



Eksplorasi Simbolik pada *Mobile Suit Gundam* dan Relevansinya dengan Pembelajaran Desain Komunikasi Visual

¹Rafinita Aditia, ²Bahrurizqi Aditia

¹ Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Bengkulu, Indonesia

² Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surakarta, Indonesia

Info Artikel:

Kata Kunci:

Analisis Semiotika
Desain Komunikasi Visual
Media Pembelajaran
Mobile Suit Gundam

Keywords:

Semiotic Analysis
Visual communication design
Instructional Media
Mobile Suit Gundam

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis simbolisme dalam *Mobile Suit Gundam* dengan fokus pada karakter Gundam Epyon dan relevansinya dengan pembelajaran desain komunikasi visual. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce sebagai kerangka analisis. Data dikumpulkan melalui observasi berbagai aspek visual Gundam Epyon dan dianalisis menggunakan konsep teoritis semiotika Peirce. Temuan menunjukkan bahwa elemen desain fisik, atribut, dan simbol dalam Gundam Epyon menyampaikan pesan visual yang kompleks dan bermakna, sehingga memengaruhi interpretasi penonton terhadap karakter *Mobile Suit*. Desain fisik Gundam Epyon yang didominasi warna hitam dengan aksen emas dan merah, serta bentuk yang aerodinamis dengan potongan yang lancip menimbulkan kesan kekuatan, keberanian, dan kemewahan yang mempengaruhi persepsi pengamatnya. Selain itu, atribut seperti panah tersembunyi di punggung dan senjata pedang energi menambah dimensi strategis dan agresif pada interpretasi Gundam Epyon sebagai *Mobile Suit* pertarungan. Simbolisme lambang naga dan bendera OZ juga memberikan konteks sejarah dan ideologi yang mendalam, menambah kompleksitas dan kedalaman makna pada interpretasi pemirsa.

ABSTRACT

This research aims to analyze the symbolism in Mobile Suit Gundam with a focus on the Gundam Epyon character and its relevance to learning visual communication design. The approach used is qualitative using Charles Sanders Peirce's semiotic theory as an analytical framework. Data was collected through observing various visual aspects of Gundam Epyon and analyzed using Peirce's semiotic theoretical concepts. The findings show that the physical design elements, attributes, and symbols in Gundam Epyon convey complex and meaningful visual messages, thereby influencing the audience's interpretation of the Mobile Suit characters. The physical design of Gundam Epyon, which is dominated by black with gold and red accents, as well as an aerodynamic shape with sharp cuts, creates an impression of strength, courage and luxury that influences the observer's perception. Additionally, attributes such as hidden arrows on the back and an energy sword weapon add a strategic and aggressive dimension to the Gundam Epyon's interpretation as a fighting Mobile Suit. The symbolism of the dragon emblem and the OZ flag also provide deep historical and ideological context, adding complexity and depth of meaning to the viewer's interpretation.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author.

Koresponden:

Rafinita Aditia

Email: rafinitaaditaa@gmail.com

PENDAHULUAN

Mobile Suit Gundam, juga dikenal sebagai *First Gundam* atau Gundam 0079 adalah serial televisi anime yang diproduksi dan dianimasikan oleh *Nippon Sunrise*. Dibuat dan disutradarai oleh Yoshiyuki Tomino, serial ini memulai debutnya di Jepang melalui *Nagoya Broadcasting Network* dan stasiun afiliasi ANN pada tanggal 7 April 1979, berlangsung hingga 26 Januari 1980, dengan total 43 episodes. Ceritanya berlatarkan tahun kalender futuristik "Abad Universal" 0079, dan berfokus pada perang antara Kerajaan Zeon dan

Federasi Bumi. Federasi Bumi mengungkap robot raksasa baru yang dikenal sebagai RX-78-2 Gundam, dikemukakan oleh Amuro Ray, seorang remaja mekanik sipil.¹ Gundam telah menjadi ikon dalam dunia anime mecha dan memberikan pengaruh yang luas pada karya-karya selanjutnya. Dengan genre utama mecha, fiksi ilmiah militer, dan opera luar angkasa, *Mobile Suit Gundam* menampilkan karakter utama seperti Amuro Ray (pilot Gundam) dan Char Aznable (pilot Zeon). Selain itu simbolisme yang terdapat pada *Mobile Suit Gundam* seperti mobile suit, warna dan simbol memiliki makna yang dalam dan menjadi elemen penting dalam desain visual. Pengaruh serial ini sangat terasa, mengubah lanskap anime secara keseluruhan dan membuka jalan bagi genre mecha untuk berkembang lebih jauh.

