

RESEARCH ARTICLE

Makna Lesbian Dalam Anime *Kiss Him, Not Me* (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)

Anita Rachman and Adrio Kusmareza Adim*

Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Bandung, 40257, Jawa Barat, Indonesia

*Corresponding author: adriokusma@telkomuniversity.ac.id

Received on 10 August 2023; accepted on 10 September 2023

Abstrak

Dalam anime Jepang berjudul *Kiss Him, Not Me*, terdapat penggambaran fenomena orientasi seksual lesbian antara dua gadis yang digambarkan sebagai siswa SMA. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana lesbian digambarkan dalam anime yang memiliki rating usia tiga belas tahun ke atas. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teori semiotika Charles Sanders Peirce yaitu trikotomi tanda yang meliputi objek (ikon, indeks, simbol), representamen (*qualisign, sinsign, legisign*), dan interpretan (*rheme, decisign, argumen*). Dalam animenya, kamu bisa menemukan dapat ditemukan beberapa adegan yang menunjukkan fenomena lesbian yang digambarkan oleh penggambaran karakteristik seperti penampilan perempuan tomboi, dua wanita yang melakukan sentuhan fisik yang intens, seperti berciuman, berpegangan tangan, berpelukan, hingga menunjukkan ketertarikan emosional, seperti perhatian dan kecemburuan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat kegiatan atau perilaku gadis lesbian yang umumnya dilakukan oleh orang heteroseksual atau jenis lawan jenis dalam menunjukkan perasaan suka atau cinta, dalam anime ini juga terdapat gadis yang memiliki ketertarikan seksual lesbian dianggap normal.

Key words: Lesbian, semiotika, Anime, *Kiss Him, Not Me*.

Pendahuluan

Globalisasi membuka jalan yang cukup besar bagi negara luar untuk menyebarluaskan teknologi hingga budaya mereka ke negara lain, salah satu fenomena globalisasi dalam hal teknologi yang dapat dilihat dari bagaimana mudahnya kita warga Indonesia mengakses konten-konten dari berbagai macam belahan dunia seperti tersedianya website-website atau aplikasi-aplikasi buatan luar negeri untuk mengakses film, anime, musik, dan berbagai media entertainment lainnya, nama-nama seperti Netflix, iQIYI, Crunchyroll, Amazon prime, hingga VIU mungkin sudah tidak asing lagi, hal tersebut merupakan contoh masuknya budaya populer yang datang dari berbagai macam negara sehingga dapat dengan mudah diakses dan dikonsumsi oleh masyarakat. Seiring berjalannya zaman dan berkembangnya teknologi, maka informasi dapat dengan mudah tersebar bersamaan dengan pengetahuan-pengetahuan, dan budaya luar yang awalnya terlihat asing namun lama kelamaan akan menjadi hal yang biasa atau umum di mata masyarakat yang menerima hal-hal tersebut, hal ini sesuai dengan pengertian budaya populer secara umum yang diartikan sebagai tradisi ataupun budaya material dari masyarakat tertentu, adapun yang meliputi produk budaya populer adalah musik, seni, sastra, mode, tarian, film, dunia maya, radio, serta televisi. Budaya populer termasuk salah satu media yang bisa dinikmati dan diakses oleh banyak orang (Crossman, 2019). Ada banyak budaya populer luar negeri yang masuk

ke Indonesia, salah satu adalah negara Jepang, globalisasi yang diiringi kemajuan teknologi membuka jalan untuk budaya populer Jepang melebar secara global ke seluruh dunia termasuk Indonesia dan tersebar melalui media massa yang sangat mudah diakses oleh publik, lalu terciptalah ketertarikan massa dan menghadirkan penyuka budaya populer Jepang yang dikenal dengan sebutan "otaku", Otaku digambarkan sebagai orang yang menyukai dan berdedikasi pada budaya Jepang mulai dari anime, film, pakaian, musik, manga (komik Jepang), hingga videogame, di Indonesia sendiri ada cukup banyak komunitas penyuka budaya populer Jepang terutama manga dan anime.

