokrasi Taishō, yang ditandai dengan menguatnya partai politik, gerakan buruh, dan tuntutan hak sipil, serta perkembangan budaya urban yang lebih terbuka dibandingkan era sebelumnya (Matsuo, 1966). Keterbukaan ini memungkinkan munculnya variasi maskulinitas yang lebih beragam, seiring dengan berkembangnya kehidupan kota, sastra, dan seni yang dipengaruhi oleh ide-ide Barat. Era Shōwa mencakup periode sebelum, selama, dan setelah Perang Dunia II, sehingga di dalamnya terdapat perubahan besar dari Jepang yang lebih militeristik dan ekspansionis pada paruh pertama, lalu demokratis dan berorientasi pada pertumbuhan ekonomi pada paruh kedua. Pada masa perang, citra laki-laki ideal dipengaruhi oleh semangat militer dan pengorbanan demi bangsa, sedangkan pada masa pasca perang muncul figure *salaryman* sebagai representasi laki-laki ideal yang setiap kepada perusahaan dan keluarga. Transformasi ini menunjukkan bagaimana konsep maskulinitas di Jepang tidak sama sepanjang waktu, melainkan terus berkembang seiring perubahan kondisi politik, ekonomi, dan sosial.

Era Heisei 1989 sampai 2019 diasosiasikan dengan istilah bubble economy pada akhir 1980-an yang kemudian pecah pada awal 1990-an, sehingga memicu periode stagnasi ekonomi berkepanjangan yang dikenal sebagai *The Lost Decade* atau decade yang hilang. Kondisi ekonomi yang stagnan ini berdampak pada struktur kerja, pola konsumsi dan harapan hidup masyarakat, termasuk dalam cara laki-laki jepang memaknai peran dan tanggung jawab mereka dalam kelauarga dan masyarakat. Pada era ini, Jepang juga mengalami berbagai tekanan demografis seperti penuaan populasi dan penurunan angka kelahiran, meskipun di sisi lain pada era ini budaya populer Jepang menyebar lua ke seluruh dunia (Yamada, 2020). Dalam maskulinitas, stagnasi ekonomi dan perubahan sosial di era Heisei berkontribusi pada krisis maskulinitas tradisional, di mana ideal *salaryman* mulai

perlahan-lahan ditinggalkan dan muncul beragam maskulinitas baru. Era Reiwa sampai sekarang merupakan masa kontemporer di mana Jepang berupaya menyeimbangkan tradisi, identitas budaya, dan tekanan demografis dengan tuntutan modernitas, transformasi digital, serta dinamika geopolitik global, termasuk di tengah dan pasca COVID-19 (Ramesh, 2020). Pada era ini, masyarakat Jepang terus menegoisasikan ulang makna *otokorashisa* di tengah tekanan demografis, perubahan struktur kerja, dan pengaruh global, sehingga penelitian tentang maskulinitas Jepang terus berkembang sejalan dengan historis periode era ini.

Perubahan latar waktu antara Part 3 dan Part 4 juga selaras dengan perubahan kondisi sosial ekonomi di Jepang tersebut. Part 3, berlatar belakang sekitar akhir 1980-an era Shōwa, terjadi bertepatan dengan masa *bubble economy*, ketika model *Salaryman (サラリーマン)* yaitu laki-laki pekerja penuh waktu dan pencari nafkah utama, masih menjadi ideal maskulinitas di Jepang. Dalam periode ini*, otokorashisa* sangat kuat dikaitkan dengan kerja keras, stabilitas ekonomi, dan kesediaan untuk mengorbankan kehidupan pribadi demi pekerjaan. Adapun Part 4, yang terbit pada 1990-an (Era Heisei), berada dalam masa *The lost decade*, yaitu masa setelah pecahnya gelembung ekonomi ketika stabilitas kerja menurun. Pada masa tersebut, berbagai bentuk maskulinitas baru mulai muncul di ruang publik, termasuk maskulinitas yang lebih ekspresif dan individualis. Dengan demikian, perbedaan representasi antara Jotaro dan Josuke dapat dilihat sebagai cerminan perubahan budaya maskulinitas Jepang dari satu dekade ke dekade berikutnya.