Mobile Suit Gundam telah menjadi fenomena budaya yang signifikan di Indonesia, menarik minat besar dari penggemar anime dan mecha di seluruh negeri. Sejak pertama kali ditayangkan di televisi Indonesia, Gundam telah mengumpulkan penggemar setia yang terpesona dengan cerita kompleks, aksi menegangkan, dan desain robot ikoniknya.² Menurut data dari situs resmi Gundam di Indonesia, Gundam Indonesia, popularitas Gundam terus berkembang seiring dengan meningkatnya minat masyarakat terhadap anime dan budaya pop Jepang.³ Acara seperti Gundam Festival yang diadakan di berbagai kota di Indonesia memberikan momentum penting bagi para penggemar untuk berkumpul, berbagi keseruan, dan merayakan kecintaannya terhadap Gundam. Selain itu, penjualan merchandise Gundam di Indonesia juga mencatatkan peningkatan yang signifikan, menunjukkan antusiasme yang tinggi dari komunitas penggemar.⁴ Dengan demikian, Gundam bisa dikatakan telah menjadi bagian integral dari budaya pop Indonesia dan berperan penting dalam menghubungkan penggemarnya dengan dunia anime dan mecha secara lebih luas.

Tingginya minat *Mobile Suit Gundam* di Indonesia membuka peluang besar untuk menggunakan seri ini sebagai media pembelajaran dalam Pembelajaran Desain Komunikasi Visual. Dengan basis penggemar yang kuat dan antusiasme yang besar terhadap Gundam, penggunaan elemen visual dan simbolik dari serial ini dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan menarik.⁵ Dengan memanfaatkan ciri khas Gundam seperti desain mobile suit, warna, dan simbol, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi siswa.⁶ Misalnya, analisis simbolik dalam *Mobile Suit Gundam* dapat membantu siswa memahami konsep desain komunikasi visual, seperti komposisi, penggunaan warna, dan identitas merek, dalam konteks yang menyenangkan dan dinamis.⁷ Dengan demikian, integrasi *Mobile Suit Gundam* dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual dapat menjadi cara yang inovatif dan efektif dalam mengedukasi siswa, sekaligus memanfaatkan minat mereka terhadap budaya populer dan anime.

Seri Epyon Gundam merupakan salah satu tipe Gundam yang paling populer, terutama karena kemampuannya dalam pertarungan jarak dekat dan transformasi antara mode Mobile Suit dan mode Mobile Armor. Sebagai Mobile Suit Tempur Jarak Dekat yang Dapat Ditransformasikan, Epyon Gundam memiliki daya tarik yang kuat bagi para penggemar Gundam yang mengagumi kecepatan dan ketangguhan dalam pertarungan langsung. Persenjataannya yang meliputi pedang Beam, cakar epyon, perisai epyon, batang panas, dan pistol vulcan memberikan fleksibilitas dan keunggulan dalam berbagai situasi pertempuran. Transformasi antara mode Mobile Suit dan mode Mobile Armor menambah dimensi taktis pada penggunaan Epyon Gundam, memungkinkannya untuk mengadaptasi strategi berdasarkan kondisi medan dan kebutuhan pertempuran. Dengan desain ikonik dan kemampuan bertarungnya yang luar biasa, Epyon Gundam menjadi favorit di kalangan penggemar Gundam di seluruh dunia, menambah popularitas dan daya tarik Gundam sebagai sebuah franchise.⁸

Pembahasan mengenai penggunaan *Mobile Suit Gundam* sebagai media pembelajaran dalam Pembelajaran Desain Komunikasi Visual menjadi penting dalam bidang pendidikan karena beberapa alasan. Pertama, pendekatan ini memanfaatkan minat siswa terhadap budaya dan anime populer, seperti *Mobile Suit Gundam*, untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi mereka. Dengan demikian, siswa lebih besar kemungkinannya untuk terlibat dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.⁹ Kedua, penggunaan media populer seperti Gundam dalam pembelajaran membuka pintu penggunaan teknologi dan media baru dalam pendidikan, memperkaya pengalaman belajar siswa dan

¹ Nakamura and Tosca, "The Mobile Suit Gundam Franchise: A Case Study of Transmedia Storytelling Practices and Ludo Mix in Japan."

² Harsana, Putra, and Putra, "Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang Dalam Film Anime Barakamon."

³ Iswanto, "Fetisisme Samurai Pada Desain Budaya Populer Mecha."

⁴ Indrawijaya and Siregar, "Peningkatan Kreativitas Melalui Penerapan Pembelajaran Team Based Project Pada Mata Kuliah Desain Komunikasi Visual."

⁵ Zheng et al., "Design of a Robot for Inspecting the Multishape Pipeline Systems."

⁶ Purwanti and Triyadi, "Analisis Semiotika Karakter Doraemon Pada Kemasan Botol Air Minum Cleo."

⁷ AR, "Pemanfaatan Sensor Ldr Pada Robot Light Follower Dengan Konsep Holonomic Sebagai Media Pembelajaran."

⁸ Lopattananont, "The Role of Entertainment Media in Promoting Culture: The Case of Japanese Cartoons and Superhero TV Series in 80s-90s Thai Society."

