

Komparasi visualisasi Shinji Ikari dalam serial dan re – build *anime* Neon Genesis Evangelion

Ariel Daike¹, Listia Natadjaja², Daniel Kurniawan³

1. Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra, Jl. Siwalankerto No.121-131, Siwalankerto, Surabaya

2. Listia Natadjaja, Daniel Kurniawan, Ariel Daike, Universitas Kristen Petra
Dreaming land blok C-1/15, Surabaya
Email: e12190086@john.ac.id

Abstrak

Anime merupakan salah satu sub – budaya yang dikenal oleh banyak orang dari seluruh dunia yang berasal dari negara Jepang. Salah satu *anime* yang populer dikalangan masyarakat Jepang dan orang – orang di seluruh dunia ialah Neon Genesis Evangelion. *Anime* Neon Genesis Evangelion bercerita mengenai seorang anak remaja laki – laki bernama Shinji Ikari yang menjadi pilot dari sebuah robot raksasa bernama EVANGELION untuk melawan alien yang disebut Angel. *Anime* Neon Genesis Evangelion memiliki dua alur cerita, yang merupakan serial dengan total 26 episode dan dua film layar lebar yang di rilis pada tahun 1995 hingga 1997 serta cerita baru yang dikenal dengan *re – build* berupa empat film layar lebar yang dimulai dari 2007 hingga 2021. Dari dua cerita yang berbeda perilisasi waktu ini, dilakukan penelitian dengan tujuan untuk menemukan adanya pengaruh dari kondisi Jepang pada saat perilisasi dari cerita serial dan versi *re – build* dari *anime* Neon Genesis Evangelion melalui perbandingan visualisasi dari sang tokoh utama, yaitu Shinji Ikari. Analisis data untuk penelitian ini dilakukan dengan metode semiotika Roland Barthes dengan mencari makna denotatif, konotatif, dan mitos dengan cara observasi dan dokumentasi. Mulai dari cerita dari serialnya yang mengarah pada arah kelam yang dimana pada tahun 1990 akhir Jepang mengalami masa generasi yang hilang dimana mahasiswa yang baru lulus tidak mendapat pekerjaan karena krisis ekonomi yang terjadi sehingga mereka di anggap sebagai generasi yang hilang. Sementara cerita dari versi *re – build* di rilis pasca selesainya masa generasi yang hilang dan perlahan mulai bertumbuh dan cerita yang berkesan.

Kata kunci: Anime, Neon Genesis Evangelion, Visualisasi, Serial, Re – build.

Abstract

Title: Comparison of Shinji Ikari's visualization in the series and anime re-build of Neon Genesis Evangelion

Anime is one of the sub-cultures known by many people from all over the world that originated in Japan. One of the most popular anime among Japanese people and people around the world is Neon Genesis Evangelion. Anime Neon Genesis Evangelion tells the story of a teenage boy named Shinji Ikari who becomes the pilot of a giant robot called EVANGELION to fight aliens called Angel. Anime Neon Genesis Evangelion has two storylines, which is a series with a total of 26 episodes and two feature films released from 1995 to 1997 and a new story known as the rebuild in the form of four feature films starting from 2007 to 2021. From these two different stories released at different times, a study was conducted with the aim of finding the influence of Japanese conditions at the time of the release of the serial story and the re-build version of the Neon Genesis Evangelion anime through a comparison of the visualization of the main character, Shinji Ikari. Data analysis for this research was conducted using Roland Barthes' semiotic method by looking for denotative, connotative, and mythical meanings through observation and documentation. Starting from the story of the series which leads to a dark direction where in the late 1990s Japan experienced a lost generation period where newly graduated students could not find work due to the economic crisis that occurred so they were considered a lost generation. While the story of the re-build version was released after the completion of the lost generation period and slowly began to grow and memorable stories.

Keywords: Anime, Neon Genesis Evangelion, Visualization, Serial, Re-build.