Kemunculan Jotaro Kujo kembali dalam *JoJo's Bizarre Adventure Part 4 Diamond is Unbreakable* menjadi salah satu alasan utama anime ini dipilih sebagai objek penelitian, karena kehadirannya menghadirkan pertemuan langsung antara dua generasi maskulinitas serta menampilkan adanya pergeseran paham mengenai maskulinitas. Interaksi keduanya menampilkan perbandingan nilai maskulinitas yang jelas, yaitu Jotaro yang dingin, tidak ekspresif, dan berfokus pada tanggung jawab, berhadapan dengan Josuke yang lebih ekspresif, peduli pada relasi dengan orang lain, dan sangat memperhatikan penampilan, sehingga memungkinkan penelitian terhadap keragaman bentuk kelelakian dalam satu anime yang sama.

Kontras ini menjadi menarik untuk diteliti karena sejalan dengan perubahan sosial Jepang dari akhir 1980-an menuju 1990-an, ketika model maskulinitas tradisional ala *salaryman* mulai digugat dan semakin banyak bentuk maskulinitas yang lebih ekspresif muncul dalam budaya populer. Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian mengenai representasi *Otokorashisa* dalam *JoJo's Bizarre Adventure* penting dilakukan untuk memahami bagaimana maskulinitas Jepang ditampilkan dalam budaya populer. Penelitian ini juga penting karena dapat membantu melihat perubahan citra laki-laki Jepang dari era Shōwa ke Heisei melalui tokoh Jotaro Kujo dan Josuke Higashikata.

1.2 Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Affiah Ramadhita Putri dan Fajria Noviana (2022) berjudul *"Hegemonic Masculinity in "The Way of the Househusband'"* dalam *Undergraduate Conference on Language, Literature, and Culture (UNCLLE)*. Penelitian ini merupakan studi kualitatif berbasis pustaka dengan objek musim pertama anime *The Way of the Househusband* dan menggunakan konsep *hegemonic masculinity* oleh Connell sebagai dasar analisis, dibantu oleh penelitian Roberson tentang laki-laki dan maskulinitas di Jepang. Data dikumpulkan melalui observasi terhadap anime dan pencatatan dialog serta adegan yang merepresentasikan peran Tatsu sebagai suami rumah tangga, kemudian diklasifikasikan berdasarkan pola hegemonic masculinity (*hegemonic, subordinated, complicit, marginalized*). Hasil penelitian menjelaskan bahwa Tatsu mempertahankan citra maskulin hegemonik melalui fisik yang kuat, tato *yakuza*, dan otoritas dalam rumah tangga, sehingga menunjukkan perubahan citra maskulin hegemonik dari ranah kerja ke ranah domestik tanpa menghilangkan kelelakiannya. Penelitian ini relevan karena sama-sama meneliti maskulinitas dalam anime Jepang, tetapi berbeda dengan penelitian penulis yang tidak memakai *hegemonic masculinity* sebagai teori tetapi hanya sebagai data pendukung, sedangkan penulis menggunakan teori Representasi oleh Stuart Hall, konsep maskulinitas Jepang *Otokorashisa*,

Semiotika Roland barthes serta melakukan analisis komparatif terhadap dua tokoh lintas generasi, Jotaro Kujo dan Josuke Higashikata, dalam *JoJo's Bizarre Adventure Part 3* dan *Part 4.*

2. Penelitian yang dilakukan oleh Zhouyan Wu dan Zhaoxun Song (2025) berjudul "*Masculinities in Doraemon: A Critical Discourse Analysis*". Penelitian ini menggunakan metode *Critical Discourse Analysis (CDA)* Norman Fairclough dengan tiga tingkat analisis, yaitu analisis teks (verbal dan visual), proses produksi dan penerimaan, serta konteks sosial-historis, untuk menelaah wacana maskulinitas dalam kartun Doraemon. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Doraemon mereproduksi bentuk maskulinitas yang terkait dengan patriarki, aspirasi terhadap ketenaran dan kekayaan, kompetisi, dan agresi, yang dibaca dalam kerangka budaya Jepang yang dipengaruhi oleh *Konfusianisme*, *androcentrism*, dan ethos *Bushidō*. Penelitian ini relevan karena menyoroti konstruksi maskulinitas dalam media populer Jepang. Berbeda dengan Wu dan Song yang menggunakan *Critical Discourse Analysis Fairclough* untuk meneliti wacana maskulinitas dalam kartun anak *Doraemon* dan menyoroti hubungan antara teks dan struktur sosial secara keseluruhan, penelitian ini menggunakan teori representasi Stuart Hall yang dibantu semiotika Roland Barthes untuk membaca tanda visual dan naratif secara berlapis (Denotatif, konotasi, dan mitos) dalam *JoJo's Bizarre Adventure Part 3* dan *Part 4*, kemudian mengaitkannya secara selektif dengan konteks sosial akhir 1980-an dan dekade 1990-an (*the lost decade*) guna menjelaskan pergeseran representasi maskulinitas Jepang *Otokorashisa* antara tokoh Jotaro Kujo dan Josuke Higashikata.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Anri Yoshii (2022) berjudul *Redefining Hegemonic Masculinities through Self-Care Practices: Japanese Soshokukei Masculinities (tesis magister, Central European University)*. Tesis ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan wawancara terhadap 13 laki-laki Jepang berusia dua puluhan di Osaka dan Tokyo untuk meneliti bagaimana mereka memaknai dan mempraktikkan maskulinitas

