

REPRESENTASI NILAI *BUSHIDO* KEBERANIAN (*YU*) DALAM ANIME (ANALISIS SEMIOTIKA C.S. PIERCE)

*Faisal Arif Mahendra¹, Mohammad Ali²

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia,
Jl. Dipati Ukur 112-116, Bandung, Indonesia

vznright@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the representation of the courage (yu) value of the bushido contained in the characters Rengoku Kyojuro from Kimetsu no Yaiba Movie: Mugen Ressha-hen, Ikoma and Kurusu from Koutetsujou no Kabaneri Movie 3: Unato Kessen, and Fujimaru Ritsuka from Fate / Grand / Order: Shinsei Entaku Ryouiki Camelot. The research method used in this study is descriptive qualitative with Charles Sanders Pierce's semiotic analysis approach. The data were analyzed using Pierce's triadic model of signs in the form of representaments (signs), objects and interpretants (interpreters). Based on the results of the study, there is a representation of the value of bushido yu in each character which has signs in the form of actions that display high courage and self-confidence in each character.

Keywords: *Bushido, Representation, Anime, Semiotic*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan representasi dari nilai *bushido* keberanian (*yu*) yang terdapat pada tokoh Rengoku Kyojuro dalam *anime* Kimetsu no Yaiba Movie: Mugen Ressha-hen, Ikoma dan Kurusu dalam *anime* Koutetsujou no Kabaneri Movie 3: Unato Kessen, serta Fujimaru Ritsuka dalam *anime* Fate/Grand/ Order: Shinsei Entaku Ryouiki Camelot. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika Charles Sanders Pierce. Data dianalisis dengan menggunakan model triadik tanda Pierce berupa representamen (tanda), objek dan interpretan (penafsir). Berdasarkan hasil penelitian, terdapat merepresentasikan nilai *bushido yu* pada masing-masing tokoh yang memiliki tanda berupa tindakan yang menampilkan keberanian dan rasa percaya diri yang tinggi pada masing-masing tokoh.

Kata kunci: *Bushido, Representasi, Anime, Semiotika*

PENDAHULUAN

Media massa merupakan sarana komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat luas. Dengan bantuan teknologi, jangkauan yang dapat dicapai bisa menjadi lebih luas dan dalam jumlah yang banyak. Pesan yang disampaikan melalui media komunikasi massa setidaknya mengandung salah satu informasi, pendidikan, dan hiburan.

Sastra sebagai teks budaya, apapun bentuknya, merupakan karya budaya, karena merupakan teks budaya suatu masyarakat. Sebagai teks budaya, karya sastra merepresentasikan masyarakatnya dan segala sistem yang melingkupinya: kekuasaan, nilai-nilai, kepentingan, kelas, ekonomi, politik, dan sebagainya (Lapo dan Dareeso, 2021).

Film sebagai salah satu jenis karya sastra, dinilai sebagai medium yang tepat dan efektif untuk memperkenalkan budaya suatu negara ke negara lain. Tak heran dalam waktu satu bulan terakhir ini ada tiga negara yang memperkenalkan budaya mereka melalui film. Melalui kedutaannya atau pusat kebudayaannya, Jerman, Jepang, dan Kolombia menyelenggarakan festival film (Khaerani, dalam Christina dan Yudhi, 2017).

Anime sebagai media komunikasi massa berupa film animasi yang berasal dari Jepang merupakan salah satu dari sekian banyak pilihan hiburan yang digemari masyarakat di berbagai belahan dunia (Yoga, 2018). Selain itu, *anime* juga merupakan salah satu *pop culture* atau budaya populer yang ada di Jepang (selain *manga*, musik pop (*J-POP*) dan *fashion*) yang sifatnya modern dan tidak lazim jika dibandingkan dengan budaya tradisional (Pratama dan Puspitasari, 2020).

Seperti halnya sebuah film, *anime* memiliki sifat dapat memberikan porsi tentang bagaimana ia mampu memproduksi makna-makna melalui bentuk naratifnya. Seperti menurut Wibowo (dalam Shabrina, 2019), film adalah suatu alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak umum melalui media cerita, dan juga dapat diartikan sebagai media ekspresi artistik bagi para seniman dan insan perfilman untuk mengungkapkan gagasan dan ide cerita yang dimilikinya. Teks film mengandung kode-kode tertentu yang berfungsi mengkonstruksi berbagai makna. Berbagai makna tersebut dihasilkan melalui bahasa dengan menggunakan kode atau tanda yang mengacu pada benda, orang, peristiwa atau berbagai hal lainnya. Sehingga penting untuk dilakukan kajian mendalam tentang bagaimana membongkar ideologi dalam sebuah film, khususnya *anime* yang berasal dari Jepang dan tentunya memiliki ideologi tersendiri.

