

KOMODIFIKASI KEKUASAAN DALAM ANIME GUILTY CROWN

Daniel Kurniawan Salamoon

Universitas Kristen Petra
daniel.kurniawan@petra.ac.id

Abstrak

Manusia dan media kini tidak terpisahkan akibat perkembangan teknologi. Informasi dan hiburan menjadi bentuk konsumsi baru bagi masyarakat di era modern. Bentuk-bentuk informasi dan hiburan kini makin beragam dan media berlomba untuk menyajikan semenarik mungkin. *Anime* adalah salah satu media hiburan yang sudah cukup lama dikenal. Perkembangan cerita *anime* kini membuat media hiburan ini menjadi industri besar dan bukan sekedar seni. Cerita pada *anime* kini bukan lagi sekedar pertempuran kebaikan dan kejahatan tetapi unsur-unsur konflik ideologis menjadi bentuk visual yang menarik sekaligus kontroversial untuk menjangkau *audience*. *Anime Guilty Crown* menjadi *anime* yang menarik karena konsep-konsep kekuasaan dan hegemoni menjadi pusat cerita di tengah genre-genre romantik dan *action* pada umumnya.

Kata kunci : media, hegemoni, *anime*, *Guilty Crown*

Abstract

Human and media are inseparable because of development in technologies nowadays. Information and entertainment become a new things that human needs in their life. These new forms try to attract audiences with their own charms. Anime is one of media forms that known for decades. The development in anime make this kind of media keep changing their paces especially in story and visual style. Anime now not offer only stories about good versus evil but more than that, anime offer complexity in genres and stories about ideologies. Guilty Crown for example, is an anime that give story about power and hegemoni which is not a common theme.

PENDAHULUAN

Masyarakat di era ini sangat menikmati perkembangan dan kemajuan teknologi yang seolah tidak pernah berhenti. Kemajuan teknologi berdampak pada perkembangan informasi dan tingkat komunikasi masyarakat. Sebagian besar apa yang diketahui oleh pengamat berdasarkan pada citra visual, simbol dan narasi yang disampaikan media. Kemajuan media dan informasi yang disampaikannya menjadi sebuah tolak ukur kekayaan informasi yang berkembang di masyarakat. Banyaknya informasi yang ada dan kemudahan akses masyarakat terhadap berita, tidak jarang ditemui berbagai macam cara media untuk mendapat pengaruh di masyarakat.

Dalam menciptakan pengaruh terhadap masyarakat tersebut, media melakukan berbagai cara optimal untuk mendapat perhatian dari masyarakat. Konten

berita, visual yang menarik hingga penampilan pesohor-pesohor negeri ditampilkan menjadi kemasan untuk dapat diterima masyarakat. Kebutuhan masyarakat terhadap media, membuat media selain menciptakan berbagai konten secara estetis, tidak jarang juga menanamkan ideologi tertentu dalam masyarakat. Berbagai macam media tersebut menciptakan masyarakat termediasi. Media mendorong diri untuk mampu menciptakan “realitas” yang mampu menghipnotis khalayak didalamnya. Media-media yang selama ini bersifat menghibur pun memiliki konten-konten yang mengarah pada ideologi tertentu sebagai intinya. Kondisi ini menyamarkan jarak antara fakta dan informasi, antara informasi dan hiburan, antara hiburan dan paham politik. Kondisi yang disebut oleh Baudillard sebagai simulasi ini menjadi kondisi yang seolah lazim ditemui dalam berbagai segi kehidupan manusia. Budaya iklan, film-film Hollywood, sinetron hingga di dunia *manga* dan *anime*.