⁹ Aditia and Hektanti, "Analysis of Structures and Levels in Communication Networks."

mempersiapkan mereka menghadapi dunia yang semakin terhubung dan digital.¹⁰ Ketiga, analisis simbolik dan tema dalam *Mobile Suit Gundam* juga dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman lebih dalam tentang konsep desain komunikasi visual, seperti penggunaan warna, komposisi, dan tipografi, yang penting dalam dunia desain grafis dan seni visual.¹¹

Penelitian-penelitian terdahulu yang relevan untuk memberikan konteks pada penelitian ini antara lain studi tentang penggunaan media populer dalam pendidikan, analisis simbolik dalam seni dan media, serta penelitian tentang pembelajaran desain komunikasi visual. Contoh penelitian masa lalu yang relevan dapat mencakup analisis simbolik di anime lain, seperti Neon Genesis Evangelion atau Attack on Titan, serta penelitian tentang bagaimana media populer dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif.¹² Dengan memahami kontribusi penelitian sebelumnya, kita dapat melihat bagaimana penggunaan *Mobile Suit Gundam* dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual dapat diintegrasikan ke dalam konteks yang lebih luas dari penggunaan media populer dalam pendidikan dan pembelajaran visual.

Meskipun penelitian sebelumnya telah mengulas penggunaan media populer dalam pendidikan dan analisis simbolik dalam anime, namun konteks penelitian spesifik tentang *Mobile Suit Gundam* dalam pengajaran Desain Komunikasi Visual masih kurang. Pertanyaan baru yang muncul adalah: Bagaimana kita bisa mengaitkan elemen simbolik yang terdapat dalam *Mobile Suit Gundam* dengan konsep desain komunikasi visual yang konkrit dan detail? Perspektif baru yang dapat ditawarkan adalah fokus pada keterlibatan siswa dalam interpretasi simbolik dan penerapan konsep desain, serta eksplorasi bagaimana menggunakan *Gundam* sebagai alat untuk memahami dan menerapkan prinsip desain visual. Dengan demikian, penelitian baru ini akan memberikan nilai tambah dengan mengkaji lebih jauh hubungan konkrit antara pembelajaran *Mobile Suit Gundam* dan Desain Komunikasi Visual, serta memberikan kontribusi baru dengan mengembangkan pendekatan praktis dan tepat sasaran dalam mengintegrasikan *Gundam* dalam kurikulum desain visual.

Penelitian ini akan mengisi kesenjangan yang telah teridentifikasi dengan menggali lebih dalam hubungan antara *Mobile Suit Gundam* dan pembelajaran Desain Komunikasi Visual. Pertanyaan penelitian yang akan terjawab adalah bagaimana unsur-unsur simbolik yang terdapat dalam *Mobile Suit Gundam* dapat dihubungkan dengan konsep desain komunikasi visual secara konkrit dan detail, serta bagaimana penerapannya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap desain visual. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan pendekatan praktis yang dapat digunakan oleh pendidik dalam memanfaatkan *Gundam* sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual.

Kontribusi yang akan diberikan oleh penelitian ini adalah memberikan pendekatan inovatif dan terfokus dalam penggunaan media populer dalam pembelajaran, serta membuka pintu pengembangan kurikulum yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan wawasan baru mengenai potensi penggunaan anime dan media populer lainnya dalam pendidikan, serta memperluas pemahaman tentang kontribusi budaya populer terhadap pembelajaran di era digital. Dengan memanfaatkan minat siswa terhadap *Gundam* dan anime, penelitian ini akan menciptakan peluang baru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Desain Komunikasi Visual dan mempersiapkan siswa memasuki dunia desain yang semakin kompleks dan beragam.

METODE

Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena yang diteliti, dengan menekankan aspek kualitatif seperti makna, interpretasi, dan konteks.¹³ Dalam konteks penelitian ini, pendekatan kualitatif digunakan karena kami ingin memahami simbolisme yang ada pada *Mobile Suit Gundam* khususnya ciri-ciri Epyon *Gundam* secara lebih mendalam. Kami ingin mengeksplorasi makna dan signifikansi elemen visual yang terkandung dalam *Gundam*, dan pendekatan kualitatif memungkinkan kami melakukannya dengan cermat dan detail.

Analisis semiotika Charles Sanders Peirce dipilih karena teori ini memberikan kerangka yang kuat untuk menganalisis tanda dan simbol dalam karya seni dan media. Teori semiotika Peirce memungkinkan kita memahami bagaimana simbolisme dalam Epyon *Gundam* diciptakan, diterima, dan diinterpretasikan oleh penonton. Dengan menggunakan analisis semiotik, kita dapat mengungkap makna tersembunyi dibalik desain dan representasi visual Epyon *Gundam*.