sōshokukei melalui *self-care*, manajemen tubuh, dan rutinitas harian. Dengan kerangka *hegemonic masculinity* Connell, konsep *sōshokukei*, serta kajian mengenai estetika dan feminisasi tubuh laki-laki, Yoshii berargumen bahwa praktik *self-care* dan perhatian pada penampilan tidak selalu menandakan maskulinitas subordinat, melainkan dapat berfungsi sebagai bentuk redefinisi maskulinitas hegemonik yang berpusat pada "*self/body management masculinity*" dalam masyarakat Jepang kontemporer. Penelitian ini relevan sebagai dasar teoritis mengenai transformasi maskulinitas Jepang yang dapat dibandingkan dengan representasi Josuke sebagai figur maskulinitas yang lebih ekspresif dan bergaya dibanding Jotaro, namun berbeda dengan penelitian penulis yang tidak meneliti subjek nyata. Penelitian penulis menganalisis anime *JoJo's Bizarre Adventure* dengan menggunakan teori representasi Stuart Hall melalui pendekatan konstruksionis, dibantu semiotika Roland Barthes untuk membedah lapisan makna *Denotatif, konotatif*, dan *mitos*, guna menelaah bagaimana tanda-tanda visual dan naratif membangun serta menaturalisasikan makna *Otokorashisa* pada dua tokoh generasi berbeda.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas melalui tokoh Jotaro Kujo dan juga Josuke Higashikata dalam representasi maskulinitas di anime *Jojo Bizarre Adventure*, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Tokoh Jotaro Kujo dalam Part 3 menampilkan bentuk maskulinitas yang dekat dengan citra tradisional, seperti sikap dingin, jarang mengekspresikan emosi, keberanian, dan orientasi pada tanggung jawab, yang dapat dihubungkan dengan konsep *Otokorashisa* dan representasi stuart hall pada era akhir 1980-an.
2. Tokoh Josuke Higashikata dalam Part 4 menampilkan bentuk representasi maskulinitas yang lebih ekspresif, peduli, dan bergaya, menunjukkan perluasan atau pergeseran dari citra *Otokorashisa* tradisional ke yang lebih kontemporer.

3. Representasi maskulinitas Jotaro dan Josuke menunjukkan adanya pola kesinambungan sekaligus perubahan terhadap konsep *Otokorashisa*, yang mencerminkan transisi sosial dari masa *Bubble economy* menuju *lost decade* serta munculnya bentuk maskulinitas baru di Jepang.

1.4 Pembatasan masalah

Penelitian ini dibatasi pada analisis representasi maskulinitas Jepang *Otokorashisa* dalam anime *JoJo Bizarre Adventure* dengan fokus pada dua tokoh utama, yaitu Jotaro Kujo pada *Part 3: Stardust Crusaders* dan Josuke Higashikata pada Part 4: *Diamond is Unbreakable*. Representasi maskulinitas yang dikaji meliputi tanda-tanda visual (desain tubuh, kostum, pose, ekspresi) dan naratif (dialog, tindakan, relasi dengan karakter lain) yang berkaitan dengan konsep *otokorashisa*, serta konteks sosial akhir 1980-an dan 1990-an di Jepang, seperti masa *bubble economy* dan *the lost decade* yang memengaruhi pergeseran maskulinitas. Teori yang digunakan adalah teori Representasi oleh Stuart Hall, dan konsep-konsep maskulinitas *otokorashisa* serta teori pendukung, semiotika Roland Barthes untuk membedah lapisan makna Denotatif, konotatif, dan mitos pada tanda visual dan naratif . Penelitian ini tidak menganalisis seluruh part *JoJo's Bizarre Adventure*, tidak membahas persepsi penonton maupun fandom, dan tidak mengkaji maskulinitas di luar kedua tokoh tersebut, sehingga hasil penelitian difokuskan pada analisis dan perbandingan representasi maskulinitas Jotaro dan Josuke dalam dua part tersebut.