Dikutip dari jurnal berjudul *Anime's media mix franchising toys and characters in Japan*, Anime diartikan sebagai animasi dan animator, semuanya berasal dari kata kerja latin, "animare" yang berarti "memberi kehidupan" dan dalam konteks film animasi, ini sebagian besar berarti kreasi buatan dari ilusi gerakan garis dan bentuk benda mati. Oleh karena itu, definisi yang tepat untuk mendefinisikan animasi adalah film yang dibuat dengan tangan, bingkai demi bingkai, memberikan ilusi gerakan yang belum direkam secara langsung dalam pengertian fotografi konvensional (Steinberg dalam Rippon, 2012). Secara umum anime adalah karya animasi berasal dari Jepang yang dilengkapi dengan alur cerita dan gambar yang menarik. Anime merupakan konten media massa yang memiliki banyak konsumen dari berbagai kalangan, Anime Jepang kerap memasukkan fenomena-fenomena maupun isu-isu sosial di dunia nyata ke dalam cerita mereka, seperti

isu LGBTQ++, feminisme, diskriminasi gender, pembulian, hingga kekerasan seksual, Aulia Arifbillah Anwar dari Institut Pendidikan dan Bahasa Invada Cirebon juga mengangkat tema serupa dengan penelitiannya yang berjudul "Representasi Maskulinitas dalam anime Gekka Shoujo Nozakki-kun karya Izumi Tsubaki (Kajian Wacana)" yang membahas mengenai penekanan pada dialog-dialog yang mengarah pada maskulinitas dalam anime Gekka Shoujo Nozakki-kun (Aulia Arifbillah Anwar, 2021), hal ini juga menjadi salah satu daya tarik mengapa anime Jepang menjadi budaya populer yang cukup diminati oleh berbagai kalangan, salah satu anime yang juga membahas akan fenomena yang serupa adalah anime Watashi Ga Motete Dousunda atau dalam bahasa Inggris berjudul *Kiss Him, Not Me*, anime *Kiss Him, Not Me* sendiri menceritakan seorang perempuan gemuk dan berkacamata bernama Kae Serinuma yang masih duduk di bangku sekolah, ia memiliki ketertarikan pada hubungan sesama laki-laki atau umumnya disebut fujoshi, suatu ketika karakter anime yang disukai oleh Kae meninggal dan membuatnya *stress* hingga berat badanya turun dengan sangat drastis, hal ini membuatnya menjadi sangat berbeda dan tentu cantik, perubahan fisik Kae rupanya sampai membuat 4 siswa tampan di sekolah tersebut menyukai Kae dan berlomba-lomba untuk mendapatkannya, namun Kae justru lebih ingin 4 pria tersebut saling menyukai satu sama lain daripada menyukainya.

Anime Kiss Him, Not Me mengangkat pesan berupa fenomena-fenomena LGBTQ+ seperti lesbian dengan adegan-adegan yang terdapat di dalamnya. Dengan adanya fenomena tersebut di dalam media hiburan diharapkan penelitian ini dapat membuka pandangan masyarakat akan bagaimana media menggambarkan perspektif akan LGBTQ+ kepada masyarakat. Beberapa tahun belakang anime dengan genre LGBTQ+ tengah menjadi fenomena karena sedang marak diproduksi dan memiliki peminat yang cukup banyak diantaranya *Sasaki to Miano*, *Yuri is My Job*, *Citrus*, dan lain sebagainya, fenomena tersebut mendorong keinginan peneliti untuk membahas mengenai fenomena LGBTQ+ yang kerap di angkat dalam media massa luar yaitu lesbian, anime *Kiss Him, Not Me* sendiri bukanlah anime dengan genre lesbian, melainkan anime yang diperuntukkan remaja 13 tahun ke atas, namun beberapa unsur adegan lesbian di selipkan secara eksplisit di dalamnya, hal ini menunjukkan bahwa anime dapat menjadi media *awareness* atau kesadaran akan LGBTQ+ yang dapat lebih diterima oleh masyarakat di berbagai kalangan. Dalam anime ini terdapat salah satu karakter yang digambarkan tomboi secara penampilan dan bersikap maskulin dengan sifatnya yang dominan, namun dalam buku "*Childhood Gender Nonconformity and the Development of Adult Homosexuality*" disebutkan bahwa tidak semua perempuan dengan penampilan tomboi dan maskulin adalah seorang lesbian (Peplau, 2009), sehingga perlu ada indikator-indikator lain untuk menganggap seorang perempuan adalah lesbian, hal ini mendorong peneliti untuk menganalisis makna dalam penggambaran lesbian di anime ini berdasarkan indikator-indikator seorang lesbian, sehingga peneliti menggunakan semiotika agar peneliti dapat mengetahui bagaimana ciri perempuan lesbian yang digambarkan dalam anime serta makna apa yang terkandung di dalam tandatanda lesbian yang ditampilkan berdasarkan penafsiran peneliti dan nantinya akan diidentifikasi berdasarkan indikator dari lesbian itu sendiri, terlebih belum banyak penelitian yang membahas representasi atau makna akan fenomena lesbian dalam media massa asia seperti Jepang yaitu anime dengan menggunakan metode semiotika dari Charles Sanders Pierce. Charles Sanders Pierce terkenal dengan teori trikotomi tanda yang terdiri dari representasi (*qualisign*, *sinsign*, *legisign*) lalu objek (*ikon*, *indeks*, *simbol*) dan juga interpretasi (*theme*, *dicsign*, *dan argument*).

