

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini, penulis memberikan tinjauan literatur dan kerangka teori yang mendukung penelitian ini. Tinjauan literatur ini berasal dari penelitian sebelumnya yang memiliki kesamaan pada objek material dan teori yang digunakan, untuk memastikan bahwa penelitian ini tidak memiliki kesamaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, serta membuat penelitian ini menjadi lebih akurat.

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian pertama, skripsi berjudul “Representasi *Not in Education, Employment or Training* (NEET) Tokoh Ryouhei Arisu dalam film serial *Alice in Borderland* yang ditulis oleh Yasmin Azzahra dari Universitas Medan Area pada tahun 2022. Skripsi tersebut membahas representasi karakter NEET pada tokoh Ryouhei Arisu menggunakan teori semiotika John Fiske yang terdiri dari tiga tingkatan makna: realitas, representasi, dan ideologis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Arisu digambarkan sebagai tokoh yang tidak produktif, bergantung pada orang lain, dan menjauh dari lingkungan sosial akibat pendidikan yang rendah.

Persamaan penelitian Azzahra dengan penelitian penulis terletak pada objek material yang sama, yaitu film *Alice in Borderland*. Sedangkan perbedaannya terdapat pada objek formal. Azzahra berfokus pada representasi NEET, sementara penelitian ini berfokus pada pudarnya maskulinitas Kuina

Hikari dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes serta teori performativitas gender Butler.

Kedua, artikel jurnal Mahakarya yang berjudul “*Arisu Personality Development Across the Death Games in Alice in Borderland*” ditulis oleh Rista Fathika Anggrela, Faya Fadella Jasmine Budiman dan Salsabila Dwi Febriyanti Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta pada tahun 2021. Penelitian tersebut membahas perkembangan kepribadian Ryohei Arisu, karakter utama dalam *Alice in Borderland*. Pembahasannya berpusat pada teori perkembangan kepribadian Hurlock (1974) dan menggunakan psikoanalisis. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa situasi tersebut memengaruhi perubahan kepribadian Arisu, mengubahnya dari orang yang egois dan malas menjadi orang yang lebih baik.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah penggunaan objek material yang sama. Namun, perbedaannya terletak pada objek formal dan topik yang dianalisis pada penelitian terdahulu membahas perkembangan kepribadian Arisu menggunakan teori Hurlock, sedangkan penelitian penulis menganalisis pudarnya maskulinitas pada Kuina Hikari melalui pendekatan semiotika Barthes dan performativitas gender.

Ketiga, artikel jurnal ilmiah LITE yang berjudul “Representasi Maskulinitas Modern Laki-laki Jepang Dalam Film *Perfect World* Berdasarkan Semiotika Barthes” yang ditulis oleh Fajria Noviana Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro pada tahun 2020. Penelitian Noviana menganalisis maskulinitas seorang laki-laki difabel, Ayukawa Itsuki, dengan menggunakan

semiotika Barthes dan konsep maskulinitas Janet Saltzman Chafetz. Hasil penelitian Noviana menunjukkan bahwa karakter difabel tetap dapat menampilkan maskulinitas, baik secara tradisional maupun modern.

Pada penelitian Noviana terdapat persamaan dengan penelitian penulis, yaitu pada penggunaan teori semiotika Roland Barthes dan pembahasan mengenai maskulinitas. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek material dan fokus analisis. Noviana membahas maskulinitas laki-laki difabel menggunakan konsep maskulinitas Janet Saltzman Chafetz dalam film *Perfect World*, sementara penelitian penulis menganalisis perubahan maskulinitas tokoh Kuina Hikari menggunakan teori pendukung performativitas gender Butler dalam film serial *Alice in Borderland*.