Pendahuluan

Jepang merupakan salah satu negara yang dimana masyarakatnya masih memegang teguh budaya dari leluhur mereka sejak zaman dahulu. Budaya masyarakat Jepang yang begitu kental hingga mempengaruhi kehidupan sehari – hari. Tidak hanya dalam negeri Jepang saja, budaya mereka telah dikenal luas di seluruh dunia, mulai dari makanan hingga Bahasa telah menyebar keseluruh dunia. Namun seiring berkembangnya zaman, bukan hanya kebudayaan tradisional dari masyarakat Jepang, melainkan sub – budayanya juga sangat dikenal dan digemari oleh banyak orang di dunia. Namun dari sub-budaya yang begitu banyak di Jepang terdapat sub – budaya paling besar pengaruhnya baik di Jepang sendiri maupun di dunia, sub – budaya yang berupa bentuk karya audio visual berupa serial animasi yang dikenal sebagai *Anime*. *Anime* sendiri ialah animasi yang di buat dengan tangan (ilustrasi) dan di kombinasikan dengan komputer yang berasal dari Jepang. Kegemaran orang – orang baik masyarakat Jepang sendiri maupun orang – orang di seluruh dunia pada *anime*, menurut (Goenawan, 2023) Dalam laporan bertajuk “*Anime Industry Report 2017*” yang berisi tren industri *anime* tahun 2016, terpapar total nilai pasar dari industri di tahun 2016 adalah 2 triliun yen (USD 17,5 miliar) atau setara dengan Rp 238 triliun. Dari sini dapat terlihat dengan jelas betapa besar keuntungan yang di terima dari industry animasi ini.

Terdapat banyak *anime* yang memiliki penggemar diseluruh dunia, *anime* yang digemari karena memiliki cerita yang fresh pada zamannya atau memiliki animasi yang memukau, namun salah satu yang paling terkenal baik di dunia maupun di Jepang sendiri ialah *Neon Genesis Evangelion*. Menurut (Yusuke-s, 2023) dilansir dari situs Japan Web Magazine yang berjudul “*30 Best Anime of All Time*” dan (IGN, 2022) yang berjudul “*Top 25 Best Anime Series of All Time*”, *anime* Neon Genesis Evangelion masuk dalam nominasi di sepuluh besar sebagai *anime* yang terbaik sepanjang masa.

Anime yang di rilis pada tahun 1995 hingga 1996 yang ceritanya di ciptakan oleh Hideaki Anno dan memiliki versi *re – build* yang dirilis dalam bentuk layar lebar sebanyak empat film yang dirilis pada tahun 2007 hingga tahun 2021. Neon Genesis Evangelion memiliki cerita yang segar pada masa perilisannya serta menghadirkan karakter – karakter yang menarik, tema yang dibawakan cukup dalam dan kompleks, serta pada tahun perilisannya, *anime* ini memiliki musik yang ikonik dan animasi yang memukau.

Secara garis besar *anime* Neon Genesis Evangelion merupakan *anime* yang bertemakan *Science Fiction Mecha* yang dimana sang protagonis bernama Shinji Ikari yang bertugas di sebuah organisasi *paramilitary* NERV yang bertugas untuk melindungi bumi dari

monster yang biasa di sebut “*Angel*”. *Anime* ini sangat digemari oleh banyak orang pada tahun perilisannya, hingga sekarang banyak sekali orang mulai dari remaja hingga orang dewasa yang mengetahui *anime* Neon Genesis Evangelion. Sangat populernya *anime* ini hingga dibuat cerita versi *re – build* yang dimana kali ini *anime* Neon Genesis Evangelion dibuat menjadi film layar lebar dengan total 4 film dan memiliki cerita yang sama di awal namun berbeda di pertengahan hingga akhir. Selain cerita, ada perbedaan dalam penggambaran karakter protagonis yaitu Shinji Ikari yang dimana perbedaan ini menarik untuk diulas dan diteliti karena penggambaran karakter dari Shinji Ikari dalam serial maupun seri *re – build*nya memiliki latar belakang yang sama namun memiliki akhir cerita yang jauh berbeda karena dipengaruhi oleh perubahan penggambaran dari sang protagonis yaitu Shinji Ikari. Tujuan penelitian ini ialah ingin mengetahui bagaimana perbedaan visualisasi Shinji Ikari mulai dari ekspresi, bentuk, warna pada serial anime serta versi *re – build* berbeda, khususnya perbedaan karena latar belakang dari waktu perilisannya serial dan film layar lebar dari anime Neon Genesis Evangelion. Tahun perilisannya dari serialnya dari episode 1 hingga akhir yaitu episode 26 yaitu pada tahun 1995 hingga tahun 1996 serta satu film yang berjudul End Of Evangelion yang rilis pada tahun 1997 yang merupakan masa *The Employment Ice Age* di Jepang yang menciptakan generasi yang hilang khususnya pada remaja dan pemuda pada masa itu sehingga orang – orang pada masa itu dianggap sebagai generasi yang hilang dan memiliki kesan yang suram. Perilisan versi *re – build* pada tahun 2007, dimasa perekonomian negara Jepang yang mulai meningkat pada tahun 2004 pasca keterpurukan ekonomi dan kejadian generasi yang hilang hingga film layar lebar terakhir pada tahun 2021.