1.5 Rumusan masalah

1. Bagaimana representasi maskulinitas Jepang *Otokorashisa* ditampilkan melalui tanda visual dan naratif pada tokoh Jotaro Kujo *Part 3: Stardust Crusaders* dan Josuke Higashikata dalam *JoJo's Bizarre Adventure Part 4: Diamond is Unbreakable*?
2. Apa persamaan dan perbedaan representasi maskulinitas antara Jotaro Kujo dan Josuke Higashikata, dan bagaimana perbedaan tersebut mencerminkan

pergeseran konsep *Otokorashisa* dari akhir 1980-an menuju 1990-an di Jepang?

1.6 Tujuan penelitian

1. Untuk memahami lebih dalam bagaimana representasi maskulinitas Jepang *Otokorashisa* ditampilkan melalui tanda visual dan naratif pada tokoh Jotaro Kujo dalam *Part 3: Stardust Crusaders* dan Josuke Higashikata dalam *JoJo's Bizarre Adventure Part 4: Diamond is Unbreakable*.
2. Untuk mengetahui persamaan dan perbedaan representasi maskulinitas antara Jotaro Kujo dan Josuke Higashikata, dan bagaimana perbedaan tersebut mencerminkan pergeseran konsep *Otokorashisa* dari akhir 1980-an menuju 1990-an di Jepang.

1.7 Landasan teori

1. Konsep Maskulinitas Jepang *Otokorashisa*

Itō Kimio (1996), dalam studi maskulinitas yang ia lakukan, menyatakan bahwa istilah Otokorashisa tidak hanya dipahami sebagai hal biologis yang melekat pada laki-laki, mleainkan juga sebagai konstruksi sosial budaya yang dibentuk dan dituntut oleh masyarakat kepada laki-laki.

Dalam jurnal 剝奪感の男性化 (*Masculinization of Deprivation*)をめぐって (2023) yang ditulis oleh Itō Kimio, dijelaskan bahwa :

> “男性たちは，産業化の進展の中で生産性の論理，効率と競争の 原理にさらされるとともに，アイデンティティにおける「男性性＝支配する性」と いう要請を課されることになる．こうして，男性たちは「支配する性」であること を自他に証明するために，「弱さ」の表明の忌避，感情の抑制（禁欲），他者に相談 することなく問題は自分で解決せよ，といった男性性の「鎧」によって強く拘束さ れるようになるのである（伊藤 1996）。”
>
> *Danseitachi wa, sangyouka no shinten no naka de seisansei no ronri, kouritsu to kyousou no genri ni sarasareru to tomo ni, aidentiti ni okeru 「danseisei wa shihai suru sei」 to iu yousei o kasareru koto ni naru. Koushite, danseitachi wa 「shihai suru 」 de aru koto o jita ni shoumei suru tame ni, 「yowasa」 no hyoumei no kihi, kanjou no yokusei (kin'yoku), tasha ni soudan suru koto naku mondai wa*

jibun de kaiketsu seyo, to itta danseisei no 「yoroi」 ni yotte tsuyoku kousoku sareru youni naru no de aru.

Para lelaki, seiring berkembangnya industrialisasi, terpapar pada logika produktivitas serta prinsip efisiensi dan kompetisi, sekaligus dibebani tuntutan dalam identitas mereka berupa "maskulinitas yang mendominasi". Dengan demikian, untuk membuktikan kepada diri sendiri dan orang lain bahwa dirinya adalah " gender yang mendominasi", para laki-laki menjadi terikat kuat oleh sebuah "baju zirah" maskulinitas, seperti menghindari menunjukan kelemahan, penekanan emosi (pengekangan diri), dan tuntutan untuk menyelesaikan masalah sendiri tanpa berkonsultasi kepada orang lain.