Peneliti menggunakan teori trikotomi Charles Sandres Pierce untuk meneliti dan melihat adegan-adegan yang menunjukkan tanda yang merepresentasikan secara jelas akan fenomena LGBTQ++ pada anime yang berjudul *Kiss Him, Not Me* dalam penelitian yang berjudul "Makna

Lesbian dalam anime *Kiss Him, Not Me*" (Analisis Semiotika Charles Sandres Pierce)".

Tinjauan Pustaka

Anime sebagai media komunikasi massa

Komunikasi massa adalah komunikasi yang memiliki target audiens yang lebih besar, komunikasi massa meliputi berbagai macam media seperti koran, televisi, dan radio (West, 2007), teori komunikasi massa menitikberatkan perhatiannya pada hal-hal yang berhubungan dengan struktur media, hubungan antara media dan masyarakat, hubungan antara media dan khalayak, aspek budaya dalam komunikasi massa, hingga dampak komunikasi massa terhadap individu (Mukarom, 2020), berdasarkan pengertian dari komunikasi massa tersebut dapat disimpulkan bahwa komunikasi massa adalah jenis komunikasi yang menggunakan teknologi suara, gambar, serta tulisan sebagai media untuk mencapai cakupan audiens yang besar. Dalam buku berjudul *The Otaku Encyclopedia*, anime di artikan sebagai kartun Jepang yang dapat berupa serial TV animasi atau film, anime juga sebagai media utama untuk ekspresi artistik hiburan massa di Jepang (Galbraith, 2009), hal ini membuktikan bahwa anime juga merupakan bagian dari komunikasi massa.

Dalam buku tersebut juga dijelaskan bahwa film animasi Jepang yang pertama kali ditayangkan adalah film animasi propaganda tentang angkatan laut berjudul *Momotaro No Umiwashi* (*Momotaro's Sea Eagles*) yang ditayangkan pada tahun 1943 dengan visualisasi animasi hitam putih, produksi animasi Jepang juga terus melakukan revolusi dengan mengeluarkan anime berwarna yaitu *Hakujaden* (*The Tale of The White Serpent*) pada tahun 1958, hingga akhirnya berhasil meraih kesuksesan besar pada tahun 1963 dengan anime yang berjudul *Tezuka Osamu's TETSUWANI ATOMU* (*Astro Boy*), industri hiburan Jepang seperti anime tidak hanya ramai diminati di negara sendiri melainkan mulai memasuki negara-negara lain di Asia hingga Eropa, hal ini tak terlepas dari efek anime sebagai salah satu budaya populer Jepang yang masih sangat berkaitan dengan Cool Japan, Cool Japan adalah langkah pemerintah untuk menjadikan Jepang negara yang berpengaruh dalam dunia *entertainment*, teknologi, seni, *fashion*, musik, serta budaya kontemporer (Galbraith, 2009), dengan memanfaatkan kepopuleran budaya pop Jepang seperti anime, manga hingga aliran musik mereka (J-Pop) yang menyebar keseluruh kalangan hingga dunia, pemerintah menjadikan konsep *Cool Japan* ini menjadi "*soft power*" negara Jepang untuk meningkatkan ekonomi dan hubungan internasional negara Jepang dengan negara-negara lain, istilah "*soft power*" diartikan sebagai kekuatan untuk mendapatkan apa yang di inginkan melalui daya tarik tanpa menggunakan paksaan, hal ini biasa digunakan dalam daya tarik budaya, politik dan kebijakan suatu negara (Nye, 2005), sehingga singkatnya pemerintah Jepang memanfaatkan teori komunikasi massa dalam konsep *Cool Japan* ini untuk mencakup audiens yang lebih luas serta membentuk daya tarik untuk menguntungkan negara dan menjalin hubungan internasional antar negara.

