

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Penelitian Terdahulu

Bagian ini mengulas beberapa penelitian terdahulu dan memuat beberapa temuan penelitian yang mempunyai beberapa kesamaan dengan penelitian ini, sebagai berikut :

1. **Muntadhimul Fata (2017), Persepsi Mahasiswa PAI Terhadap Cara Berbusana Mahasiswi PAI Angkatan 2013 Di UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Fakultas Tarabiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri AR-Raniry Darussalam Banda Aceh.** Hasil dari penelitian ini yaitu persepsi mahasiswa yang sebagian besar kurang menyukai cara berbusana para mahasiswi yang menggunakan pakaian yang ketat dan tidak menutup kemungkinan bahwa sebagian kecil dari para mahasiswa PAI menyukai cara berbusana para mahasiswi yang ketat. Teori yang digunakan pada penelitian terdahulu ini yaitu teori tentang persepsi. Kesamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama ingin mengetahui perspektif seseorang mengenai gaya busana. Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu penelitian terdahulu berfokus pada persepsi mahasiswa terkait cara berpakaian mahasiswi PAI, sementara penelitian sekarang yaitu berfokus pada persepsi dari penonton pria terkait gaya berbusana karakter perempuan dalam sebuah anime.

2. **Wihelmina P. Apriliani (2022), Analisis Resepsi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Undana Terhadap Budaya Berpakaian Dalam Anime One Piece, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nusa Cendana Kupang.** Hasil dari penelitian ini yaitu tanggapan dari mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Undana mengenai budaya berbusana karakter anime One Piece yaitu itu merupakan hal yang wajar-wajar saja dan tidak menjadi masalah tergantung bagaimana cara mereka menyikapi hal tersebut. Dalam penelitian terdahulu teori yang digunakan oleh sang penulis adalah Teori *Fashion as Communication* Barnard Molcom. Kesamaan dari penelitian ini yaitu penelitian ini sama-sama meneliti tentang gaya busana dalam sebuah serial kartun, dan menggunakan teknik pengumpulan data dan wawancara mendalam. Adapun perbedaan penelitian ini dengan yang sebelumnya ialah penelitian sebelumnya berfokus pada analisis resepsi mahasiswa terkait budaya berpakaian dalam anime *One Piece* yang mana resepsi itu dalam arti luas yaitu, pengolahan teks dan cara-cara pemberian makna terhadap tayangan televisi, sehingga memberikan respon terhadapnya, sementara pada penelitian ini berfokus pada persepsi penonton pria terkait gaya berbusana karakter perempuan dalam anime one piece.

2.2 *Fashion (busana) Sebagai Komunikasi Artifaktual*

Masyarakat perkotaan saat ini mempunyai peluang untuk memanfaatkan Internet yang merupakan media baru yang menjadi jembatan masyarakat mendapatkan informasi dan hiburan, dan fungsi media menjadi semakin optimal bahkan semakin berkembang. Dengan pengetahuan tersebut seseorang dapat mempengaruhi cara berpikirnya dalam melakukan sesuatu, termasuk gaya hidupnya, dimana fashion merupakan salah satu gaya hidup seseorang saat ini.

Pakaian/busana berfungsi sebagai sarana komunikasi artifaktual, yang menyampaikan kepribadian seseorang. Konsep ini berkaitan dengan pernyataan Thomas Carlyle mengenai pakaian yang berfungsi sebagai simbol jiwa. Kostum, makeup, dan pakaian adalah contoh komunikasi artifaktual, juga dikenal sebagai komunikasi artefak. Komunikasi artefaktual mengacu pada komunikasi yang terjadi melalui pengaturan artefak yang berbeda, termasuk perhiasan, kancing, pakaian, dan bahkan perabotan rumah tangga dan bagaimana pengaturannya. Karena fashion berkomunikasi melalui isyarat nonverbal, itu mencakup komunikasi nonverbal. (Idi Subandy, 2007: 7).