Penelitian dilakukan melalui observasi terhadap berbagai aspek visual Epyon *Gundam* seperti desain mobile suit, warna, simbol dan atribut lainnya. Data yang terkumpul akan dianalisis secara sistematis

¹⁰ Gatti, "The Mecha That Therefore We Are (Not): An Eco-Phenomenological Reading of Neon Genesis Evangelion."

¹¹ Aditia and Aditia, "Arts Education and Visual Communication in Character Design of the Nasa Five Serial Comic Character by Sweta Kartika."

¹² Iglesias and Baena, *Anime Studies*.

¹³ Rahman, "Teacher's Strategy for Teaching Students' Akhlakul Karimah."

dengan menggunakan kerangka konseptual teori semiotika Pierce. Kami akan mengidentifikasi tanda-tanda yang terkandung dalam elemen visual tersebut, menafsirkan maknanya, dan menganalisis implikasi simbolisme tersebut dalam konteks pembelajaran desain komunikasi visual.¹⁴ Analisis komparatif antara Epyon Gundam dengan elemen desain visual lainnya dalam Gundam dilakukan untuk menemukan perbedaan dan persamaan simbolisme serta implikasinya dalam pembelajaran desain komunikasi visual.¹⁵ Pendekatan ini memungkinkan kita untuk memahami peran Epyon Gundam dalam konteks Gundam yang lebih luas, serta relevansinya dalam studi desain visual.

Selama proses penelitian, kami akan menganalisis data secara sistematis untuk mengidentifikasi pola dan tema yang muncul terkait simbolisme di Epyon Gundam. Keseluruhan metode ini akan memberikan pemahaman menyeluruh tentang simbolisme dalam *Mobile Suit Gundam* khususnya karakter Epyon Gundam dan relevansinya dalam pembelajaran desain komunikasi visual. Dengan pendekatan kualitatif yang mendalam dan menggunakan analisis semiotika Pierce, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman dan penerapan simbolisme dalam konteks pembelajaran visual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian yang fokus pada Epyon Gundam Series. Gundam Epyon (OZ-13MS) merupakan Mobile Suit menawan yang berperan penting dalam *Mobile Suit Gundam Wing*. Pertama kali diperkenalkan dalam seri ini, Epyon awalnya dikemudikan oleh Heero Yuy, karakter utama dalam cerita, sebelum diserahkan kepada Zechs Merquise, yang memiliki hubungan rumit dengan Heero.



Gambar 1. Seri Gundam Epyon (OZ-13MS)

Epyon memiliki sejumlah karakteristik dan teknologi yang membuatnya menonjol di medan perang. Berdasarkan data dari Mobile Suit lain seperti OZ-00MS Tallgeese, Gundam Epyon diciptakan oleh Treize Khushrenada selama dia dipenjara oleh Romefeller Foundation.¹⁶ Berbeda dengan beberapa Mobile Suit lainnya yang cenderung mengandalkan senjata jarak jauh, Epyon lebih memilih pertarungan jarak dekat yang berlandaskan prinsip ksatria.¹⁷ Senjata utamanya adalah beam saber yang terhubung langsung ke generator listrik Mobile Suit melalui kabel, sehingga panjang dan intensitas beam blade dapat disesuaikan dengan situasi. Selain itu, Epyon juga dilengkapi dengan heat stick fleksibel tersegmentasi yang dipasang pada pelindungnya. Di dalam kokpit, Epyon dilengkapi dengan versi modifikasi dari Sistem Nol yang dikenal sebagai Sistem Epyon, yang memberikan keunggulan dalam pertempuran. Selain itu, Epyon juga memiliki kemampuan untuk berubah menjadi mode mobile armor untuk penerbangan berkecepatan tinggi dan eksplorasi luar angkasa, dimana dalam mode ini menyerupai naga mitologi. Epyon dilengkapi dengan sejumlah senjata, antara lain:

- a. Beam Sword: Senjata utama Epyon, terhubung langsung ke generator listrik Mobile Suit. Panjang dan intensitas beam bar dapat disesuaikan.
- b. Epyon Claw: Heat stick fleksibel yang digunakan sebagai senjata dan juga sebagai roda pendaratan dalam mode armor seluler.
- c. Epyon Shield: Perisai yang melindungi Epyon dan juga berisi batang panas.

¹⁴ Heintz and Law, "The Game Genre Map: A Revised Game Classification."

¹⁵ Duvenary, "'I Just Have to Do What I Can':" Mobile Suit Gundam 0079" and the Burdens of War."

¹⁶ Dominguez, "Mechapocalypse: Tracing the Global Popularity of Mobile Suit Gundam."

¹⁷ Seager, "Newtypes, Angels, and Human Instrumentality: The Mecha Genre and Its Apocalyptic Bodies."

- d. Heat Rod: Hot rod yang dapat digunakan untuk menyerang dan mengikat musuh.
- e. Vulcan Gun: Dua senjata Vulcan yang ditambahkan ke kepala setelah Epyon bergabung dengan White Fang.