Kutipan diatas menunjukan bahwa Otokorashisa bukan sekedar penampilan fisik atau sifat bawaan, melainkan serangkaian tuntutan perilaku yang harus terus menerus dibuktikan oleh laki-laki kepada diri sendiri dan orang lain. Tiga aspek tersebut, yaitu menghindari menunjukan kelemahan, penekanan emosi, dan tuntutan untuk menyelesaikan masalah sendiri jika gagal ditunjukkan oleh seorang laki-laki maka beresiko mengancam status maskulinitas mereka.

2. Representasi

Stuart Hall, dalam tulisannya "*The Work of Representation*" (1997), menjelaskan bahwa representasi adalah proses menghasilkan makna lewat bahasa. Kata "bahasa" di sini tidak hanya berarti kata-kata, tapi juga gambar, bunyi, benda, cara berpakaian, sampai gerak tubuh.

"Representation is the production of the meaning of the concepts in our minds through language. It is the link between concepts and language which enables us to refer to either the real world of objects, people or events, or indeed to imaginary worlds of fictional objects, people and events."

Representasi adalah produksi makna dari konsep-konsep yang ada dalam pikiran kita melalui bahasa. Representasi merupakan penghubung antara konsep dan bahasa yang memungkinkan kita merujuk baik pada dunia nyata berupa objek,

> manusia, atau peristiwa, maupun pada dunia imajinatif berupa objek, manusia, dan peristiwa fiktif.

Hall membagi tiga cara berpikir tentang bagaimana representasi bekerja. Pertama, pendekatan reflektif, yang menganggap makna sudah ada begitu saja pada suatu benda, dan bahasa hanya "mencerminkan" makna itu. Kedua, pendekatan intensional, yang menganggap makna berasal murni dari maksud pribadi orang yang berbicara atau menulis. Ketiga, pendekatan konstruksionis, yang menurut Hall paling berpengaruh dalam kajian budaya saat ini. Untuk menjelaskan bagaimana proses "membangun makna" ini terjadi, Hall memakai teori dari Ferdinand de Saussure. Menurut Saussure, setiap tanda terdiri dari dua bagian: *signifier* (bentuk yang bisa dilihat atau didengar, misalnya bunyi kata atau gambar) dan *signified* (konsep atau ide yang muncul di pikiran kita saat mendengar atau melihat bentuk itu). Makna hanya bisa dipahami bersama kalau ada *kode budaya*, yaitu kesepakatan sosial yang menghubungkan suatu konsep dengan suatu tanda.

3. Semiotika

Roland Barthes, dalam karyanya "*Mythologies*" (1957) dan "*Elements of Semiology*" (1964), mengembangkan gagasan Ferdinand de Saussure tentang tanda (*sign*) yang terdiri dari signifier dan signified. Namun Barthes tidak berhenti pada satu lapis pemaknaan saja. Ia mengusulkan bahwa proses pemberian makna berlangsung dalam dua tingkatan (*order of signification*), yaitu Denotatif dan konotasi, yang kemudian melahirkan tingkat ketiga yang disebut mitos (*myth*). Dalam bukunya *Elements of Semiology,* Roland Barthes menyatakan :

> “Semiology therefore aims to take in any system of signs, whatever their substance and limits, images, gestures, musical sounds, objects, and the complex associations of all these, which form the content of ritual, convention or public

> entertainment, these constitute, if not languages, at least systems of signification" (Barthes, 1968)."
>
> Semiologi bertujuan mempelajari setiap sistem tanda, apa pun bentuk dan batasnya, seperti gambar, gerak tubuh, bunyi musik, objek, serta berbagai hubungan kompleks di antara unsur-unsur tersebut. Unsur-unsur itu, meskipun tidak selalu berupa bahasa, setidaknya merupakan sistem pemaknaan.

Tingkat pertama, Denotatif, adalah makna harfiah atau makna dasar dari suatu tanda, yaitu hubungan langsung antara *signifier* dan *signified* sebagaimana yang tampak secara literal. Misalnya, sebatang mawar merah secara Denotatif hanya berarti sekuntum bunga dari jenis tertentu, tanpa ada muatan makna tambahan di baliknya. Tingkat kedua, konotasi, muncul ketika tanda pada tingkat Denotatif (yang terdiri dari *signifier* dan *signified*) berfungsi sebagai signifier baru bagi signified baru yang bersifat kultural, emosional, atau ideologis. Mawar merah, pada tingkat konotasi, tidak lagi sekadar bunga, melainkan menjadi simbol cinta atau gairah. Konotasi inilah yang menurut Barthes bergantung pada kode budaya, pengalaman, dan posisi sosial pembaca tanda, sehingga sifatnya tidak universal melainkan dibentuk secara historis dan kultural. Dari konotasi yang berulang dan mapan itulah lahir apa yang disebut Barthes sebagai mitos. Mitos, dalam pengertian Barthes, bukan berarti cerita rakyat atau legenda, melainkan cara berpikir atau pesan ideologis yang disampaikan lewat tanda dan kemudian dianggap sebagai sesuatu yang alami, wajar, dan tidak perlu dipertanyakan lagi.