Fashion dikategorikan sebagai bentuk komunikasi non-verbal di mana pesan tidak dilihat atau didengar melainkan diungkapkan tanpa menggunakan kata-kata atau tulisan tertentu. Komunikasi dan mode terkait erat karena komunikasi nonverbal, atau berbicara tanpa menggunakan kata-kata tetapi menggunakan tanda atau simbol sebagai

gantinya, termasuk mode. Penyampaian pesan melalui interaksi sosial adalah subjek dari bagian pertama dan kedua dari ilmu komunikasi, menurut buku Malcolm Barnard Fashion as Communication. Bagian pertama berpendapat bahwa komunikasi adalah proses transmisi ganda. pesan kepada orang lain dengan menggunakan media ini untuk mencapai hasil tertentu.

Pernyataan ini juga menggambarkan fashion sebagai media komunikasi, di mana pakaian atau bahan yang dikenakan berfungsi sebagai kendaraan untuk mengekspresikan makna dari proses komunikasi yang sedang berlangsung. Kedua, ada semiotika, juga dikenal sebagai ilmu strukturalis, yang menyatakan bahwa komunikasi sosial terjadi melalui pesan dan bahwa setiap individu adalah anggota kelompok. Semiotika mendapatkan namanya dari proses komunikasi antar kelompok yang menghasilkan pesan. Hubungannya dengan mode sebagai komunikasi adalah bagaimana pakaian memfasilitasi interaksi sosial dan membantu seseorang menyesuaikan diri dengan sekelompok orang (Barnard, 2013)

selanjutnya, Barnard mengatakan, pakaian merupakan salah satu bentuk dari petanda, cara menciptakan makna yang terus direproduksi kelompok budaya melalui kekuatannya. Hal ini dapat diartikan bahwa pakaian atau fashion memisahkan kelas atau kelompok sosial dalam masyarakat, sehingga menjadikan kebudayaan sebagai suatu sistem yang penting. Orang biasanya menyampaikan pesan-pesan yang

berkaitan dengan keyakinan, nilai-nilai atau pengalaman sosial melalui praktik, benda atau institusi, sehingga dalam hal ini fashion atau pakaian merupakan bentuk komunikasi lainnya untuk menyampaikan pesan. Penjelasan Barnard memperdalam pemahaman kita tentang fakta bahwa fashion juga dapat mengirim pesan yang menyebabkan kelompok sosial dalam masyarakat menjadi terpecah. Dalam konteks komunikasi, fashion dapat dipahami sebagai keinginan individu, tercermin dan diwujudkan dalam pilihan pakaiannya, atau sebagai nilai yang tertanam dalam pikiran, pengalaman, dan sebagainya.

Menurut Barnard, pakaian memiliki arti penting. Dia mengklarifikasi ide ini dalam bukunya "*Fashion-ology*" oleh Yuniya Kawamura. Barnard juga membahas makna pakaian, proses pembuatannya, dan cara-cara di mana ia menyampaikan makna tetap dan bisa berubah. Dengan cara yang sama, Umberto Eco berkata, "*I speakthrough my cloth*"(aku berbicara lewat pakaianku). pakaian seseorang berbicara banyak tentang individu itu. Kalimat ini memperkenalkan gagasan tentang peran pakaian dalam komunikasi baik dalam konteks formal maupun informal. Gaya busana, atau mode pada umumnya, dapat memiliki berbagai makna yang tersirat atau tetap, tetapi mereka selalu dapat melakukannya.

2.3 Pengertian Persepsi, Proses, Faktor, dan Syarat-syarat Persepsi

2.3.1 Pengertian Persepsi

Persepsi secara harfiah sering disebut pandangan, gambaran atau asumsi. Karena persepsi bersifat pribadi dan merupakan reaksi terhadap sesuatu atau suatu objek. Kamus Besar Psikologi mengartikan persepsi sebagai proses yang dilalui seseorang dalam mengamati lingkungan dengan panca inderanya hingga menyadari segala sesuatu yang ada di lingkungannya(Djaali, 2011:55).

Persepsi merupakan aspek psikologis yang penting bagi seseorang karena mereka bereaksi terhadap berbagai aspek dan gejala yang ada disekitarnya. Persepsi mempunyai arti yang sangat luas, meliputi internal dan eksternal. Masing-masing ahli mengartikan observasi dengan cara yang berbeda-beda, walaupun pada hakikatnya mengandung pengertian yang sama. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, persepsi adalah tanggapan langsung terhadap proses manusia mengetahui beberapa hal melalui panca indera. (KBBI,1997:1123).