Representasi

Dalam bukunya yang berjudul *Representation : Cultural Representation and Signifying Practises*, Stuart Hall menjelaskan bahwa representasi diartikan secara singkat sebagai produksi makna melalui bahasa. Representasi adalah menciptakan makna akan konsep-konsep yang ada dalam pikiran kita melalui bahasa, Stuart Hall menggambarkan representasi dengan bagaimana kita dapat mengenali barang-barang yang ada di sekitar kita, bagaimana kita dapat menggambarkan sebuah gelas, bagaimana kita dapat menggambarkan sebuah buku atau objek lainnya yang ada di sekitar kita, semua itu terjadi karena proses pemikiran kita memecahkan kode persepsi visual kita tentang objek yang

berkaitan dengan konsep yang ada dalam kepala kita (Hall, 1997). Hal ini sesuai dengan tujuan peneliti untuk mengartikan tanda-tanda dalam anime yang akan diteliti oleh peneliti untuk menemukan representasi akan Lesbian dalam anime *Kiss Him, Not Me* yang menjadi objek peneliti.

LGBTQ+

LGBTQ+ merupakan topik yang masih cukup sensitif dibahas di Indonesia, karena keberadaan dari LGBTQ+ sendiri sangat ditentang oleh sebagian besar masyarakat di Indonesia terutama oleh kelompok-kelompok religius, namun meskipun begitu, hak-hak asasi manusia mereka tetap dilindungi oleh negara, LGBTQ+ tidak terdapat dalam ilmu psikiatri karena LGBTQ+ bukan merupakan masalah psikologi, melainkan orientasi seksual yang berbeda daripada umumnya, orientasi seksual tersebut meliputi lesbian yaitu memiliki ketertarikan seksual terhadap sesama wanita, gay yaitu rasa ketertarikan seksual terhadap sesama pria, biseksual yaitu memiliki rasa ketertarikan seksual terhadap wanita maupun pria, Transgender merupakan perubahan kelamin yang dilakukan secara sengaja, sedangkan yang terakhir Queer merupakan istilah atau sebutan untuk kelompok LGBTQ atau orang-orang yang tidak memiliki ketertarikan secara heteroseksual (Hayati, 2019). Namun seiring berjalannya zaman LGBTQ berkembang menjadi LGBTQ+ dimana terdapat beberapa penambahan jenis orientasi seksual lainnya, sehingga tanda "+" pada LGBTQ+ merujuk pada berbagai jenis orientasi seksual selain lesbian, gay, biseksual dan transgender yaitu ragam seksual atau gender lainnya seperti *pansexual*, *two spirits*, *genderfluid* dan lainnya. Fenomena LGBTQ+ merupakan hal yang marak ditemukan di Indonesia, hal ini juga disebabkan oleh gaya hidup orang yang berbeda-beda berdasarkan lingkungan, pengetahuan, dan latar belakang yang dimiliki.