Penelitian keempat, artikel jurnal Putstaka yang berjudul “Representasi Maskulinitas pada Tokoh Dola dalam Anime *Laputa: Castle in the Sky* (1986)” ditulis oleh Kadek Dian Candra Dewi, Ni Komang Arie Suwastini, dan I Gusti Agung Sri Rwa Jayantini dari Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Budaya dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha pada tahun 2024. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan analisis semiotika Roland Barthes untuk mengungkap representasi maskulinitas pada tokoh Dola dalam anime *Laputa: Castle in the Sky*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Dola merepresentasikan berbagai ciri maskulin seperti dominan, protektif, rasional, dan berani, namun tetap mempertahankan sisi feminin melalui penampilan dan sikapnya, seperti memakai rok, rambut berwarna *pink* yang dikepang dua, mengenakan anting-anting, serta menunjukkan kelembutan hati.

Persamaan dengan penelitian penulis terletak pada penggunaan teori semiotika Roland Barthes dan fokus kajian mengenai maskulinitas, sedangkan perbedaannya terdapat pada objek material dan teori pendukung: penelitian terdahulu menganalisis film *Laputa: Castle in the Sky* dengan teori maskulinitas Deborah S. David & Robert Brannon, sementara penelitian penulis meneliti film serial *Alice in Borderland* dengan teori performativitas gender Judith Butler untuk menjelaskan perubahan maskulinitas pada tokoh Kuina Hikari.

Berdasarkan uraian beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa sudah terdapat berbagai kajian yang membahas *Alice in Borderland* dan isu maskulinitas dalam media film, namun belum ditemukan penelitian yang secara khusus menyoroti perubahan identitas diri dan pudarnya maskulinitas pada tokoh Kuina Hikari. Oleh karena itu, penelitian berjudul “Pudarnya Maskulinitas pada Tokoh Kuina Hikari dalam Film *Alice in Borderland* Karya Shinsuke Sato” ini merupakan kajian yang orisinal dan memberikan kontribusi baru terhadap studi representasi gender, terutama dalam konteks perubahan identitas dan proses penerimaan diri.

## **2.2 Kerangka Teori**

### **2.2.1 Teori Struktur Naratif Film**

Materi yang digunakan sebagai bahan atau materi penceritaan dalam pembuatan film disebut unsur naratif. Karena setiap film fiksi selalu mengandung elemen naratif, setiap cerita selalu memiliki tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Semua komponen ini membentuk cerita secara keseluruhan ketika mereka bekerja sama. Tidak peduli seberapa pendek sebuah cerita, elemen-elemen tersebut saling berhubungan untuk membuat rangkaian peristiwa yang memiliki makna dan tujuan (Pratista, 2017 : 63). Penulis menganalisis seri drama *Alice in Borderland* berdasarkan tiga struktur film: hubungan naratif dengan ruang dan waktu, dan struktur tiga babak.

#### **2.2.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang**

Para pelaku cerita bergerak dan berinteraksi di ruang. Dalam kebanyakan kasus, sebuah film berlangsung di suatu tempat dengan dimensi ruang yang jelas, seperti rumah si A, di kota B, atau di negara C. Lokasi ini dapat menjadi lokasi nyata atau fiktif (Pratista, 2017 : 65).

#### **2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu**

Urutan waktu, durasi waktu dan frekuensi waktu adalah beberapa elemen waktu yang berhubungan dengan cerita film (Pratista, 2017:66). Urutan waktu menunjukkan pola berjalannya waktu cerita, yang biasanya dibagi menjadi dua pola yaitu linier dan non-linier.

Peristiwa dalam film yang diceritakan dengan pola linier terjadi dalam urutan waktu yang berurutan tanpa gangguan waktu yang signifikan. Misalnya,

jika urutan waktu dalam cerita diwakili oleh urutan A-B-C-D-E, maka urutan peristiwa dalam cerita juga akan mengikuti pola yang sama, yaitu A-B-C-D-E. Dengan demikian, plot film tetap linier sepanjang waktu. Karena pola linier memudahkan penonton untuk melihat hubungan kausalitas, atau hubungan antara peristiwa, sebagian besar plot film menggunakannya (Pratista, 2017:67).