Identifikasi Masalah

Terdapat perbedaan visualisasi pada protagonis dari *anime* Neon Genesis Evangelion, yaitu Shinji Ikari yang dimana dalam versi serial serta *re – build* (layar lebar) memiliki perbedaan pada ekspresi maupun hal lainnya seperti bentuk atau warna yang menunjukkan perasaan yang berbeda antara di serial maupun dalam seri *re – build*.

Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini berfokus untuk membandingkan visualisasi dari karakter Shinji Ikari dalam *anime* Neon Genesis Evangelion di tampilkan dalam versi serial maupun dalam versi *re – build* untuk melihat bagaimana kondisi pada waktu perilisannya *anime* Neon Genesis Evangelion mempengaruhi visualisasi dari Shinji Ikari sang protagonis. Manfaat penelitian ini bagi Masyarakat dapat belajar bagaimana sebuah

kondisi maupun keadaan dari sebuah lingkungan digambarkan dalam sebuah media desain.

Manfaat Penelitian

Bagi Masyarakat

Masyarakat dapat belajar bagaimana sebuah kondisi maupun keadaan dari sebuah lingkungan digambarkan dalam sebuah media desain.

Bagi Masyarakat

Keilmuan DKV dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan pembahasan yang dapat dibahas dengan teori – teori DKV yang sudah ada atau nanti yang akan datang maupun yang berkembang.

Bagi Mahasiswa

Bagi Mahasiswa sendiri manfaatnya bisa sebagai media referensi untuk proyek – proyek desain yang akan di garap kedepannya maupun untuk sebagai panduan penelitian lainnya.

Metode Penelitian

Pengumpulan data

Pengumpulan data menggunakan metode observasi yang menurut buku *Research methods in education* (Cohen, Manion, & Morrison, 2017) Observasi merupakan cara dari peneliti untuk mengumpulkan data secara langsung dengan melihat langsung apa yang sedang terjadi (p.258) kemudian menggunakan metode dokumentasi yang dalam buku yang berjudul *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (Creswell, 2014) Dokumentasi adalah proses pengumpulan, penyimpanan, serta pemanfaatan data atau informasi. Informasi yang dapat didokumentasikan berupa foto, video, rekaman suara, maupun dokumen tertulis.

Instrumen Penelitian

Alat pengumpulan data berupa media layanan *streaming* yang menyediakan serial animasi *Neon Genesis Evangelion*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan metode Semiotika Visual Roland Barthes yaitu Denotatif, konotatif, dan mitos karena variabel yang diteliti merupakan *Background, Gesture, Object* dari serial dan film layar lebar *anime Neon Genesis Evangelion*.

Hasil dan pembahasan

Serial



Gambar 1. Adegan Shinji Ikari mencekik Asuka Langley.

Background: Latar dalam adegan merupakan daratan yang berada pada tepian perairan yang juga terdapat reruntuhan dari gedung dan bangunan lainnya, serta terdapat dua EVA Series yang berpose layaknya tersalib. Warna dalam latar di adegan ini terdapat tiga warna dominan, yaitu warna gradasi warna ungu hingga hitam yang merupakan langit dari latar adegan yang warna ungu didapat dari pantulan warna merah pada perairan. Warna merah yang berasal dari perairan serta warna pasir kuning dengan nuansa warna *muted*.