Komunitas LGBTQ+ merupakan orang-orang yang menganut paham liberalisme hedonis atau paham keduniawian, hal ini disebabkan karena komunitas LGBTQ+ umumnya ditemukan di lingkungan seperti tempat hiburan malam, klub dan lain sejenisnya (Wiwid, 2019). Liberalisme merupakan pemikiran akan kebebasan dalam berkembang terlepas dari unsur agama, pers, maupun politik, salah satu ahli filsafat bernama John Locke menegaskan dalam bukunya yang berjudul *A Letter Concerning Toleration* bahwa negara tidak perlu memberi campur tangan yang jauh dalam kebebasan seseorang dalam memilih dalam hal apapun itu seperti agama, ras, golongan dan lain sebagainya. Liberalisme adalah sebuah pemikiran yang mengarah pada kebebasan setiap orang, sehingga negara hanya bertugas untuk melindungi kebebasan berpikir maupun berekspresi rakyatnya. Liberalisme merupakan pemahaman yang datang dari negeri barat yang bermula pada zaman *Renaissance* pada abad pertengahan di Eropa yang didasari oleh penindasan atau otoriter kekuasaan kerajaan romawi yang terjadi di masa lampau (Batubara, 2021). Indonesia juga merupakan negara yang menjunjung kebebasan rakyatnya salah satu contohnya adalah menerapkan demokrasi, dimana demokrasi sendiri menurut Abraham Lincoln berarti dari rakyat, oleh rakyat dan untuk rakyat, hal tersebut dapat dibuktikan dengan bagaimana pemerintahan di Indonesia disusun berdasarkan suara dari rakyat, namun meskipun begitu, Indonesia memiliki beberapa batasan karena Indonesia memiliki Pancasila sebagai ideologi, dan norma yang berlaku sehingga pemikiran liberal tidak bisa diadaptasi secara keseluruhan di Indonesia, salah satu contohnya adalah beragama, agama merupakan hal yang menjadi ideologi di Indonesia seperti yang tertulis di sila pertama yaitu "ketuhanan yang maha esa", bahkan identitas agama diletakkan dalam Kartu Tanda Penduduk yang menunjukkan bagaimana pentingnya agama, kepercayaan dan ajaran seperti agamalah yang melatarbelakangi beberapa hal seperti LGBTQ+ kurang diterima baik di Indonesia maupun negara dengan agama sebagai ideologi suatu negara, hal ini juga dapat menjadi salah satu alasan mengapa media massa seperti film yang mengangkat

isu akan LGBTQ+ lebih marak ditemukan di luar negeri dibandingkan di Indonesia.

Lesbian dalam media massa Jepang

Selain negara-negara seperti USA, Jerman, Prancis, dan negara barat lainnya yang kerap menampilkan fenomena LGBTQ+ dalam media massa, negara Asia seperti Thailand, Korea, Cina, hingga Jepang juga kerap membuat karya seperti film, series hingga animasi yang mengangkat isu seperti LGBTQ+ dan mendapatkan antusiasme yang cukup besar. Anime Jepang sendiri sangat terkenal dengan series animasi mereka yang biasanya anime karena sering menampilkan cerita yang seru dan juga menghibur dengan berbagai macam genre yang dimiliki salah satunya adalah genre GL atau *girl's love*, genre *girl's love* adalah genre yang merujuk pada hubungan sesama jenis antara perempuan atau lesbian. Istilah lesbian diambil dari nama sebuah pulau yaitu Pulau Lesbos dimana pada Pulau tersebut perempuan memiliki rasa suka pada sesama perempuan. Lesbian digambarkan sebagai perempuan yang menyatukan dirinya secara personal baik secara psikis maupun fisik kepada sesama perempuan (Riski, 2018), Indikator seseorang digolongkan sebagai lesbian ditandai dengan beberapa perilaku yaitu nyaman dengan sesama wanita, cemburu terhadap teman sejenis, tidak tertarik terhadap pria atau mendekati pria, dan tidak tertarik menikah (Nugroho, 2018).