Anime adalah salah satu media yang memperlihatkan perubahan dalam perjalanan perkembangannya. *Anime* adalah produk seni Jepang yang bersifat audio visual. *Anime* umumnya berasal dari *Manga* atau komik yang kemudian dikembangkan sehingga bersifat *motion*. Beragam judul *anime* terus bermunculan sebagai manifestasi dari permintaan pasar. Bila di tahun 80’an dan 90’an, penonton dimanjakan dengan cerita-cerita sederhana seperti Doraemon, Sailormoon dan Dragonball yang hanya berbicara tentang kehidupan sehari-hari dan pertempuran antara kebaikan dan kejahatan, maka perkembangan cerita *anime* kini mulai mengadaptasi ideologi-ideologi tertentu sebagai inti cerita.

Keberadaan ideologi ini memunculkan berbagai judul yang kontroversial sekaligus revolusioner di dunia *anime*. Cerita seputar pertempuran baik dan jahat, berkembang menjadi pertempuran yang bersifat politis. Nilai-nilai moral dan etis menjadi sesuatu yang bisa diperdebatkan, karena nilai cerita menjadi lebih dalam. *Anime Guilty Crown* adalah salah satu produk *anime* Jepang yang memiliki ide revolusioner tentang kebaikan dan kejahatan.

Guilty Crown bercerita tentang karakter utama bernama Shu Ouma yang adalah siswa biasa yang kemudian mendapat kekuatan Void tanpa sengaja. Kekuatan Void membuatnya mampu memanifestasikan jiwa seseorang dalam bentuk material dan memiliki kekuatan supernatural. Shu Ouma berada diantara konflik pemerintah yang berusaha menciptakan keteraturan dan pasukan revolusioner yang berusaha mengakhiri pemerintahan.

Tema-tema seperti *anime* Guilty Crown ini menarik dieksplorasi karena penggambaran karakter dan konflik di dalam cerita mengajak penonton untuk berpikir dan berkonflik mengenai protagonis dan antagonis. Kebaikan dan kejahatan tidak lagi tertuang secara eksplisit, tetapi ditampilkan dalam simbol-simbol visual yang teliti dan detail. Dunia *anime* yang merupakan produk seni memiliki daya tarik untuk diteliti. Hal ini dikarenakan bahwa dunia seni lekat dengan unsur kreasi atau penciptaan sehingga elemen-elemen yang ada di dalamnya tercipta karena adanya makna yang hendak disampaikan. Penciptaan inilah yang menjadi dasar munculnya bahasa tanda, karena sebagai produk seni, *anime* tidak dapat berdiri secara bebas dan mandiri. Pemaknaan terhadap cerita dan elemen-elemen visual di dalamnya menjadi pokok penting untuk memahami perkembangan dunia *anime*.

Tinjauan Teori

Semiotika

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Semiotika berasal dari kata Yunani *semeion*, yang berarti tanda. Semiotika, sebagaimana dijelaskan oleh Ferdinand de Saussure adalah ilmu yang mempelajari peran tanda (*sign*) sebagai bagian dari kehidupan sosial. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari struktur, jenis, tipologi, serta relasi-relasi tanda dalam penggunaannya di dalam masyarakat. Tradisi semiotik terdiri atas sekumpulan teori tentang bagaimana tanda-tanda merepresentasikan benda, ide, keadaan, situasi, perasaan dan kondisi di luar tanda-tanda itu sendiri. (Littlejohn, 2009). Kehidupan manusia tidak pernah lepas dari pemaknaan sehari-hari terhadap tanda. Tanda tidak bisa berdiri sendiri, tanda menjadi bermakna ketika dimaknai oleh orang lain, sehingga pemaknaan inilah yang menjadi kunci dalam sebuah pemahaman terhadap representasi tanda. Dalam kenyataannya, manusia sebagai pengguna tanda berperan pula dalam proses terbentuknya realitas. Kita sebagai pihak yang memproduksi dan mengosumsi tanda punya kuasa untuk ikut membangun realitas lewat tanda. (Chandler, 2007)