Konotatif: Dalam adegan ini terdapat dua Eva Series yang menunjukkan pose tersalibkan yang dimana pose tersalib merupakan simbol dari kebenaran, yang khususnya mengarah pada kepercayaan umat Kristiani yaitu Yesus Kristus yang tersalib yang menandakan bahwa Shinji Ikari dan Asuka Langley berada dalam dunia nyata dan bukan dalam sebuah proyeksi apapun yang menurut Shinji Ikari adalah sebuah ilusi dan kepalsuan.

Gesture: Shinji Ikari yang berbaring dengan Asuka Langley memperlihatkan wajah yang tanpa emosi dan ekspresi yang kosong dan mencekik Asuka Langley untuk memastikan apakah Shinji Ikari berada dalam kenyataan. Namun adegan tersebut berada pada kenyataan yang dimana Asuka Langley mengelus pipi Shinji Ikari yang membuat Shinji Ikari menunjukkan ekspresi sedih dengan menangis setelah menyadari fakta tersebut.

Konotatif: Emosi hampa yang menimbulkan keambiguan, hal ini dapat dilihat melalui ekspresi dan gestur Shinji Ikari yang mencekik Asuka Langley namun dia melakukannya dengan menangis yang dimana mencekik bertujuan untuk menyakiti namun menangis yang menandakan kesedihan dan kelemahan.

Object: Obyek yang dapat menjelaskan apakah adegan ini berada dalam kenyataan atau merupakan proyeksi atau gambaran dari pikiran Shinji Ikari ialah dua EVA Series di belakang Shinji Ikari dan Asuka Langley yang telah hancur dan berpose layaknya tersalibkan karena

EVA Series hanya muncul dalam adegan yang berada di dunia nyata. Dalam adegan ini Shinji Ikari mengenakan pakaian seragamnya yang berupa kemeja berkerah berwarna putih dan celana kain panjang berwarna hitam serta pakaian dalam berupa kaos yang berwarna biru gelap. Pakaian ini merupakan pakaian sehari – hari dari Shinji Ikari. Lalu Asuka Langley yang mengenakan baju *plugsuit* berwarna merah dengan ornamen berwarna hijau pada bawah leher berupa bentuk garis dengan lengan kanan kanan yang dibalut perban dan mata kiri yang di tutup perban akibat pertarungan di adegan – adegan sebelumnya.

Konotatif: Menguji kekuatan, Asuka yang menggunakan *plugsuit* berwarna merah, yang dimana warna merah merupakan simbol dari kekuatan di uji oleh Shinji dengan cara mencekik Asuka untuk menentukan apakah yang dilihat oleh Shinji Ikari saat ini adalah Asuka yang asli atau hanya sekedar proyeksi dari Asuka yang muncul karena keinginannya.



Gambar 2. Adegan Shinji Ikari dengan Misato Katsuragi saat berbicara mengenai masalah yang dialami Shinji Ikari

Background: Latar dalam adegan ini menampilkan dua latar yang berbeda. Latar pertama merupakan ruangan gelap yang merupakan ruangan dimana Shinji Ikari dan Misato Katsuragi sedang menunggu *lift* untuk Shinji Ikari dapat menuju hangar EVA – 01. Untuk latar kedua merupakan *lift* yang memiliki intensitas cahaya yang tinggi dibandingkan ruangan sebelumnya. Warna yang terdapat dalam adegan memiliki dua *tone* yang berbeda, yaitu *tone* gelap dari perpaduan warna biru dan ungu yang berasal dari ruangan yang dimasuki Shinji Ikari dan Misato Katsuragi untuk menunggu *lift* yang gelap serta *tone* warna terang yang berasal dari *lift* yang memiliki perpaduan warna putih terang dari lampu *lift* serta warna hijau dan merah yang merupakan warna tembok *lift*.

Konotatif: Dalam tempat terang semua hal akan terlihat dengan jelas, dimana dalam adegan ini Shinji Ikari menunjukkan perasaan aslinya setelah dari awal film hingga saat ini Shinji Ikari menahan perasaan aslinya yaitu sedih saat berada didalam *lift*.