Karena pola non linear melibatkan perubahan urutan waktu peristiwa yang terjadi dalam plot, hubungan kausalitas menjadi lebih tidak jelas. Sebagai contoh, urutan waktu dalam sebuah cerita adalah A-B-C-D-E. Namun, dalam pola non-linier, urutan waktu dapat berubah menjadi C-D-E-A-B, D-B-C-A-E, atau urutan waktu yang berbeda (Pratista, 2017:68)

Waktu dalam sebuah film didefinisikan sebagai jumlah waktu yang dihabiskan dari awal hingga akhir cerita, yang biasanya berkisar antara 90 dan 120 menit, tetapi cerita dalam film sering kali jauh lebih panjang, berlangsung selama beberapa jam, hari, minggu, bulan, tahun, atau bahkan abad (Pratista, 2017:69)

Adegan yang sama muncul kembali pada waktu yang berbeda disebut frekuensi waktu. Adegan biasanya hanya ditampilkan sekali selama cerita, Meskipun demikian, adegan dapat muncul berulang kali sebagai bagian dari alur cerita, seperti dalam kilas balik atau kilas depan (Pratista, 2017:70).

### **2.2.1.3 Struktur Tiga Babak**

Struktur tiga babak terdiri dari tiga tahap, masing-masing dengan waktu yang telah ditentukan. Tahap persiapan dan konfrontasi film biasanya kurang dari seperempat durasi, dan tahap resolusi biasanya kurang dari seperempat (Pratista, 2017:77).

### **a. Tahap Persiapan**

Tahap persiapan merupakan fase awal dan krusial dalam cerita film, karena pada tahap inilah karakter utama dan pendukung diperkenalkan, konflik mulai terlihat, serta tujuan dan konteks ruang–waktu cerita ditetapkan. Pada fase ini sering kali terdapat prolog yang berfungsi sebagai latar belakang sebelum alur utama dimulai, guna memperkuat pemahaman terhadap protagonis atau antagonis (Pratista, 2017:77–78). Selain itu, tahap persiapan juga ditandai dengan adanya *inciting incident*, yaitu peristiwa pemicu yang mendorong terjadinya perubahan awal dalam alur cerita dan mengarah pada *turning point* pertama (Pratista, 2017:78).

### **b. Tahap Konfrontasi**

Tahap konfrontasi berisi usaha protagonis dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah yang telah diperkenalkan sebelumnya. Pada fase ini, konflik berkembang dan menjadi semakin kompleks akibat tindakan tak terduga, baik dari tokoh utama maupun tokoh pendukung, yang sering kali memunculkan konfrontasi langsung dengan antagonis (Pratista, 2017:78). Di tengah cerita terdapat *midpoint* yang mengubah arah alur, disertai peningkatan tempo menuju klimaks. Menjelang akhir tahap ini, tokoh utama mengalami titik terendah sebelum akhirnya bangkit dengan tekad baru yang menandai *turning point* kedua (Pratista, 2017:78–79).

### **c. Tahap Resolusi**

Tahap resolusi merupakan puncak cerita sekaligus klimaks konflik, di mana ketegangan mencapai titik tertinggi. Pada fase ini, konflik utama diselesaikan,

biasanya melalui pertarungan terakhir antara protagonis dan antagonis, yang kerap disertai batasan waktu untuk meningkatkan intensitas (Pratista, 2017:79). Setelah konflik berakhir, cerita ditutup dengan penyelesaian yang menegaskan kemenangan protagonis dan memberikan kesimpulan yang memuaskan bagi penonton.

### **2.2.2 Teori Semiotika**

Analisis terhadap tanda dapat dilakukan menggunakan metode semiotika, yaitu pendekatan yang membantu manusia memahami hubungan antar tanda dalam kehidupan sosial. Secara umum, teori semiotika mempelajari cara manusia memberi makna terhadap dunia di sekitarnya, karena segala sesuatu pada dasarnya membentuk sistem tanda yang memiliki struktur dan memuat informasi. Menurut Littlejohn dalam Sobur, makna muncul dari keterkaitan antara suatu objek atau ide dengan tanda yang merepresentasikannya. Gagasan ini berkaitan dengan berbagai teori simbolisme, bahasa, wacana, serta bentuk komunikasi non-linguistik lainnya. Teori-teori tersebut juga menjelaskan keterhubungan antara tanda, makna, dan struktur tanda itu sendiri (Sobur, 2017 : 15–16).