Kemampuan transformasinya membuat Epyon dapat berubah dari mode Mobile Suit ke mode Mobile Armor yang membuatnya bisa terbang dengan kecepatan tinggi dan menyerupai naga. Sejarah Epyon mencatat peran Heero Yuy sebagai pilot awal sebelum diserahkan kepada Zechs Merquise. Kemunculannya pertama kali terjadi pada 13 November 195 AC dan terakhir terlihat pada 24 Desember 195 AC. Dengan desainnya yang unik dan kemampuan bertarungnya yang kuat, Gundam Epyon menjadi salah satu Mobile Suit yang menarik dan ikonik di dunia Gundam Wing.

Teori semiotika Charles Sanders Peirce yang sering disebut dengan semiotika Peircean merupakan kerangka kerja yang digunakan untuk menganalisis tanda dan makna dalam sebuah karya seni, media, atau budaya.¹⁸ Dalam konteks penelitian ini, teori semiotika Peirce akan digunakan untuk memahami simbolisme yang terkandung dalam Seri Epyon Gundam. Menurut Peirce, suatu tanda terdiri dari tiga komponen utama: tanda, objek, dan interpretan. Tanda adalah segala sesuatu yang memberikan informasi atau makna, objek adalah sesuatu yang diwakilkan oleh suatu tanda, dan interpretan adalah pemahaman atau penafsiran yang dihasilkan dari interaksi antara suatu tanda dengan suatu objek.¹⁹

Untuk Epyon Gundam, penandaannya meliputi desain fisik Mobile Suit, seperti warna, bentuk, dan atribut lainnya, serta simbol atau emblem yang terdapat dalam desain tersebut. Objeknya adalah Gundam Epyon itu sendiri, dengan segala karakteristik dan kemampuannya dalam pertempuran. Interpretasi merupakan pengertian atau penafsiran yang diperoleh penonton atau pengamat ketika melihat atau berinteraksi dengan Gundam Epyon.

Peirce juga mengembangkan konsep tiga jenis tanda: ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah suatu tanda yang mempunyai hubungan visual atau fisik dengan objek yang diwakilinya, misalnya gambar yang menyerupai objek tersebut.²⁰ Indeks merupakan suatu tanda yang mempunyai hubungan sebab akibat atau langsung dengan objek yang diwakili, misalnya asap yang menunjukkan adanya api. Sedangkan simbol adalah tanda yang mempunyai hubungan konvensi atau kesepakatan sosial dengan objeknya, misalnya kata atau simbol yang mempunyai makna tertentu.²¹ Analisis semiotika pada Gundam Epyon dapat diidentifikasi melalui tabel berikut:

Tabel 1. Analisis Semiotik Gundam Epyon (OZ-13MS)

Aspek	Keterangan	Contoh Gundam Epyon
Desain Fisik	Warna: Gundam Epyon memiliki warna utama hitam dengan aksen emas dan merah. Bentuk: Mobile Suit ini memiliki desain yang aerodinamis dan agresif dengan berbagai potongan yang tajam.	Gundam Epyon memiliki warna dominan hitam dengan aksen emas di beberapa bagian, serta memiliki desain yang tajam dan aerodinamis.
Atribut	Epyon dilengkapi dengan panah otomatis yang tersembunyi di punggungnya, serta senjata pedang energi yang dapat dilipat.	Gundam Epyon memiliki panah tersembunyi di punggungnya dan senjata bilah energi yang dapat dilipat yang dikenal sebagai "Heat Rod".
Simbol/Lambang	Simbolisme: Simbol Naga yang mewakili kekuatan, keberanian dan agresivitas, serta simbol bendera OZ yang menunjukkan asal usul Mobile Suit.	Gundam Epyon menggunakan lambang naga yang melambangkan kekuatan dan keberanian, serta lambang bendera OZ yang menunjukkan asal usulnya.
Penafsiran	Gundam Epyon sering diartikan sebagai Mobile Suit yang kuat dan agresif, dengan kemampuan bertarung yang luar biasa.	Gundam Epyon dianggap sebagai salah satu Mobile Suit paling kuat dan menakutkan di dunia Gundam.
Jenis Tanda	Ikon: Warna dan bentuk fisik Mobile Suit. Indeks: Panah tersembunyi dan pedang energi. Simbol : Emblem naga dan emblem bendera OZ.	Contoh ikonik Gundam Epyon adalah warna dan bentuk fisiknya. Contoh indeksnya adalah panah tersembunyi dan pedang energinya.

Dengan tabel analisis semiotika di atas, Anda dapat melihat bagaimana Gundam Epyon menggunakan berbagai aspek desain fisik, atribut, simbol, dan interpretasi untuk menciptakan kesan yang kuat dan

¹⁸ Hirasawa, "Improvement of the Mobility on the Step-Field for a Stair Climable Robot with Passive Crawlers."