Gesture: Dalam adegan Shinji Ikari menampilkan ekspresi marah, *shock* dan sedih, serta gesture yang menandakan Shinji Ikari dalam keadaan sedih saat berbicara dengan Misato karena Shinji Ikari tidak yakin saat harus menentukan keputusannya sendiri

setelah ini. Selain itu ekspresi kaget atau *shock* terlihat saat Misato Katsuragi mencium Shinji Ikari, terlihat dari wajah dari Shinji Ikari yang membuka matanya saat dicium Misato Katsuragi. Dalam adegan ini juga terlihat bahwa Shinji Ikari memejamkan matanya secara kuat namun terdapat air mata yang keluar yang menandakan bahwa dia menahan tangisannya atau menahan kesedihannya.

Konotatif: Lemah yang dapat mendominasi, dimana dalam adegan ini Shinji Ikari diperlihatkan dalam posisi yang tidak berdaya yang diperlihatkan dengan ekspresi amarah dan kesedihannya yang memenuhi seluruh cerita adegan ini walaupun dalam adegan, Misato Katsuragi lebih mendominasi semua hal yang terjadi bersama Shinji Ikari.

Object: Adegan ini tidak memiliki banyak obyek yang dapat dilihat, namun terdapat obyek yang menjadi perhatian utama, yaitu kalung berbentuk tanda salib yang memiliki panjang yang sejajar dan pendek di setiap sisi yang merupakan milik Misato Katsuragi yang diberikan kepada Shinji Ikari sebagai janji untuk bertemu dengan Misato Katsuragi sehabis memiloti EVA – 01 yang sebenarnya pemberian Misato Katsuragi ini merupakan ucapan selamat tinggal dari Misato Katsuragi. Selain itu Shinji Ikari mengenakan pakaian seragamnya yang berupa kemeja berkerah berwarna putih dan celana kain panjang berwarna hitam serta pakaian dalam berupa kaos yang berwarna biru gelap. Pakaian ini merupakan pakaian sehari – hari dari Shinji Ikari. Terdapat juga warna merah terang yang berasal dari pakaian atau seragam dari Misato Katsuragi yang berwarna merah terang dengan simbol dua segitiga yang merupakan *ornament* dari seragam Misato Katsuragi yang berwarna jingga.

Konotatif: Simbol kebenaran sebagai bentuk penyertaan yang dalam adegan ini diperlihatkan oleh kalung dari Misato Katsuragi yang diberikan kepada Shinji Ikari sebagai kenangan yang berbentuk salib yang dianggap sebagai tanda dimana umat Kristiani percaya yaitu Yesus Kristus telah mati untuk menebus dosa umat manusia yang menjadi ucapan perpisahan untuk Shinji Ikari.

Re – build



Gambar 3. Adegan Shinji Ikari menemui dengan Asuka Langley

Background: Latar dalam adegan merupakan daratan yang berada pada tepian perairan yang Warna dalam latar di adegan ini terdapat tiga warna dominan, yaitu warna gradasi warna ungu hingga hitam yang merupakan langit dari latar adegan yang warna ungu didapat dari pantulan warna merah pada perairan. Warna merah yang berasal dari perairan serta warna pasir yang mirip dengan warna mutiara. Latar adegan yang terkesan kosong membuat inti cerita dalam adegan ini nampak terlihat jelas dan memberikan nuansa yang indah.

Gesture: Shinji yang telah berada di samping Asuka Langley dengan posisi duduk yang tenang serta tersenyum hangat menatap Asuka Langley yang sedang terbaring, mengucapkan terima kasih kepada Asuka karena Asuka mengatakan bahwa dia menyukai Shinji serta mengatakan selamat tinggal kepada Asuka.

Konotatif: Ekspresi wajah Shinji Ikari saat berbicara dengan Asuka Langley yang terbaring memiliki kesan ramah dan lembut menampakan dominasi Shinji Ikari terhadap Asuka Langley yang dikenal ambisius dan agresif. Selain itu posisi dari Shinji Ikari yang terlihat lebih kuat yang ditampakan dari posisi dimana dalam adegan ini dia sedang duduk dengan kedua kakinya yang dia peluk yang menandakan dia sedang baik – baik saja dibandingkan dengan Asuka Langley yang terbaring yang memiliki kesan sedang berada posisi lemah.

Object: Shinji Ikari mengenakan *Plugsuit* yang berwarna Putih pada bagian dada hingga lengan atas serta warna biru dari lengan bawah hingga kaki. Shinji Ikari juga mengenakan aksesoris kepala berupa jepitan rambut yang selalu digunakan saat memiloti EVA – 01 yang berwarna putih dengan motif garis berwarna hitam.