Hegemoni dan Soft Power

Manusia dan pencarian kekuasaan seperti sebuah cerita saga yang tidak ada habisnya. Berbagai macam perang dan pertikaian yang terjadi dengan berbagai alasan adalah salah satu cara untuk menegakkan kekuasaan salah satu pihak di atas pihak lain. Dalam hal yang paling sederhana sekalipun, misalnya pemungutan suara

untuk sebuah keputusan, merupakan sebuah cara untuk menegakkan posisi suatu pihak. Konsep ini diperkenalkan oleh Antonio Gramsci dengan istilah hegemoni. Dalam hegemoni, kelompok yang mendominasi akan menanamkan pengaruh terhadap pihak yang dikuasai. Penanaman kekuasaan ini meliputi segi ideologi, politik dan keputusan-keputusan strategis. Menurut Antonio Gramsci, hegemoni merupakan sebuah upaya pihak elit penguasa yang mendominasi untuk menggiring cara berpikir, bersikap, dan menilai masyarakat agar sesuai kehendaknya. (Harahap, 2012).

Dalam sebuah masyarakat sosial, kelompok-kelompok sosial menjadi cerminan perjuangan dalam sebuah paham kekuasaan. Gramsci mengatakan bahwa kekuasaan harus dipahami sebagai sebuah hubungan. Hubungan sosial dalam masyarakat sipil juga merupakan hubungan kekuasaan sehingga kekuasaan juga bisa merata ke seluruh masyarakat sipil, bukan hanya terwujud dalam aparat negara yang bersifat koersif. (Simon, 2004). Hegemoni bukan lagi sekedar “perang” sederhana antara kebaikan dan kejahatan. Hegemoni menjadi sebuah konsensus atau persetujuan mengenai keberadaan mayoritas yang memiliki kekuatan dalam kekuasaannya.

Konsep ini senada dengan konsep *soft power* yang diajukan oleh Joseph S.Nye seorang pakar hubungan internasional. *Soft power* menurut Nye adalah kemampuan suatu negara untuk mencapai tujuannya dengan menggunakan daya tarik (*attraction*) dari pada paksaan dan pembayaran (*payment*). *Soft power* berbentuk kebudayaan dari suatu negara, nilai politik, dan kebijakan luar negeri. *Soft power* dapat bersumber dari tiga hal yang dimiliki oleh suatu negara, yaitu kebudayaan (yang bersifat menarik bagi orang lain), nilai-nilai politik (yang dapat diterapkan di dalam maupun di luar negaranya), dan kebijakan luar negeri (apabila memiliki legitimasi dan otoritas moral). (Nye, 2004). Dalam konteks Nye, maka hegemoni menciptakan kotak-kotak perubahan secara perlahan yang memungkinkan pemisahan kelompok-kelompok tertentu. Pemisahan ini akan menciptakan peluang perlawanan terhadap kemapanan yang sudah ada sehingga dapat menggoyahkan hegemoni yang dominan.

Tinjauan Anime *Guilty Crown*

Cerita *Anime Guilty Crown* dimulai di tahun 2029 dimana terjadi penyebaran virus yang tidak teridentifikasi dan diberi nama “*Apocalypse Virus*” di seluruh Jepang dan menjadikan negara tersebut dalam keadaan darurat. Kejadian ini dikenal dengan istilah “*Lost Christmas*” dan membuat Jepang berada dalam kondisi pemerintahan yang diintervensi oleh organisasi internasional GHQ. GHQ mengembalikan kondisi Jepang namun dengan harga yaitu kemerdekaan Jepang. Cerita berlanjut di masa 10 tahun kemudian, dimana karakter utama yaitu Shu Ouma, pelajar berusia 17 tahun, tanpa sengaja bertemu dengan Inori Yuzuriha, penyanyi dari grup musik Egoist dalam perjalanan pulang., Shu Ouma menemukan sisi lain dari Inori Yuzuriha bahwa gadis tersebut adalah anggota grup perlawanan *Funeral Parlor* yang bertujuan membebaskan Jepang dari GHQ. (Guilty Crown, 2011). Inori Yuzuriha ternyata menjadi incaran dari GHQ dan menangkapnya karena dianggap teroris. Sebelum ditangkap, robot milik Inori Yuzuriha, menunjukkan koordinat kepada Shu Ouma untuk menemui Gai Tsutsugami, pemimpin dari Funeral Parlor yang kemudian menugaskannya untuk mengamankan sebuah *vial*. *Vial* tersebut tersebut berisi *Void Genome*, sebuah senjata genetik yang didapat dari *Apocalypse Virus* yang menyerang Jepang. *Void Genome* memberikan Shu Ouma “*Power of the Kings*”, sebuah kemampuan yang membuat tangan kanannya mampu menciptakan senjata yang berasal dari jiwa orang lain.