¹⁹ Sentosa and Syafwan, "Karakter Visual Monkey. D Luffy Dan Tony Tony Chopper Serial Animasi One Piece Episode Arc Drum Island Menggunakan Kajian Semiotika."

²⁰ Romadhon, "KAJIAN SEMIOTIKA SERIAL TELEVISI MR. ROBOT: REPRESENTASI KAPITALISME DENGAN ANALISIS KOMPOSISI SINEMATIK DALAM EPISODE RUNTIME ERROR."

²¹ Muallimah, "Kajian Penerapan Strategi Komunikasi AISAS Terhadap Perancangan Desain Komunikasi Visual."

mengomunikasikan karakteristiknya kepada pemirsa atau pengamat. Melalui simbol-simbol tersebut Gundam Epyon dapat digunakan sebagai media edukasi dalam pembelajaran desain komunikasi visual.

Diskusi

Mobile Suit Gundam, sebagai salah satu franchise anime dan manga paling ikonik dalam budaya populer, telah menjadi sumber inspirasi dan pembelajaran yang kaya dalam banyak aspek, termasuk desain komunikasi visual. Salah satu *Mobile Suit* yang menonjol dalam franchise ini adalah Gundam Epyon yang banyak mengandung simbolisme mendalam dan relevan untuk dikaji dalam konteks desain komunikasi visual.

a. Simbolisme dalam Desain Fisik:

- Warna dan bentuk fisik *Mobile Suit* berperan penting dalam menyampaikan pesan kepada penontonnya. Misalnya saja warna dominan hitam pada Gundam Epyon yang menyampaikan kekuatan, keberanian dan misteri, sedangkan aksesoris emas dan merah menambah unsur kemewahan dan agresivitas.
- Bentuk aerodinamis dan potongan tajam pada desain fisik menciptakan kesan agresi dan kekuatan yang memengaruhi interpretasi pemirsa terhadap *Mobile Suit*.

b. Simbolisme Atribut dan Senjata:

- Atribut seperti panah tersembunyi di punggung dan pedang energi menjadi bagian dari identitas Gundam Epyon. Anak panah dapat diartikan sebagai simbol kejutan atau hal yang tidak terduga dalam pertempuran, sedangkan pedang energi mencerminkan kekuatan dan kemampuan bertarung yang luar biasa.
- Penggunaan atribut-atribut tersebut tidak hanya berfungsi sebagai elemen desain, namun juga sebagai simbol-simbol yang membawa makna tertentu dan mempengaruhi penafsiran pemirsanya.

c. Simbolisme Lambang dan Simbol:

- Simbol naga yang digunakan pada desain Gundam Epyon merupakan simbol kekuatan, keberanian dan agresivitas. Hal ini mencerminkan karakteristik *Mobile Suit* dan memengaruhi cara pemirsa memahami dan meresponsnya.
- Lambang bendera OZ juga memberikan konteks dan asal usul *Mobile Suit*, menambahkan lapisan makna dan kompleksitas pada penafsirannya.

Analisis simbolisme dalam seri *Mobile Suit Gundam*, dan khususnya Gundam Epyon, menawarkan konteks yang kaya bagi mahasiswa dan praktisi desain komunikasi visual untuk mengeksplorasi kekuatan elemen visual dalam bercerita. Gundam Epyon, dengan desain khas dan makna naratifnya, berfungsi sebagai studi kasus teladan untuk analisis semiotik dalam pendidikan desain. Desain Gundam Epyon mewujudkan visi Treize Khushrenada tentang *mobile suit* yang sempurna, menghindari persenjataan jarak jauh demi pertarungan jarak dekat yang terhormat, yang dengan sendirinya merupakan representasi simbolis dari filosofi Treize. Nama 'Epyon' berasal dari bahasa Yunani, yang berarti 'berikutnya', menandakan generasi penerus Gundam, dan secara simbolis, melambangkan bentuk akhir dari kejahatan, mirip dengan Iblis. Hal ini sejalan dengan prinsip semiotik bahwa simbol tidak bermakna secara inheren namun memperoleh makna melalui pemahaman budaya dan kontekstual.

Dalam desain komunikasi visual, semiotika—studi tentang tanda dan simbol serta penggunaan atau interpretasinya—memainkan peran penting. Desainer menggunakan prinsip semiotika untuk menciptakan simbol yang menyampaikan pesan tertentu dan membangkitkan tanggapan yang diinginkan dari penonton. Dengan menganalisis simbolisme dalam Gundam Epyon, mahasiswa desain dapat belajar cara membuat narasi visual menarik yang dapat diterima oleh pemirsa secara lebih mendalam. Selain itu, penyampaian cerita transmedia dari seri Gundam menunjukkan bagaimana simbol dan narasi dapat diadaptasi di berbagai media, menawarkan wawasan tentang konstruksi identitas merek yang kohesif dan menarik. Pengetahuan ini sangat berharga bagi desainer yang ingin menciptakan desain yang tidak hanya berkomunikasi secara efektif tetapi juga berkontribusi pada narasi merek atau produk yang lebih luas.