Konotatif: Shinji Ikari yang mengenakan *plugsuit* berwarna biru yang memiliki makna dingin dan tenang berbicara dengan tenang kepada Asuka yang mengenakan *Plugsuit* dengan warna merah yang bermakna ambisius semangat, namun juga simbol dari amarah.



Gambar 4. Adegan Shinji Ikari berbicara dengan Shinji Ikari

Background: Latar yang didominasi oleh warna langit yang merah gelap serta warna jingga yang merupakan warna dari bagian pesawat yang digunakan Misato

Katsuragi dan Shinji Ikari saat melawan ayah dari Shinji Ikari. Latar yang tidak terlalu melihat detail apapun sehingga menimbulkan kesan konotatif berupa latar adegan yang hampa namun dengan dominasi warna merah membuat latar adegan memiliki kesan yang mencekam karena terasa penuh amarah.

Gesture: Adegan menunjukkan ekspresi wajah Shinji Ikari yang tersenyum ramah kepada Misato Katsuragi. Gestur Shinji Ikari yang terlihat mendominasi dalam adegan ini dengan angle kamera yang merupakan *bird view* serta posisi gestur shinji yang berdiri dan menunduk namun tetap berada lebih tinggi dari Misato Katsuragi.

Konotatif: Posisi Shinji Ikari yang terlihat lemah dan ramah dapat terlihat gagah dan mendominasi adegan dengan gestur nya yang tegap dan terlihat gagah saat berdiri dihadapan Misato Katsuragi yang merupakan pemimpin tertinggi dalam kelompoknya.

Object: Obyek utama dalam adegan ini ialah baju *Plugsuit* Shinji Ikari yang merupakan *Plugsuit* awal Shinji Ikari Shinji Ikari mengenakan *Plugsuit* yang berwarna Putih pada bagian dada hingga lengan atas serta warna biru dari lengan bawah hingga kaki. Shinji Ikari juga mengenakan aksesoris kepala berupa jepitan rambut yang selalu digunakan saat memiloti EVA – 01 yang berwarna putih dengan motif garis berwarna hitam. Dalam latar ini juga terdapat obyek pendukung seperti kotak yang berisi peralatan medis yang digunakan untuk mengobati Misato Katsuragi yang terluka serta adanya Mantel berwarna merah milik Misato Katsuragi selaku pemimpin dari pesawat yang digunakan.

Konotatif: Warna Biru dan putih yang berasal dari *Plugsuit* milik Shinji Ikari berkesan dingin dan tenang dapat menunjukkan eksistensinya dalam dominasi warna merah yang lebih dominan.

Perbandingan

Serial



Gambar 5: Adegan Shinji Ikari yang sedang berbicara dengan Misato Katsuragi beserta *color Palette* pada adegan

Gestur wajah dengan emosi sedih, *shock*, mata mengeluarkan air mata. Color palette dalam adegan ini menampilkan warna yang mengarah pada *tone* gelap namun terdapat warna merah terang sebagai kontras.

Re – build



Gambar 6. Adegan Shinji Ikari berbicara dengan Misato Katsuragi beserta *color Palette* pada adegan

Gestur Wajah menampilkan senyum yang berkesan ramah. *Color palette* pada adegan ini menampilkan warna yang mengarah pada *tone* gelap dengan didominasi warna merah.

Serial



Gambar 7. Adegan Shinji Ikari yang bangun pada sebelah kanan dari Asuka Langley beserta *color Palette* pada adegan

Gestur wajah tanpa emosi dan mata tidak menatap Asuka Langley. *Color palette* yang tertera pada adegan menunjukkan warna yang mengarah pada *tone* gelap.

Re – Build



Gambar 8. Adegan Shinji Ikari yang menemui Asuka Langley yang terbaring beserta *color Palette* pada adegan.

Gestur wajah tenang, tersenyum, berkesan ramah dan mata menatap Asuka Langley. *Color palette* pada adegan ini menampilkan warna yang memiliki *tone* dengan kesan terang.