Dalam penelitian yang berjudul *The Social Construction of Lesbian Community in Kendari City*, Indonesia lesbian terdapat beberapa kategori yaitu *butchy*, *femme* dan *andro*, *butchy* digambarkan sebagai ciri yang begitu menonjol dengan karakteristik yang mudah dikenali yaitu menyerupai laki-laki dengan ciri fisik umumnya berambut pendek, menggunakan kaos dan kemeja, serta merokok, *femme* digambarkan sebagai perempuan yang berpenampilan *elegant* atau feminim layaknya perempuan heteroseksual pada umumnya, sedangkan kategori *andro* terbagi menjadi *andro butchy* dan *andro femme*, *andro butchy* merupakan lesbian dengan penampilan seperti perempuan biasa namun memiliki sifat seperti laki-laki, sedangkan *andro femme* merupakan lesbian yang memiliki tampilan *casual* bisa dikatakan hampir tomboi namun memiliki sifat perempuan (Upe, 2022). Dalam manga genre *girl's love* disebut dengan *shoujo-ai* dan *yuri*, terdapat perbedaan diantara keduanya, meskipun sama-sama diartikan sebagai genre lesbian, namun *shoujo-ai* tidak terlalu umum digunakan di Jepang, selain itu *shoujo-ai* juga menggambarkan hubungan lesbian yang tidak terlalu eksplisit dan diperuntukkan untuk rating anime gadis remaja (Galbraith, 2009), sedangkan *yuri* merupakan istilah yang lebih umum digunakan, selain itu *yuri* menggambarkan hubungan lesbian yang memiliki tingkat sensualitas lebih tinggi dan diperuntukkan untuk dewasa (Galbraith, 2009).

Teori Semiotika Charles Sanders Peirce

Makna menurut Ogden dan Richards (dalam Sudrajat, 2008) adalah hubungan antara lambang (simbol) dengan acuan atau referensi, hubungan antara lambang dan acuan sendiri bersifat tidak langsung sedangkan hubungan antara lambang dan referensi maupun sebaliknya bersifat langsung, sedangkan semiotika diartikan sebagai ilmu mengenai tanda-tanda, semiotika merupakan studi tentang tanda dan segala hal yang berhubungan dengan fungsinya, menurut Pierce yang merupakan seorang ahli filsafat dan logika, penalaran manusia dilakukan melalui tanda (Sobur, 2009), hal ini sesuai dengan tujuan peneliti yaitu memaknai sesuatu berdasarkan tanda lebih tepatnya tanda yang merujuk pada lesbian dalam anime, sehingga untuk mengetahui sebuah makna diperlukan teori semiotika untuk mengartikan sebuah tanda yang nantinya akan menjadi makna, berdasarkan penjelasan antara makna dan semiotik tersebut, peneliti memilih teori trikotomi tanda dari Pierce untuk mencari makna akan lesbian dalam anime ini.

Dalam penelitiannya yang berjudul Representasi metroseksual dalam video musik Seventeen "Thanks", Marsila menjelaskan bahwa teori Charles Peirce mengacu pada trikotomi tanda yang apabila dilihat berdasarkan representamen maka dibagi menjadi *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*, jika dilihat dari objek maka dibagi menjadi ikon, indeks, dan simbol, dan jika dilihat dari interpretasi maka akan dibagi menjadi *rheme*, *dicent*, dan *argument* (Marsila, 2021).

- Representamen diartikan juga sebagai tanda (*Sign*) yang bertujuan untuk menafsirkan sesuatu yang dapat dirasakan melalui panca indera yang mengacu pada objek yang dituju.
- Objek adalah hal yang merujuk pada tanda yang diwakili oleh representamen, objek dapat berupa representasi yang ada di dalam pikiran atau dapat juga berupa hal nyata di luar dari tanda.
- Interpretan bukan penafsiran tanda, melainkan merujuk pada makna dari sebuah tanda (Vera, 2014).

Trikotomi tanda milik Charles Sanders Peirce diuraikan lagi menjadi:

a. Trikotomi Pertama

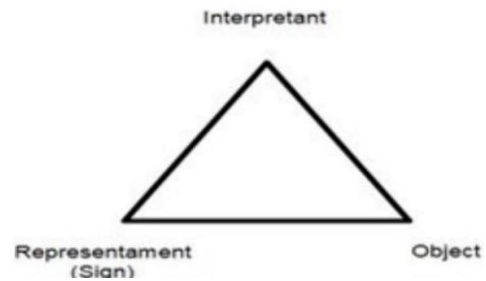
1. *Qualisign* adalah sebuah kualitas yang berbentuk tanda yang merujuk pada sifat, contohnya kata-kata kasar, lembut, lemah, dan merdu.
2. *Sinsign*, *syllable Sin* dalam *Sinsign* memiliki arti "sendiri" seperti dalam kata "*single*, *simple*" dan lain sebagainya) sehingga *Sinsign* dapat diartikan sebagai tanda yang tunggal, yang ada secara aktual baik berupa benda atau peristiwa pada tanda, contohnya kata kabur atau keruh pada pada kalimat air sungai yang keruh menunjukkan bahwa adanya hujan di hulu sungai.
3. *Legisign* adalah hukum, kaidah, norma atau prinsip yang ada pada tanda, contohnya rambu-rambu lalu lintas yang menandakan peraturan yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh manusia.