Dua minggu kemudian, terjadi lagi ledakan *Apocalypse Virus* yang membuat GHQ menyegel area di sekitar Roppongi di Tokyo dan membuat sejumlah besar pelajar dan warga mengungsi di Tennouzu High School dimana terdapat beberapa anggota pemberontak Funeral Parlor juga disana. Konflik terjadi ketika suplai makanan dan vaksin berkurang. Shu Ouma dipilih oleh para murid untuk menjadi pemimpin mereka. *Guilty Crown* membawa para penontonnya untuk memahami kedalaman konflik bukan lagi sekedar baik dan jahat, tetapi lebih dalam dalam berbagai konteks yang berhubungan dengan kekuasaan.



Gambar 1. Poster Guilty Crown

http://guiltycrown.wikia.com/wiki/Guilty_Crown

Langkah Penelitian

Penelitian kualitatif ini menggunakan pendekatan kualitatif metode studi kritis dengan *image based research*, yakni meneliti dan mengungkapkan *visual image* sebagai dasar penelitian. Kemudian dilakukan analisis sehingga menjadi suatu kesatuan sehingga akan diperoleh realitas yang bersifat relatif. Artinya peneliti mengasumsikan bahwa realitas merupakan hasil konstruksi mental dari individu-individu pelaku sosial, karenanya realitas itu dipahami secara beragam oleh setiap individu. Langkah-langkah penelitian yaitu :

1. Memilih *Anime Guilty Crown* sebagai objek penelitian akan didokumentasikan dan diamati.
2. Mengamati dan memilih adegan dari *Anime Guilty Crown* untuk dianalisis menggunakan pendekatan metodologi visual, khususnya pada area *site of image itself* untuk memperoleh tanda-tanda yang dimunculkan dalam setiap tampilan tokohnya dalam hal ini berfokus pada karakter Shu Ouma dan kekuatan *Void* yang dimiliki.

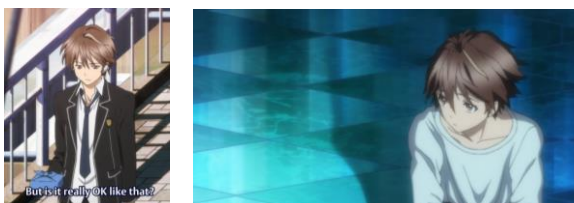
Pembahasan

Berbeda dari cerita umum yang terdapat dalam *anime-anime* pada umumnya, *anime Guilty Crown* menempatkan cerita pada seputar kekuasaan. Bukan sekedar perbuatan baik melawan perbuatan jahat. Peneliti melihat kedalaman makna dalam cerita seputar kekuasaan yang dikemas dalam simbol-simbol tertentu.