Philip Kotler mendefinisikan persepsi sebagai proses dimana seseorang memilih, mengatur, dan menafsirkan informasi masukan untuk menciptakan gambaran yang bermakna (Kotler,1997:164). Persepsi disini tidak hanya bergantung pada hal fisik saja, namun juga berkaitan dengan lingkungan sekitar dan keadaan individu. Ketika seseorang menerima atau menerima informasi tersebut, informasi

tersebut juga berasal dari objek-objek yang ada di lingkungannya (Laurence, 2004:56)

Bimo Walgito menyatakan bahwa persepsi adalah proses pengorganisasian interpretasi terhadap rangsangan yang diterima oleh suatu organisme atau individu sehingga menjadi sesuatu yang bermakna dan merupakan suatu aktivitas dalam diri individu. Orang dapat menerima umpan balik kognitif dalam berbagai bentuk. Stimulus yang menghasilkan respon individu tergantung pada perhatian individu yang bersangkutan. Atas dasar ini, emosi, kemampuan berpikir, dan pengalaman individu tidaklah sama, sehingga ketika mempersepsikan rangsangan diterapkan, hasil persepsi setiap individu mungkin berbeda (Haryono, 2012:3). Atas dasar ini, emosi, kemampuan berpikir dan pengalaman individu tidaklah sama. Oleh karena itu, ketika mempersepsikan suatu stimulus, hasil persepsi setiap individu mungkin berbeda-beda (Haryono, 20012:4).

2.3.2 Proses Terbentuknya Persepsi

Proses terbentuknya persepsi didasari beberapa tahapan, yaitu :

a. Stimulus atau rangsangan.

Terjadinya persepsi diawali ketika seseorang dihadapkan pada suatu stimulus atau rangsangan yang hadir dari lingkungannya

b. Registrasi

Dalam proses registrasi, suatu gejala yang nampak adalah mekanisme fisik yang berupa penginderaan dan syarat seorang

berpengaruh melalui alat indera yang dimilikinya. Seseorang dapat mendengarkan atau melihat informasi yang terkirim kepadanya, kemudian mendaftarkan semua informasi yang terkirim kepadanya tersebut.

c. Interpretasi

Interpretasi merupakan suatu aspek kognitif dari persepsi yang sangat penting yaitu proses memberikan arti kepada stimulus yang diterimanya. Proses interpretasi tersebut tergantung pada cara pendalaman motivasi dan kepribadian seseorang.

2.3.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi dapat ditemukan pada diri orang pembentuk persepsi, objek atau objek yang akan ditafsirkan, atau konteks situasi di mana persepsi itu terjadi (Robbins, 2007: 174). Gifford Ariyantis juga menyatakan bahwa persepsi manusia dipengaruhi oleh beberapa hal sebagai berikut:

a. Personal Effect

Dalam hal ini, dikatakan bahwa sifat-sifat individu terhubung dengan variasi dalam bagaimana orang memandang lingkungan mereka. Tentu saja, ada sejumlah variabel yang berperan, seperti persepsi, pengalaman, dan keakraban dengan lingkungan. Setiap orang memiliki kapasitas unik untuk persepsi, dan ada banyak faktor yang mungkin mempengaruhi konteks di mana kesan ini

muncul. Proses mengalami, atau proses membiasakan individu dengan kondisi lingkungan lain yang ditemuinya, biasanya berorientasi pada kondisi lingkungan lain yang telah diketahui sebelumnya dan secara otomatis menghasilkan proses perbandingan yang menjadi dasar munculnya persepsi. wawasan dan melibatkan diskusi yang sangat luas dan kompleks.

b. Cultural Effect

Menurut Gifford, tempat asal atau tempat tinggal seseorang berdampak pada konteks budaya yang bersangkutan. "Melihat dunia" setiap orang dibentuk secara berbeda oleh budaya yang mereka hadapi saat tumbuh dewasa. Lebih lanjut, Gifford mencatat bahwa persepsi individu tentang lingkungan dalam konteks budaya juga dapat dipengaruhi oleh faktor pendidikan

c. Physical Effect

Persepsi seseorang tentang suatu lingkungan dipengaruhi oleh kondisi alamiah ketika mereka menonton, merasakan, dan berada di dalamnya. Suatu lingkungan mengembangkan identitasnya sendiri berdasarkan fitur dan elemen penyusunnya yang menyoroti sifat atau karakteristik tertentu. Misalnya, jika ruang kelas memiliki deretan meja, podium atau mimbar, dan papan tulis di depannya, ruang tersebut secara otomatis diidentifikasi sebagai ruang kelas(Ariyanti, 2005).