Metode semiotika digunakan karena mampu memberikan interpretasi terhadap tanda-tanda ke dalam bentuk bahasa sekaligus mengungkap ideologi yang terkandung dalam suatu budaya (Sobur, dalam Noviana, 2021 : 253). Selain itu, semiotika dianggap lebih fleksibel karena dapat diterapkan pada media visual seperti film dan iklan, bukan hanya pada bahasa sebagaimana teori semiotika lainnya (Budiman, 2011).

### 2.2.2.1 Semiotika Roland Barthes

Penelitian ini menggunakan semiotika Roland Barthes, yaitu ilmu yang mempelajari tanda untuk menganalisis perubahan karakter Kuina Hikari melalui tanda-tanda visual dan verbal dalam film. Menurut Barthes, semiotika memiliki dua tingkat signifikasi yang saling berkaitan, yakni denotasi dan konotasi (Barthes, dalam Sobur, 2013 : 69). Data penelitian berupa peristiwa, objek, dan aktivitas kemudian diklasifikasikan ke dalam tiga tahapan analisis semiotika Barthes, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos (Noviana, 2021 : 254).

Sistem signifikasi tingkat pertama disebut denotasi, yaitu makna yang bersifat nyata, lugas, dan eksplisit, yang merujuk pada hal-hal yang disepakati secara sosial. Dalam konteks penelitian ini, penampilan fisik serta kemampuan bela diri Kuina direpresentasikan sebagai makna denotatif.

Tingkat kedua, konotasi, muncul ketika tanda denotatif berinteraksi dengan perasaan, emosi, serta nilai-nilai budaya pembaca (Barthes, dalam Wibowo, 2013 : 21). Dengan demikian, simbol-simbol fisik yang muncul pada tingkat denotasi berkembang menjadi makna konotatif yang menggambarkan memudarnya sisi maskulinitas Kuina.

Selain itu, mitos juga dianggap sebagai lapisan penandaan tambahan (Rusmana, 2014). Menurut Barthes, mitos merupakan sistem komunikasi yang berfungsi untuk mengungkapkan sekaligus membenarkan nilai-nilai dominan dalam masyarakat.

1. <i>Signifier</i> ( penanda )	2. <i>Signified</i> ( petanda )
SIGN : Signifier 2	Signified 2
SIGN 2 : Mitos	

Gambar 1. Tabel Semiotika Barthes

### 2.2.3 Performativitas Gender

Judith Butler menciptakan konsep performativitas Gender dalam karya besarnya, *Gender Trouble* (1990). Butler menjelaskan bahwa identitas gender tidak muncul secara alami dari dalam diri seseorang, tetapi terbentuk dari tindakan, gestur, dan cara berbicara yang dilakukan secara berulang. Melalui pengulangan tindakan-tindakan tersebut, tubuh secara perlahan membentuk dan menampilkan gendernya. Dengan kata lain, gender tercipta karena kebiasaan dan tindakan yang terus dilakukan dari waktu ke waktu (Butler, 1988 : 522). Performativitas gender pada dasarnya merujuk pada cara seseorang menampilkan gendernya melalui tindakan, perilaku, dan kebiasaan yang dilakukan secara berulang, baik disadari maupun tidak disadari. Melalui pengulangan tindakan-tindakan tersebut, identitas gender seseorang terbentuk dan dipahami dalam kehidupan sosial.

## 2.2.4 Konsep Gender dan Maskulinitas

### 2.2.4.1 Gender sebagai Konstruksi Sosial

Gender dipahami sebagai konsep budaya yang terbentuk melalui konstruksi sosial. Identitas gender seseorang tidak muncul secara alami dari dalam diri, melainkan dibentuk oleh aturan sosial dan ekspektasi masyarakat. Hal ini menegaskan bahwa gender tidak hanya berkaitan dengan perbedaan biologis, tetapi berupa peran dan sifat yang dapat berubah serta tidak selalu terikat pada jenis kelamin. Pemahaman mengenai *gender fluidity* juga memperlihatkan bahwa identitas dan ekspresi gender tidak bersifat statis maupun terbatas pada kategori biner laki-laki dan perempuan (Inayah, 2024 : 133).