Mitos



Gambar 9. Kalung pemberian Misato Katsuragi

Jimat

Dalam adegan ini Misato Katsuragi menyerahkan sebuah kalung dengan bentuk *plus* yang diberikan kepada Shinji Ikari sebagai ucapan perpisahan dan sebagai jimat keberuntungan. Selain itu masyarakat negara Jepang sangat percaya dengan jimat – jimat sebagai pelindung maupun keberuntungan. Namun hal ini Shinji Ikari yang mengenakan kalung ini terlihat tidak beruntung, yang dimana dalam adegan terakhir dari End of Evangelion, Shinji Ikari merasa bahwa keinginan dia tidak sesuai dengan ekspektasinya dan dia merasa bingung dan tidak Bahagia.

Pria lebih kuat dibandingkan wanita



Gambar 10. Shinji Ikari yang menangis

Pria lebih kuat daripada wanita merupakan anggapan yang tertempel pada masyarakat – masyarakat yang memiliki kebudayaan patriarki, yang dimana dalam kebudayaan yang menganut patriarki, laki – laki merupakan yang utama sehingga laki – laki diharuskan kuat dan tidak menunjukkan kelemahan. Namun hal ini berbeda dengan Shinji Ikari yang notabene adalah pria sekaligus pemeran utama dalam series *anime* Neon Genesis Evangelion yang merupakan orang Jepang dan series *anime* Neon Genesis Evangelion merupakan garapan dari orang Jepang yang dimana masyarakat Jepang terkenal dengan kebudayaan patriarki nya, menunjukkan pria yang lemah sebagai sorotan utama terkhusus dalam serialnya.



Gambar 11. Shinji Ikari yang duduk membungkuk

Penggunaan seragam menggambarkan orang yang tidak bebas dikarenakan penggunaan seragam dinilai bahwa pengguna berada dibawah kendali dari seseorang yang memiliki kehendak sehingga orang yang mengenakan seragam tidak bisa ber ekspresi sesuai dengan yang mereka inginkan, khususnya dalam hal berpakaian. Visualisasi Shinji Ikari yang mengenakan seragam telah melekat dan menjadi ciri khas dari Shinji Ikari yang dalam kehidupan sehari – harinya rata – rata dia mengenakan seragam sekolahnya dan terlihat bahwa Shinji Ikari juga tidak bebas saat ingin ber ekspresi karena terhalang oleh pemikiran orang lain. Namun hal ini terpecahkan, dimana Shinji Ikari dalam versi *re – build* digambarkan

mampu mencapai keinginannya untuk menciptakan dunia yang dia inginkan walaupun dalam makna denotatif dia mengenakan seragam.

Ideologi

Ideologi yang terdapat dalam anime Neon Genesis Evangelion baik serial maupun *re – build* nya yang mengangkat ideologi yang sama, yaitu Eksistensialisme. Dalam anime Neon Genesis Evangelion ini Shinji Ikari dihadapkan dengan masalah – masalah pada hidupnya yang dimulai dari ayah dari Shinji Ikari yang memanggilnya untuk menaiki EVA yang dimana hal itu tidak disukai oleh Shinji Ikari hingga dimana Shinji Ikari menjalani hidupnya dengan tidak bebas dikarenakan pengaruh dari orang – orang disekitarnya yang ikut mempengaruhi hidup Shinji Ikari.

Shinji Ikari

Dapat disimpulkan diantara versi serial dan versi *Re – build* nya berdasarkan perbandingan yang berasal dari denotatif, konotatif, dan mitos serta membandingkan secara langsung, bahwa penggambaran atau visualisasi Shinji Ikari dapat disimpulkan bahwa visualisasi Shinji Ikari mengalami perbedaan yang signifikan, khususnya bagaimana Shinji Ikari berhasil melewati konflik batinnya dan berubah menjadi individu yang lebih baik dan mampu menemukan makna dari dirinya yang ditampilkan dalam versi *re – build* . Dalam hal ini terlihat Shinji lebih ambil andil dalam penyelesaian masalah yang sedang terjadi, dibandingkan dengan visualisasi Shinji Ikari versi serial yang dimana dia hanya larut dalam konflik batin yang tidak bekersudahan.