Oleh karenanya, dapat dikatakan bahwa persepsi dibentuk tidak hanya oleh rangsangan lingkungan eksternal yang dihadapi orang, tetapi juga oleh kapasitas mereka untuk mengambil dan memproses rangsangan ini menjadi informasi yang disimpan sebagai sensasi, kenangan, atau pengalaman dari masa lalu. Dengan demikian, kesan bahwa setiap orang terbentuk dapat berbeda.

Lebih lanjut, menurut Laurens, disebutkan bahwa perencana membutuhkan persepsi untuk memastikan apa yang dibutuhkan masyarakat baik secara individu maupun kolektif. Persepsi manusia membentuk banyak arsitektur. Oleh karena itu, salah satu faktor paling penting untuk dipertimbangkan ketika membuat karya arsitektur adalah faktor persepsi, yang merupakan jenis respons yang muncul secara pribadi setelah menangkap, merasakan, dan mengalami karya-karya ini. (Laurens, 2004:77)

2.3.4 Syarat-syarat Terjadinya Persepsi

Menurut Sunaryo syarat-syarat terjadinya persepsi adalah sebagai berikut :

1. Adanya objek yang di persepsi.
2. Adanya perhatian yang merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam mengadakan persepsi.
3. Adanya alat indera atau reseptor yaitu alat untuk menerima stimulus.

4. Saraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus ke otak, yang kemudian sebagai alat untuk mengadakan respon (Hartati,2004:68)

2.4 Anime (Animasi)

Kata bahasa Inggris "animasi," yang menggambarkan semacam animasi, disingkat menjadi "anime" dalam kata itu sendiri. Namun, seperti yang dinyatakan Vaughan dalam Ni Wayan Eka Putri Suantari, animasi adalah upaya untuk menghidupkan pertunjukan statis. Animation, atau animasi dalam bahasa Indonesia, memiliki banyak arti. Dia menambahkan bahwa membuat animasi melibatkan modifikasi visual yang sedang berlangsung. Dalam bukunya Dunia Animasi, Ni Wayan menjelaskan animasi didefinisikan sebagai gambar yang memiliki objek yang seolah-olah hidup sebagai konsekuensi dari mengubah dan mengubah serangkaian gambar yang ditampilkan secara berurutan. Teks, bentuk objek, warna, dan efek khusus semuanya dapat ditemukan di objek gambar. (Suantari, 2016:21).

Sedangkan menurut Bustamani, Proses menghasilkan efek seperti gerakan, pergeseran warna, dan perubahan bentuk dalam jumlah waktu yang telah ditentukan disebut animasi. Dengan kata lain, animasi dihasilkan oleh variasi dalam cara objek berurutan muncul. Animasi yang dibuat di Jepang disebut sebagai anime di luar Jepang. Anime dapat dianimasikan dengan teknologi komputer (3D, CGI) atau dengan metode

tradisional (komik, teknik menggambar tangan). Karena anime pada dasarnya adalah karya animasi dalam dan dari dirinya sendiri, ia memiliki berbagai teknik dan bentuk. Anime hanyalah istilah yang digunakan dalam bahasa Jepang untuk membuat animasi lebih mudah diucapkan; terlepas dari apakah animasi itu dibuat di Jepang atau tidak, itu masih disebut sebagai anime. Namun bagi masyarakat diluar Jepang kata anime digunakan untuk membedakan hasil animasi buatan Jepang dengan animasi buatan Amerika . Persepsi ini didasarkan pada fakta bahwa penggambaran anime, termasuk bentuk tubuh, wajah, mata, hidung, dan fitur lainnya, tampak sangat berbeda dari animasi Amerika. Sebenarnya, setiap animator Jepang memiliki cara berbeda untuk membuat karakter animasi. Akibatnya, anime dapat didefinisikan sebagai animasi Jepang dengan teknik karakterisasi yang khas dan menarik. Namun, cerita dan latarnya biasanya rumit dan imajinatif, mendorong penonton untuk membayangkan seperti apa kehidupan di negara lain. Anime sering menggabungkan kata-kata mutiara dan pelajaran moral tentang merangkul kehidupan ke dalam setiap percakapan antar karakter. (Aisyah, 2019:80).