b. Trikotomi Kedua

1. *Ikon* adalah tanda yang hubungan penandaan dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah, ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan, contohnya potret dan peta atau rambu lalu lintas yang menggambarkan bentuk yang mempunyai kesamaan dengan objek sebenarnya.
2. *Indeks* adalah tanda yang memiliki hubungan erat antara representamen dan objeknya mulai dari hubungan fisik dan eksistensial, Indeks menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan pertanda yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat atau tanda yang mengarah langsung pada kenyataan, contohnya apabila ada asap pasti ada api atau jejak kaki yang menunjukkan adanya seseorang yang melewati tempat tersebut.
3. Simbol adalah tanda yang bersifat *arbiter* atau semena, simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan pertandanya, hubungan antara penanda dan pertanda tersebut berdasarkan konvensi atau persetujuan masyarakat.

c. Trikotomi Ketiga

1. *Rheme* adalah tanda yang diinterpretasikan sebagai tanda kemungkinan kualitatif, yaitu dipahami sebagai representasi akan berbagai kemungkinan, sehingga *Rheme* merupakan tanda yang tidak mempunyai salah atau benar, contohnya mata merah yang bisa saja menandakan seseorang baru menangis, atau bisa juga karena sakit mata.



Gambar 1. Segitiga Triadik Trikotomi Tanda

2. *Decisign* adalah tanda yang diinterpretasikan sebagai kebenaran suatu keberadaan atau keaktualan suatu kenyataan, contohnya dipasang rambu yang menyatakan rawan kecelakaan, maka dapat dipastikan bahwa daerah tersebut sering terjadi kecelakaan.
3. *Argument* adalah tanda yang berisikan alasan mengenai suatu hal (Sobur, 2013).

Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif, menurut Craswell penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang diberikan individu atau kelompok untuk masalah sosial atau manusia. Proses penelitian melibatkan pertanyaan dan prosedur yang muncul, data yang biasanya dikumpulkan dalam partisipan, analisis data yang dibangun secara induktif dari hal-hal khusus ke tema umum dan penelitian membuat interpretasi makna data, laporan tertulis akhir memiliki struktur yang fleksibel. Mereka yang terlibat dalam bentuk penyelidikan ini mendukung cara memandang penelitian yang menghormati gaya induktif. Fokus pada makna individu, dan pentingnya melaporkan kompleksitas situasi (Craswell dalam Moleong, 2014), Peneliti menggunakan teori semiotika dari Charles Sander Peirce yaitu trikotomi tanda yang terdiri dari objek (*ikon*, *indeks*, *simbol*), representamen (*qualisign*, *sinsign*, *legisign*), dan interpretan (*rheme*, *decisign*, *argumen*) dengan paradigma penelitian konstruktivisme, menurut Craswell konstruktivisme adalah mengenai sudut pandang atau perpektif yang beragam dimana tiap individu mencari pemahaman mengenai dunia dimana mereka tinggal berdasarkan pengalaman yang mereka dapatkan dari sesuatu atau objek tertentu dan mengembangkannya menjadi makna subjektif, perspektif yang beragam akan memimpin peneliti untuk mencari kompleksitas pandangan (Craswell dalam Moleong, 2014).