1.8 Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan metode komparatif dengan pendekatan deskriptif dengan jenis penelitian kualitatif untuk membandingkan representasi *Otokorashisa* pada tokoh Jotaro Kujo dalam *JoJo's Bizarre Adventure Part 3: Stardust Crusaders* dan Josuke Higashikata dalam *JoJo's Bizarre Adventure Part 4: Diamond is Unbreakable*. Sumber data primer penelitian ini dipilih berdasarkan

adegan dan dialog yang menampilkan tanda-tanda visual dan naratif yang berkaitan dengan maskulinitas Jepang, seperti desain tubuh, kostum, pose, ekspresi wajah, gaya bicara, tindakan, dan relasi antar karakter. Episode yang dipilih adalah 1, 2, 3, 4, 16, 24, 35, dan 48 pada Part 3 *Stardust Crusader*, lalu Episode 1, 2, 7, 29 pada part 4 *Diamond is Unbreakable*. Sumber data sekunder berupa jurnal ilmiah, buku, tesis, serta artikel online yang relevan dengan penelitian penulis. Pengumpulan data primer dilakukan selama 3 bulan melalui pencatatan dan reduksi data pada adegan dan dialog yang memiliki nilai *otokorashisa*. Tahap analisis dilakukan dengan tekik semiotika dari Roland Barthes, yaitu dengan mengidentifikasi tanda, menafsirkan makna denotatif, konotatif, lalu menghubungkan hasil penafsiran tersebut dengan konsep *otokorashisa* untuk melihat representasi maskulinitas Jepang yaitu *otokorashisa* pada masing-masing tokoh,

1.9 Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai representasi maskulinitas Jepang *otokorashisa* dalam bidang kajian budaya, khususnya dalam konteks anime sebagai wadah ekspresi budaya populer. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa dan peneliti yang tertarik menelaah tema maskulinitas, gender, maupun konstruksi identitas laki-laki dalam karya animasi Jepang.

2. Manfaat Praktis

   Penelitian ini memberikan manfaat bagi penulis dalam memperdalam pemahaman tentang *otokorashisa* dalam konteks sosial dan budaya Jepang. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada pembaca mengenai bagaimana maskulinitas Jepang direpresentasikan dan mengalami transformasi dalam anime *JoJo's Bizarre Adventure*, sehingga

mendorong pemahaman yang lebih kritis terhadap perubahan nilai dan citra laki-laki dalam budaya populer Jepang.

1.10 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari empat bab dengan pembagian sebagai berikut:

Bab I merupakan bab pendahuluan berisi gambaran umum mengenai penelitian. Bab ini memuat latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II merupakan bab Kajian Pustaka yang menjelaskan gambaran umum dan memuat penjelasan relevan terkait penelitian, seperti maskulinitas Jepang *otokorashisa*, menguraikan penjelasan mengenai kondisi sosial Jepang Era Shōwa (1926-1989) dan Era Heisei (1989-2019), seperti masa *bubble economy* dan *lost decade*, sebagai latar historis pergeseran maskulinitas yang terkait dengan *Part 3* dan *Part 4.*

Bab III merupakan bab yang berisi analisis data dan pembahasan hasil analisis terhadap representasi maskulinitas Jepang *otokorashisa* pada tokoh Jotaro Kujo dan Josuke Higashikata dalam *JoJo's Bizarre Adventure Part 3: Stardust Crusaders* dan *Part 4: Diamond is Unbreakable*.

Bab IV merupakan bab terakhir yang memuat simpulan hasil analisis. Simpulan merangkum jawaban atas rumusan masalah terkait bentuk representasi maskulinitas Jepang *otokorashisa* pada kedua tokoh serta pergeseran yang terjadi antara *Part 3* dan *Part 4.*