2.4.1 Sejarah Anime

Awalnya, proses pengembangan anime di Jepang agak berlarut-larut. Pada tahun 1917, semuanya dimulai dengan anime komersial lima menit *Oten Shimokawa Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki*. Junichi

Kouchi juga membuat karya akhir tahun itu berjudul Hanawa Hekonai Meito no Maki. Secara bersamaan, kreasi Seitaro Kitayama dengan alias Momotaro, Taro no Banpei, dan Saru Kani Kassen baru diterbitkan pada tahun 1918. Film-film ini, bagaimanapun, masih diam dan tidak menggunakan teknik melukis gambar. Ketiga animator ini dianggap sebagai pelopor animasi Jepang karena kontribusinya. Menggunakan teknik animasi musikal, Kujira, sebuah anime, berhasil diproduksi pada tahun 1927.

Sebenarnya, pertumbuhan animasi Amerika memiliki pengaruh pada metode ini. Noburo Ofuji, yang mengubah musik anime pertama, kemudian mengadopsi gaya ini. Karya lain oleh Noburo Ofuji adalah Kuro Nyago, anime berbicara atau anime dengan dialog yang berlangsung selama sembilan puluh detik pada tahun 1930. Berikutnya adalah Kenzo Masaoka, yang menciptakan karyanya Chikara To Onna pada tahun 1932. Tidak dengan ide desain Yononaka¹⁶. Setiap gerakan dari film digambar pada selembar kertas terpisah, satu lembar pada satu waktu, dan kemudian lembaran disusun menjadi sel animasi atau suksesi cerita. Pada tahun 1945, Kenzo Masaoka menciptakan kembali Momotaro no Umiwashi dan Momotaro Umi no Shinpei, anime propaganda pertama dengan waktu tayang terlama (74 menit). Setelah itu, dua versi anime menggunakan teknik warna dirilis pada tahun 1945 oleh dua animator Jepang yang bekerja pada waktu yang berbeda. (Aisyah, 2019:82).

2.4.2 Genre Anime

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, genre adalah jenis, jenis, atau kumpulan karya sastra yang dibedakan berdasarkan bentuknya. Istilah "genre musik," "genre film," dan konsep lain yang berkaitan dengan seni dan budaya dapat dikaitkan dengan penggunaan istilah "genre." Klasifikasi atau pembagian anime ke dalam berbagai jenis anime dikenal sebagai genre anime, mengacu pada konsep genre. Meskipun animator membuat genre anime ini, anime ini melayani berbagai usia pemirsa, termasuk anak-anak, remaja, dewasa, wanita, dan pria. (Aisyah, 2019: 82).

Tabel 2.1 Genre Anime (menurut pandangan animator)

no	Jenis Anime	Tentang	Contoh
1	<i>Action</i>	mencoba untuk menceritakan kisah menarik yang didukung oleh manuver seni bela diri, persenjataan, pertempuran, dan persaingan fisik.	Naruto, Samurai X, Dragon Ball, One piece, dll
2	<i>Adventure</i>	Mengangkat cerita tentang petualangan sang tokoh utama	Onepiece, Cooking master boy, Inuyasa
3	<i>Comedy</i>	Berisikan tentang cerita-cerita lucu atau aksi-aksi kocak para tokohnya	Crayon Shinchan, Tensei Bakabon, Makibao
4	<i>Slice of Life</i>	Menampilkan kisah drama dalam kehidupan sehari-hari	Gin no Saji, Clannad, Non Non Biyori

		yang syarat akan makna kehidupan itu sendiri	
5	<i>Romance</i>	Nuansa cerita percintaan yang romantis layaknya cinta segitiga atau cinta sejoli yang tak pernah terpisahkan	Shigatsu wa Kimi no Uso, Ishuukan Friends, Ao haru Ride
6	<i>Horor</i>	Menyajikan kisah-kisah menyeramkan, menegangkan, dan Mengerikan	Ghost Hount, ghost at School, Blood-C
7	<i>Scene Fiction</i>	Dibuat berdasarkan khayalan sang animator mengenai fiksi ilmiah dengan menggabungkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sedang berkembang atau yang akan muncul di masa depan	Gundam series, Guren Lagan, code Geas