Hasil dan Pembahasan

Peneliti telah menemukan tanda-tanda yang mengandung makna lesbian dalam anime *Kiss Him, Not Me* dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Anime *Kiss Him, Not Me* memiliki makna tersembunyi ditunjukkan dengan beberapa adegan yang telah dipilih oleh peneliti, adegan-adegan yang telah dipilih oleh peneliti tersebut menampilkan beberapa karkater dalam anime *Kiss Him, Not Me* yang menunjukkan fenomena LGBTQ+ yaitu lesbian, terdapat lima *scene* dari total dua belas episode dalam anime tersebut yang dianggap mengindikasikan lesbian, peneliti menganalisis empat *scene* tersebut menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce untuk memaknai tanda-tanda yang merujuk pada fenomena lesbian, penelitian tersebut terdiri dari tiga trikotomi tanda yaitu interpretan, representamen, dan objek, dari tiga trikotomi tanda tersebut, peneliti kembali menguraikannya kedalam beberapa komponen seperti objek (*ikon*, *index*, dan *Simbol*)

memberikan pengaruh atas pemahaman seseorang akan LGBTQ+, namun meskipun begitu kelompok LGBTQ+ tetaplah bagian dari masyarakat yang sama-sama diperjuangkan hak asasinya terlepas dari intoleran atau tidaknya lingkungan yang di tempati, dan saran akademis peneliti berharap adanya penelitian selanjutnya yang meneliti fenomena lesbian dalam anime *Kiss Him, Not Me* menggunakan paradigma yang berbeda ataupun teori semiotika yang berbeda agar dapat memberikan pandangan ataupun makna yang berbeda.

Daftar Pustaka

1. Anwar AA. REPRESENTASI MASKULINITAS DALAM ANIME GEKKAN SHOUJO NOZAKI-KUN KARYA IZUMI TSUBAKI (KAJIAN WACANA). *Journal Title*. 2021;3(1):40-55.
2. Batubara UN, Siregar R, Siregar N. Liberalisme John Locke dan Pengaruhnya dalam Tatanan Kehidupan. *Education and Development*. 2021;9(4):485-91.
3. Crossman A. *Sociological Definition of Popular Culture: The History and Genesis of Pop Culture*; 2019. ThoughtCo. Available from: <https://www.thoughtco.com/popular-culture-definition-3026453>.
4. Galbraith PW. *The Otaku Encyclopedia: An insider's guide to the subculture of Cool Japan*. 1st ed. Kondansha International Ltd.; 2007.
5. Hall S. REPRESENTATION: CULTURAL REPRESENTATIONS AND SIGNIFYING PRACTICES. The Open University; 1997.
6. Hayati V. Lgbt Dalam Perspektif Hukum Positif Dan Hukum Islam. *Jurnal Hukum Samudra Keadilan*. 2019;14(2):290-301.
7. Jayabaya U. The Five Love Languages dengan Resiliensi pada Wanita Menikah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling Hubungan*. 2022;4:7629-35.
8. Moleong LJ. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. PT Remaja Rosdakarya; 2014.
9. Mukarom Z. *Teori-teori komunikasi*. cetakan pe ed. Iwan Setiawan A, editor. UIN Sunan Gunung Djati; 2020.
10. Nye Jr JS. *Soft Power: The means to success in world politics*. *Helvetica Chimica Acta*. 1948;31(6).
11. Peplau LA, Huppim M. *Childhood Gender Nonconformity and the Development of Adult Homosexuality*. Taylor & Francis. 2009.
12. Rizki Akbar Pratama M, Fahmi R, Psikologi F, Ar-Raniry Banda Aceh U. Lesbian, Gay, Biseksual Dan Transgender: Tinjauan Teori Psikoseksual, Psikologi Islam Dan Biopsikologi. *Jurnal Psikologi Islami*. 2018;4(Juni):27-34.
13. Rippon MJ. Marc Steinberg, *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. *Journal of Consumer Culture*. 2017;17(3).
14. Sobur A. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya; 2013.
15. Sudrajat A. *Pengertian, Pendekatan, Strategi, Metode dan Model Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo; 2008.
16. Upe A, Kasim SS, Hariati. The Social Construction of Lesbian Community in Kendari City, Indonesia. *International Journal of Qualitative Research*. 2022;2(1):29-33.
17. Vera N. *Semiotika dalam Riser Komunikasi*. Ghalia Indonesia; 2020.
18. West R, Turner L. *Introducing Communication Theory*. McGraw-Hill Education; 2021.
19. Wiwid M. Menjadi Lesbian: Kajian Interaksionisme Simbolik Lesbian di Surabaya. *Simulacra*. 2019;2:223-36.