Analisis Karakter Shu Ouma

Shu Ouma adalah karakter utama dalam cerita *Guilty Crown*. Shu Ouma adalah pelajar setingkat SMA. Dalam awal cerita dari *Guilty Crown*, Shu Ouma diceritakan sebagai pribadi yang biasa, cenderung *introvert* dan tidak banyak bicara. Secara fisik, juga tidak menonjol seperti pada karakter-karakter utama yang biasanya

berperawakan fisik bagus (tegap, berotot). Karakter Shu Ouma menggambarkan pelajar pada umumnya, yang tidak memiliki ambisi atau tujuan heroik. Pose wajah dan mata yang lebih sering menunduk, menunjukkan kepribadian yang cenderung *introvert* dan tidak percaya diri.



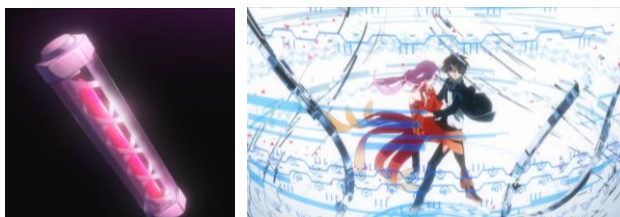
Gambar 2. *Screenshot* karakter Shu Ouma
Sumber : dokumen pribadi

Hidup normal Shu Ouma berubah sejak bertemu dengan Yuzuriha Inori, seorang *idol* di dunia maya dalam cerita ini. Yuzuriha Inori ternyata bukan hanya seorang vokalis band, tetapi juga anggota kelompok pemberontak. Kelompok pemberontak ini akibat keberadaan Antigen, organisasi internasional yang mengontrol pemerintahan Jepang setelah negara tersebut mengalami pandemi *apocalypse virus*. Kelompok pemberontak bertujuan membebaskan Jepang dan mengembalikan kemandirian Jepang sebagai negara merdeka.



Gambar 3. *Screenshot* karakter Yuzuriha Inori
Sumber : dokumen pribadi

Pertemuan dengan Yuzuriha Inori membuat Shu Ouma menjadi bukan sekedar pelajar biasa. Hal ini dikarenakan *Void Genome* yang seharusnya diberikan Yuzuriha Inori ke pemimpin kelompok pemberontak, digunakan oleh Shu Ouma secara tidak sengaja. *Void Genome* adalah sebuah hasil laboratorium yang memungkinkan penggunaanya memanipulasi jiwa seseorang menjadi benda fisik yang memiliki kekuatan besar bergantung kepada kondisi jiwa yang digunakan.



Gambar 4. Shu Ouma dan *Void Genome Power*
Sumber : dokumen pribadi

Void Genome membuat sosok Shu Ouma bukan lagi sekedar pelajar biasa. Kemampuan unik yang diberikan *Void Genome* membuat Shu Ouma memiliki kemampuan untuk memanfaatkan jiwa orang lain yang termaterialisasi menjadi barang biasa atau bahkan senjata.

Void Genome* dan Semiotika “Raja” Dalam Visual *Guilty Crown

Definisi Raja dan visualisasi Raja

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “Raja” didefinisikan sebagai : “penguasa tertinggi pada suatu kerajaan, orang yang mengepalai dan memerintah suatu bangsa atau negara, orang yang besar kekuasaannya (pengaruhnya) dalam suatu lingkungan.” (KBBI). Dalam anime *Guilty Crown*, *Void Genome* merupakan sebuah benda yang mampu memberikan kemampuan materialisasi jiwa menjadi sebuah objek fisik dengan kekuatan tertentu. Kekuatan objek yang diciptakan bergantung pada kondisi jiwa si pemilik jiwa. Dengan kata lain, memiliki kemampuan ini, berarti memiliki kemampuan untuk mengerti rahasia terdalam dari si pemilik jiwa, karena jiwanya menjadi objek fisik.