Kesimpulan

Anime sendiri memiliki banyak penggemar di seluruh dunia, tidak hanya masyarakat Jepang saja yang menggemari tetapi banyak dari masyarakat di seluruh dunia menjadi penikmat dari produk animasi Jepang. *Anime* telah banyak diproduksi oleh negara Jepang, namun ada beberapa *anime* yang sangat populer, baik dikalangan masyarakat Jepang maupun untuk penonton dari seluruh dunia, salah satu *anime* yang populer ialah Neon Genesis Evangelion. Neon Genesis Evangelion menceritakan tentang sosok laki – laki remaja bernama Shinji Ikari yang menjadi pilot dari EVANGELION sebuah robot raksasa untuk mengalahkan alien yang disebut sebagai Angel. *Anime* yang telah diproduksi ini memiliki dua alur cerita yang dibuat yaitu serial aslinya serta versi *re – build* yang dimana cerita dan visualisasi yang berbeda, mulai dari animasi hingga penggambaran pemeran utama yang dibuat sangat berbeda sehingga terbentuklah ide untuk

membuat penelitian ini yang bertujuan untuk menganalisis perbandingan, khususnya waktu perilisan antara serial dan versi *re – build* dari *anime* Neon Genesis Evangelion yang memiliki waktu yang cukup jauh sehingga mempengaruhi penggambaran sang pemeran utama yaitu Shinji Ikari.

Anime Neon Genesis Evangelion merupakan *anime* yang memiliki keunikan dibandingkan dengan *anime* dengan genre serupa. Dalam cerita *anime* ini digambarkan sosok pemeran utama yang unik dimana Shinji Ikari dikenalkan sebagai pemeran utama yang lemah dan tidak berpendirian dalam awal cerita. Namun dalam versi serial dan *re – build* nya, visualisasi dari Shinji Ikari tidak sama seiring berjalannya cerita. Dalam perbandingan versi serial maupun *re – build* Shinji Ikari menunjukkan kesan yang sama pada awal cerita, yaitu kesan suram yang didapatkan dalam makna denotatif dengan melihat dari latar, gestur, dan obyek dalam setiap adegan dan mencari makna konotatifnya berdasarkan makna denotatif yang ditemukan. Namun selama penelitian ini dijalankan, terlihat adanya perbedaan dalam visualisasi Shinji Ikari yang ditemukan dengan makna denotatif dan konotatif, perbedaan dapat ditemukan dengan membandingkan secara langsung hasil dari makna denotatif, konotatif, beserta mitos yang ditemukan dalam alur cerita serial dan *re – buildnya*, dan di dapat kesimpulan berupa perbedaan yang signifikan, khususnya bagaimana Shinji Ikari berhasil melewati konflik batinnya dan berubah menjadi individu yang lebih baik dan mampu menemukan makna dari dirinya yang ditampilkan dalam versi *re – build*.

Daftar Pustaka

- Barthes, R. (1977). *Image Music Text*. (S. Heath, Ed.) London: Fontana Press.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2017). *RESEARCH METHOD IN EDUCATION*. -: Taylor & Francis.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
- evangelion.co.jp. (n.d.). *エヴァンゲリオン新劇場版: 序*. Retrieved from evangelion.co.jp: https://www.evangelion.co.jp/1_0/chara.html
- Goenawan, M. A. (2023, January Saturday). *Nilai Industri Anime Jepang Tembus Rp 238 Triliun*. Diambil kembali dari detikInet: <https://inet.detik.com/cyberlife/d-3705427/nilai-industri-anime-jepang-tembus-rp-238-triliun>
- IGN . (2022, September 23). *Top 25 Best Anime Series of All Time best off the best*. Retrieved from IGN: <https://www.ign.com/articles/top-25-best-anime-series-of-all-time>
- Nugroho, P. A., & G. H. (2017). ANIME SEBAGAI BUDAYA POPULER. 5.
- Widodo, G. A. (2018). Anime sebagai budaya populer dan dampaknya. 3-4.
- Yūji, G. (2023, March 15). *Tracking the Legacy of the Employment Ice Age: A Data-Based Assessment*. Retrieved from nippon.com: <https://www.nippon.com/en/in-depth/a08701/>
- Yusuke-s. (2023, February 15). *30 Best Anime of All Time*. Retrieved from Japan Web Magazine: <https://jw-webmagazine.com/best-anime/>