Gundam Epyon memang merupakan harta karun berupa elemen desain yang berfungsi sebagai studi kasus yang sangat baik untuk desain komunikasi visual. Struktur aerodinamis dan potongan sudutnya yang tajam tidak hanya berkontribusi pada estetika yang mengancam tetapi juga menunjukkan kecepatan dan ketangkasan, karakteristik utama dari kemampuan *mobile suit*. Lambang naga dan bendera OZ adalah simbol penting yang mewakili kekuatan, otoritas, dan kesetiaan dalam dunia Gundam. Skema warna Gundam Epyon, terutama merah dan hitam, merupakan pilihan sengaja yang membangkitkan emosi kuat dan menandakan perannya sebagai kekuatan tangguh dalam seri ini. Merah dapat diasosiasikan dengan bahaya, gairah, dan agresi, sedangkan hitam dapat melambangkan kekuatan dan misteri. Warna-warna ini, jika digabungkan, akan menciptakan dampak visual yang selaras dengan tujuan narasi *mobile suit*.

Tekstur dan bahan yang digunakan dalam desain Gundam Epyon, seperti Gundanium Alloy, menunjukkan kekuatan dan daya tahannya, yang merupakan ciri penting untuk mobile suit pertarungan jarak dekat. Batang panas dan pedang sinar, sebagai senjata utamanya, tidak hanya fungsional tetapi juga memiliki bobot simbolis, mewakili preferensi mobile suit untuk pertempuran jarak dekat, yang merupakan cerminan dari filosofi tempur yang terikat pada kehormatan pilotnya.

Dalam desain komunikasi visual, prinsip-prinsip seperti keseimbangan, proporsi, ritme, pengulangan, penekanan, kontinuitas, dan kontras sangat penting untuk menciptakan narasi visual yang menarik. Desain Gundam Epyon mencontohkan prinsip-prinsip ini melalui bentuknya yang seimbang namun dinamis, distribusi bobot visual yang proporsional di seluruh strukturnya, pola ritme pada lapisan baja, dan warna kontras yang menonjolkan fitur-fiturnya.

Dengan mempelajari Gundam Epyon, mahasiswa desain dapat belajar bagaimana mengintegrasikan berbagai elemen desain agar tidak hanya menyajikan aspek fungsional suatu produk tetapi juga memberikan makna dan emosi pada produk tersebut. Analisis ini dapat membantu mereka memahami cara memengaruhi interpretasi pengamat dan menciptakan pengalaman mendalam yang dapat diterima oleh audiens di berbagai tingkatan. Kasus Gundam Epyon menunjukkan kekuatan desain visual dalam penyampaian cerita dan pentingnya semiotika dalam bidang desain.

Mempelajari simbolisme dalam *Mobile Suit Gundam* juga membuka pintu untuk eksplorasi lebih jauh tentang bagaimana budaya populer dan media massa mempengaruhi dan dipengaruhi oleh desain komunikasi visual. Hal ini memberikan wawasan berharga tentang bagaimana tren dan ikon populer dapat digunakan atau diinterpretasikan dalam konteks desain komunikasi visual, memperkaya praktik desain dengan pemahaman yang lebih luas tentang konteks budaya dan sosial.

Kesimpulan

Kesimpulannya, analisis simbolisme dalam *Mobile Suit Gundam* khususnya pada karakter Gundam Epyon menyoroti pentingnya pemahaman mendalam tentang elemen desain dalam konteks pembelajaran desain komunikasi visual. Melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, penelitian ini menunjukkan bagaimana simbolisme pada desain fisik, atribut dan simbol Gundam Epyon dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana pesan visual dikomunikasikan dan diterima oleh pengamat. Analisis ini membuka jendela bagi mahasiswa dan praktisi desain untuk mengeksplorasi peran simbolisme dalam menciptakan karya yang efektif dan berpengaruh.

Dari segi teori, kontribusi penelitian ini terletak pada penerapan teori semiotika Peirce dalam konteks analisis simbolisme dalam desain komunikasi visual. Dengan menggunakan kerangka tersebut, penelitian ini mengungkap makna tersembunyi di balik elemen visual Gundam Epyon, serta implikasinya dalam praktik desain. Melalui pendekatan kualitatif yang mendalam, penelitian ini memberikan pemahaman komprehensif tentang bagaimana simbolisme dapat diterapkan dan diinterpretasikan dalam konteks pembelajaran desain.

Secara praktis, penelitian ini memberikan landasan yang kuat untuk mengembangkan kurikulum dan metode pengajaran dalam pembelajaran desain komunikasi visual. Dengan memanfaatkan minat siswa terhadap budaya dan anime populer, seperti *Mobile Suit Gundam*, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi siswa. Analisis simbolisme dalam *Mobile Suit Gundam* juga membuka pintu bagi penggunaan media populer lainnya sebagai alat pembelajaran dalam pendidikan.