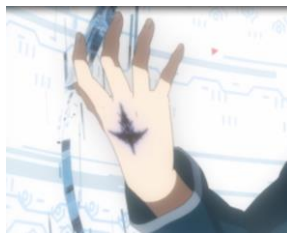


Gambar 5. Ekstraksi jiwa menjadi objek
Sumber : dokumen pribadi

Simbol-simbol “Raja” dan Kekuasaan

Dalam semiotika, tanda-tanda yang muncul merupakan sebuah representasi terhadap sebuah makna. Pemaknaan tersebut menjadi kuat ketika ada pemahaman komunikasi yang sama dari pembawa pesan tersebut kepada *audience*. Anime sebagai bentuk karya seni juga memiliki banyak tanda dalam visualisasinya kepada *audience*.

Dalam konteks cerita di *Guilty Crown*, Shu Ouma sebagai karakter utama menjadi pusat dari analisis terkait tanda-tanda yang menyertainya.



Gambar 6. Simbol di tangan Shu Ouma
Sumber : dokumen pribadi

Setelah mendapat kekuatan dari *void genome* maka muncul simbol yang berbentuk seperti pedang di tangan kanan Shu Ouma. Simbol pedang lekat dengan makna prajurit, raja dan kekuatan. Pedang juga memiliki makna yang dekat dengan perang, kehancuran, kekuasaan dan penghakiman. (Moe, 2016). Menjadi hal yang menarik ketika sebuah simbol yang lekat dengan kekuatan, kekuasaan dan perang melekat pada sosok Shu Ouma yang secara karakter tidak memiliki kualifikasi tersebut. Tanda inilah yang menjadi simbol kekuatan Shu Ouma untuk memanipulasi jiwa di cerita *Guilty Crown*. Kemunculan tanda pedang ini, menjadi sebuah penanda bahwa kekuasaan merupakan wujud dari tanda. Tanda pedang ini seolah menjadi sebuah legitimasi akan kekuatan Shu Ouma sebagai “raja” dengan kemampuannya menarik jiwa tersebut.



Gambar 7. Beberapa manipulasi fisik akibat kekuatan Shu Ouma
Sumber : dokumen pribadi

Dalam konteks kekuasaan, Robert Dahl mendefinisikan *power* sebagai sebuah usaha dari A untuk memerintahkan B melakukan sesuatu yang bahkan tidak dikehendaki B. Dahl menganalisa bahwa distribusi kekuasaan berlangsung dalam sebuah isu dimana terdapat konflik kepentingan sehingga membuat suatu pihak mampu meyeruh pihak lain untuk melakukan hal-hal yang bahkan tidak dikehendaki pihak lain. (Dahl, 1957). Dalam konteks cerita *Guilty Crown*, kekuatan Shu Ouma dan kekuasaan yang diperolehnya menjadi nyata dalam sebuah situasi dimana dia dan teman-teman di

sekolahnya dikurung oleh pemerintahan karena dianggap bersekutu dengan kelompok pemberontak



Gambar 8. Serangan terhadap sekolah Shu Ouma
Sumber : dokumen pribadi

Kondisi yang terjadi membuat para siswa di sekolah tak ubahnya seperti pihak yang ditekan. Kalah secara usia, pengalaman dan kemampuan membuat mereka menjadi sekelompok orang yang ter subordinasi. Kelas yang ter subordinasi yang berisi para siswa tersebut memunculkan isu akan perlunya kekuasaan untuk dapat menolong atau membebaskan mereka. Mereka bukan lagi sekedar pihak yang bisa disuruh seperti dalam konteks Dahl, ketika dalam kondisi bahwa mereka butuh diselamatkan itulah muncul konsep dalam konteks Foucault bahwa kekuasaan bisa muncul dari mana-mana. Kekuasaan bisa menjadi muncul dari kelas ter subordinasi untuk mengontrol perilaku tertentu yang mereka harapkan. (Foucault, 1980).