Pada dasarnya, gender mencakup sifat dan peran yang dilekatkan pada laki-laki dan perempuan melalui proses sosial dan budaya. Karena itu, gender tidak bersifat alamiah atau permanen, dan dapat berbeda di setiap masyarakat. Sifat-sifat tersebut bahkan dapat dipertukarkan karena tidak berhubungan langsung dengan kondisi biologis (Maulida, 2021 : 72–73). Perbedaan gender terbentuk melalui internalisasi nilai, norma, dan budaya yang diajarkan oleh berbagai institusi sosial, mulai dari keluarga, lembaga pendidikan, hingga institusi politik (Maulida, 2021 : 78).

Konstruksi sosial mengenai maskulinitas dan femininitas juga berpengaruh besar pada berbagai aspek kehidupan individu. Cara seseorang memahami harapan hidup, mengelola seksualitas, menentukan ruang kebebasan, membangun hubungan sosial, hingga mengakses layanan publik seperti pendidikan dan

pekerjaan, turut dipengaruhi oleh bagaimana masyarakat membentuk dan mendefinisikan gender (Noviana & Wulandari, 2017).

#### **2.2.4.2 Peran Gender Tradisional**

Maskulinitas tradisional dipandang sebagai konstruksi sosial yang bersifat hegemonik yang dominan dan kaku, di mana laki-laki dipaksa untuk mengadaptasi dan mempertahankan norma-norma perilaku tertentu. Norma-norma ini secara spesifik menuntut laki-laki agar menunjukkan sifat-sifat yang dominan dan agresif. Selain itu, maskulinitas jenis ini secara tegas mengonstruksikan laki-laki sebagai pribadi yang aktif secara seksual dan harus selalu bersifat heteroseksual. Meskipun tidak disebutkan secara eksplisit sebagai penekanan emosional, konsep ini menyiratkan perlunya menjauhi sifat-sifat yang dianggap feminin atau tidak maskulin, yang termasuk kerentanan emosional, untuk terus-menerus membuktikan kejantanan mereka (Nafis, 2024 : 63).

Tidak menunjukkan emosi dan mencari bantuan kesehatan mental saat laki-laki membutuhkannya terkait dengan pemahaman maskulinitas tradisional. Maskulinitas tradisional menganggap laki-laki harus tangguh dan kuat secara fisik dan mental, dan tidak boleh menunjukkan tanda-tanda kelemahan atau ekspresi emosi, seperti menangis di depan umum (Hapsari & Karjoso, 2023 : 379). Ini dianggap sebagai beban sosial bagi laki-laki, yang menyebabkan timbulnya kerentanan (Hapsari & Karjoso, 2023 : 381).

Sifat-sifat yang berusaha dihindari oleh maskulinitas tradisional tersebut adalah karakteristik dari femininitas tradisional. Konsep gender, termasuk femininitas, berbeda-beda tergantung pada masyarakat yang memproduksinya

karena sifatnya yang dikonstruksi sosial (Fakih, dalam Noviana, 2021 : 251). Pengasuhan, kelembutan, dan emosional adalah sifat yang secara tradisional dikaitkan dengan femininitas dan dianggap bertentangan dengan maskulinitas. Sebagian besar orang percaya bahwa maskulinitas dan femininitas adalah dua sisi yang berbeda dan semakin maskulin seseorang, semakin berkurang sifat femininnya dan berlaku sebaliknya. Oleh karena itu, orang sering menganggap laki-laki yang menunjukkan sifat seperti pengasuhan, kelembutan, dan emosional dianggap kurang maskulin. Namun sebenarnya, seseorang yang sangat maskulin dapat memiliki beberapa sifat feminin dan sebaliknya ( DiDonato & Berenbaum, dalam Noviana, 2021 : 251).