REFERENSI

- Aditia, Rafinita, and Bahrurrizqi Aditia. "Arts Education and Visual Communication in Character Design of the Nusa Five Serial Comic Character by Sweta Kartika." *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran* 9, no. 1 (2024): 17–30.
- Aditia, Rafinita, and Neni Lefina Hektanti. "Analysis of Structures and Levels in Communication Networks." *Social Science Studies* 3, no. 2 (2023): 92–104.
- AR, Harlan Kurnia. "Pemanfaatan Sensor Ldr Pada Robot Light Follower Dengan Konsep Holonomic Sebagai Media Pembelajaran." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 7, no. 1 (2023): 95–100.
- Dominguez, Anthony. "Mechapocalypse: Tracing the Global Popularity of Mobile Suit Gundam." *The Journal of Anime and Manga Studies* 3 (2022): 240–63.
- Duvenary, Sylvia. "'I Just Have to Do What I Can': Mobile Suit Gundam 0079" and the Burdens of War." *The Toro Historical Review* 14, no. 2 (2023): 3–25.
- Gatti, Giuseppe. "The Mecha That Therefore We Are (Not): An Eco-Phenomenological Reading of Neon Genesis Evangelion." *Series-International Journal of TV Serial Narratives* 7, no. 1 (2021).
- Harsana, I N A, K A S Putra, and M Y S Putra. "Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang Dalam Film Anime Barakamon." *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang* 6, no. 3 (2020).

- Heintz, Stephanie, and Effie Lai-Chong Law. "The Game Genre Map: A Revised Game Classification." In *Proceedings of the 2015 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 175–84, 2015.
- Hirasawa, Junji. "Improvement of the Mobility on the Step-Field for a Stair Climbable Robot with Passive Crawlers." *Journal of Robotics and Mechatronics* 32, no. 4 (2020): 780–88.
- Iglesias, José Andrés Santiago, and Ana Soler Baena. *Anime Studies*. Stockholm University Press, 2021.
- Indrawijaya, Sigit, and Ade Perdana Siregar. "Peningkatan Kreativitas Melalui Penerapan Pembelajaran Team Based Project Pada Mata Kuliah Desain Komunikasi Visual." *Jurnal Ilmiah Dikdaya* 12, no. 1 (2022): 268–73.
- Iswanto, Rendy. "Fetisisme Samurai Pada Desain Budaya Populer Mecha." *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana* 22, no. 1 (2022): 18–26.
- Lopattananont, Thanayod. "The Role of Entertainment Media in Promoting Culture: The Case of Japanese Cartoons and Superhero TV Series in 80s-90s Thai Society." *Manusya: Journal of Humanities* 24, no. 3 (2022): 390–408.
- Muallimah, Hadah. "Kajian Penerapan Strategi Komunikasi AISAS Terhadap Perancangan Desain Komunikasi Visual." *Kreatif: Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental Dan Inovatif* 3, no. 2 (2021): 1–10.
- Nakamura, Akinori, and Susana Tosca. "The Mobile Suit Gundam Franchise: A Case Study of Transmedia Storytelling Practices and Ludo Mix in Japan." *Transactions of the Digital Games Research Association* 5, no. 2 (2021).
- Purwanti, Angel, and Agus Triyadi. "Analisis Semiotika Karakter Doraemon Pada Kemasan Botol Air Minum Cleo." *Wacadesain* 3, no. 1 (2022): 24–37.
- Rahman, Priyango Karunia. "Teacher's Strategy for Teaching Students' Akhlakul Karimah." *LENTERNAL: Learning and Teaching Journal* 3, no. 2 (2022): 132–38.
- Romadhon, Gifari. "KAJIAN SEMIOTIKA SERIAL TELEVISI MR. ROBOT: REPRESENTASI KAPITALISME DENGAN ANALISIS KOMPOSISI SINEMATIK DALAM EPISODE RUNTIME ERROR." *ROLLING* 5, no. 1 (2022): 49–63.
- Seager, River. "Newtypes, Angels, and Human Instrumentality: The Mecha Genre and Its Apocalyptic Bodies." *The Journal of Anime and Manga Studies* 4 (2023): 219–43.
- Sentosa, Yunda Oktaviana, and Syafwan Syafwan. "Karakter Visual Monkey. D Luffy Dan Tony Tony Chopper Serial Animasi One Piece Episode Arc Drum Island Menggunakan Kajian Semiotika." *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual* 12, no. 1 (2022): 1–13.
- Zheng, Tao, Xiang Wang, Hui Li, Chuan Zhao, Zhihong Jiang, Qiang Huang, and Marco Ceccarelli. "Design of a Robot for Inspecting the Multishape Pipeline Systems." *IEEE/ASME Transactions on Mechatronics* 27, no. 6 (2022): 4608–18.