Tampilnya Shu Ouma untuk memimpin para pelajar dalam cerita *Guilty Crown* seperti disebutkan diatas karena adanya kontrol absolut yang dimiliki untuk memanifestasi jiwa seseorang. Kekuatan ini membuat kelompok ter subordinasi ini memiliki keyakinan bahwa Shu Ouma adalah orang yang layak menjadi pemimpin karena kemampuannya memberikan sebuah kekuatan negosiasi untuk mendominasi para pelajar ini. Pada titik ini, terbentuklah sebuah hegemoni akibat adanya hubungan yang bersifat persuasif yang merupakan persetujuan bersama. Seperti dalam konsep Gramsci, bahwa keberadaan Shu Ouma menjadi pemimpin ini disebabkan adanya faktor :

1. Kelompok pelajar ini tertindas oleh tindakan represif dari pemerintahan
2. Adanya supremasi dari Shu Ouma melalui kemampuannya tersebut sehingga menimbulkan persetujuan publik untuk dipimpin.



Gambar 9. Para siswa yang diberikan kekuatan oleh Shu Ouma
Sumber : dokumen pribadi

Pemaknaan Kekuasaan Dalam Tanda Pada Anime Guilty Crown

Tanda menjadi sebuah hal penting dalam sebuah karya seni. *Anime* merupakan karya seni yang kemudian menjadi sebuah produk komersial karena memiliki target *audience* yang dituju dengan maksud menjadi produk konsumsi massal. Tanda-tanda yang muncul menjadi sebuah legitimasi bahwa *anime* merupakan bentuk komunikasi dari penulis dengan *audience* yang dituju. Susan Sontag menyebut *anime* sebagai “*consuming image*”. Adanya fans dan *cosplayer* menjadi contoh bagaimana sebuah karya visual bisa menjadi produk yang bersifat massa. Dalam kaitan dengan konsep *soft power*, anime menawarkan produk yang bersifat *leisure* dengan tema dan cerita yang sederhana namun menawarkan visual yang dapat dinikmati berbagai khalayak. Dalam memahami cerita *anime Guilty Crown*, maka tanda menjadi sebuah konteks penting untuk melihat ide dari penulis tersebut. Menilik dari Barthes mengenai pemaknaan tanda, makna-makna yang terbentuk dari tanda bisa berupa denotasi dan konotasi. Dalam cerita *Guilty Crown*, tanda yang penting adalah :

1. Gambar serupa pedang di tangan kanan Shu Ouma

Keberadaan tanda ini di awal cerita hendak menunjukkan sebuah legitimasi bahwa karakter Shu Ouma menjadi pusat cerita sekaligus pusat konflik. Pemaknaan denotasinya tentu seputar senjata atau alat untuk menebas. Tetapi dalam perkembangan cerita maka, simbol pedang ini menjadi sebuah makna konotasi tentang terciptanya hak terhadap sebuah kekuasaan.

2. Manifestasi jiwa menjadi alat / benda fisik

Dalam cerita *Guilty Crown*, kemampuan Shu Ouma yang membuatnya menjadi pemimpin adalah memanifestasikan jiwa seseorang menjadi sebuah benda. Tentu saja ini bersifat fantasi karena tidak mungkin hal ini terjadi di dunia nyata. Tanda ini adalah simulasi dari makna mengenai kekuasaan.

Dalam konsep Gramsci, sebuah dominasi terjadi karena adanya kapasitas diri yang lebih dibanding kelompok lain. (Gramsci, 1986). Tanda ini menciptakan mitos bahwa Shu Ouma adalah sosok dominan karena kapasitas dirinya yang tidak dimiliki rekan-rekannya. Tanda ini menjadi penegas bahwa legitimasi sebuah hegemoni dalam kelompok bisa merupakan sebuah pemujaan terhadap sosok yang dirasa layak.

Kompleksitas visual pada sebuah *anime* seperti warna, desain karakter, dan cerita, menjadi elemen tanda yang nantinya menciptakan makna dalam benak penonton karena realitas komunikasi media dibangun melalui interaksi simbol-simbol ke penonton. *Anime* menjadi media “penjual” tanda dimana elemen-elemen visual yang ditawarkan menjadi konsumsi massa dimana hal ini menjadi tanda bahwa era ini merupakan era konsumsi visual atau konsumsi seni, dimana seni dalam hal ini *anime* menciptakan dunia dalam dunia nyata yang berasal dari dunia maya.

Kesimpulan

Perkembangan teknologi membawa perkembangan di media-media massa yang beredar di masyarakat. Komunikasi manusia kini banyak dimediasi oleh media-media dan perangkat komunikasi. Media-media massa menjadi sumber informasi tempat manusia belajar dan berkembang. Perkembangannya bukan sekedar di ranah formal tetapi di ranah hiburan. *Anime* sebagai media hiburan tentu menyajikan visualisasi yang bersifat menghibur. Namun, seiring berkembangnya cara berpikir dan cara pandang manusia, maka *anime* pun berkembang sesuai dengan kondisi manusia dalam hal ini para penikmatnya karena *anime* adalah produk industri. *Anime Guilty Crown* memberikan tendensi bahwa keberadaan sosok yang dominan atau *superhero* bukan lagi sekedar pendekatan pada visual fisik yang umum dijumpai dalam stereotip masyarakat umum, tetapi sosok *superhero* dapat lahir dari sebuah konsensi dan kemampuan dominasi. *Guilty Crown* sebenarnya menggambarkan setiap hari bahwa manusia tunduk pada dominasi tertentu dan hal tersebut terkadang lahir dari persetujuan yang membuat manusia tunduk dalam kesepakatan tersebut.

Dalam konteks visual, maka *Guilty Crown* berhasil membuat sebuah penggambaran visual kompleks yang dapat dijabarkan dalam konsep-konsep tentang kekuasaan. Dari sisi pemaknaan visual ini, maka *Guilty Crown* mampu menghadirkan konflik yang lebih dalam dari sekedar baik dan jahat tetapi pemaknaan

bahwa baik dan jahat dapat berupa kondisi yang lahir dari sebuah dominasi menghadapi kondisi subordinasi. Kekuatan *anime* sebagai tayangan yang bersifat hiburan membuat *anime* mampu menyisipkan berbagai ideologi maupun doktrin terhadap masalah-masalah sosial tanpa harus berkesan menggurui penontonnya. *Anime* tidak menyediakan sebuah pilihan “keharusan” dalam pesan moral didalamnya, tetapi mempersilakan penonton menyerap ideologi didalamnya lewat kemasan aksi, humor hingga diskusi romantis yang ada didalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Littlejohn, S. W. (2009). *Theories of Human Communication*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Chandler, D. (2007). *Semiotics : The Basic*. London: Routledge.
- Harahap, O. S. (2012, April 12). *Pengaruh Hegemoni Dalam Dunia Pendidikan*. Retrieved from www.pikiran-rakyat.com
- Laclau, E. d. (2008). *Hegemoni dan Strategi Sosialis*. Yogyakarta: Resist Book.
- Simon, R. (2004). *Gagasan-gagasan Politik Gramsci*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar dan INSIST.
- Nye, J. J. (2004). *Soft Power : The Means to Success in World Politics*. New York: Public Affairs.
- Guilty Crown*. (2011, Oktober 13). Retrieved from <http://guiltycrown.wikia.com/>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2016)
- Moe. (2016, Februari 3). Retrieved from The Symbolism of the Sword: <http://www.gnosticwarrior.com>
- Dahl, R. A. (1957). The Concept of Power. *Behavioral Science*.
- Foucault, M. (1980). *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972-1977*. New York: Pantheon.
- Sontag, S. (2003). The Image World. In J. a. Evans, *In Visual Culture : The Reader* (pp. 80-94). London: Sage.
- Gramsci, A. (1986). *Selections From Prison Notebooks*. London: Lawrence and Wishart.