Pada jurnal '*Tinjauan Buku: Anime, Cool Japan, dan Globalisasi Budaya Populer Jepang*', disampaikan bahwa memahami sejarah perkembangan *anime* dari awal kemunculannya hingga masa kini, diketahui bahwa ia bisa berkembang karena adanya sinergitas antara berbagai pihak di Jepang. Mulai dari kreator dan praktisi yang konsisten berkarya, akademisi yang terus mengkaji dan mengajarkan anime, serta pemerintah dan sektor swasta yang bersinergi mengemas anime dalam industri kreatif hingga bisa diterima masyarakat global (Budianto: dalam Yoga, 2018). Meski belum diketahui secara pasti seberapa besar peran pemerintah Jepang dalam mendukung baik secara formal maupun material kepada studio animasi di sana, sinergi ini membuat penulis berasumsi bahwa ada kesamaan antara pemerintah, studio animasi, dan kreator dalam menyampaikan nilai-nilai ideologi dalam sebuah *anime* bekerja sebagai salah satu nilai jual budaya di dalamnya (Yoga, 2018).

Setelah perang dingin usai, sebuah era bersejarah dimulai. Budaya menjadi salah satu alat diplomasi yang mulai diperhatikan oleh banyak negara. Hal tersebut terjadi karena mulai meredanya tensi perang dingin yang terjadi antara blok barat dan blok timur dalam memperebutkan pengaruh. Jepang juga turut andil dalam melakukan diplomasi budaya, salah satunya melalui *anime* dan *manga* serta menjadikannya sebagai *national branding* negara tersebut (Fathurohman, 2020). Jepang yang dipandang negatif pasca Perang Dunia-II oleh dunia internasional terus mencoba mengembalikan citra positif dalam dunia internasional, salah satunya dengan memperkenalkan budaya tradisionalnya melalui *anime* dan *manga* sebagai diplomasi budaya menggunakan budaya populer (Fathurohman, 2020).

Bushido merupakan nilai-nilai moral dalam budaya Jepang yang muncul pada era *samurai* yang kemudian dalam kondisi modern ini, nilai-nilai tersebut telah terimplementasikan secara baik dan sudah menjadi sistem kepribadian bagi setiap masyarakat Jepang (Agustian, 2001). Konsep *bushido* berasal dari empat pemikiran, yaitu

Zen Buddhisme, Shintoisme, dan Konfusianisme yang mengajarkan penghargaan terhadap kehidupan dan kematian yang mencakup nilai-nilai kesetiaan, keteladanan, keberanian, keadilan, kedisiplinan, dan harga diri (Febrianty, 2016). Nilai-nilai utama dalam bushido terdiri dari tujuh hal yang dikenal juga dengan istilah tujuh kode etik bushido. Ketujuh kode etik tersebut adalah (1) Integritas (*gi*), (2) Keberanian (*yu*), (3) Kemurahan hati (*jin*), (4) Kesopanan (*rei*), (5) Kejujuran (*makoto*), (6) Kehormatan/harga diri (*meiyo*), (7) Loyalitas/kesetiaan (*chuugi*) (Rahmah, 2018).

Keberanian (*yu*) merupakan sebuah karakter dan sikap untuk bertahan demi prinsip kebenaran yang dipercayai meski mendapat berbagai tekanan dan kesulitan. Keberanian juga merupakan ciri para samurai. Samurai siap dengan risiko apapun termasuk memperaruhkan nyawa demi memperjuangkan apapun yang diyakini dan dibela olehnya (Rahmah, 2018).

MacWilliams (2011) membahas dua keharusan dalam penelitian mengenai *anime*. Pertama, *anime* adalah bagian penting dari budaya visual populer Jepang. Di tengah peran penting media massa (*masu-komi*) dalam masyarakat Jepang, *anime* dan *manga* telah menjadi bagian terpadu dari kehidupan visual masyarakat Jepang yang tinggi. Kedua, *anime* memainkan peran penting dalam membentuk lanskap media global, baik cetak maupun elektronik. Selain itu, McWilliams (2011) juga menyebut Jepang sebagai "dunia visual", di mana media massa Jepang yang bercitra tinggi tidak hanya digunakan oleh masyarakat Jepang sendiri tetapi juga oleh masyarakat global.

Hal-hal seperti ide, gagasan, dan nilai-nilai sosial disampaikan dengan kombinasi suara dan gambar bergerak, kedua hal tersebut disebut sebagai tanda. Salah satu metode penulisan yang mengulas tentang tanda dan simbol adalah metode semiotika. Proses pemaknaan tanda dan simbol tersebut tentu saja sangat tergantung dari referensi dan kemampuan pikir setiap individu, dalam hal ini adalah penulis.

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda adalah alat yang digunakan dalam usaha mencari jalan di dunia ini, antara manusia dan dengan manusia. Semiotika pada dasarnya merupakan ilmu yang mempelajari bagaimana kemanusiaan memaknai banyak hal. Memaknai dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengomunikasikan. Memaknai berarti bahwa objek tidak hanya membawa informasi dalam hal objek mana yang hendak dikomunikasikan, tetapi juga merupakan sistem terstruktur dari tanda (Sobur: dalam Yoga, 2018). Semiotika menunjukkan bahwa tanda dan simbol dianalisis dengan kaidah-kaidah berdasarkan pengkodean yang berlaku, kemudian proses interpretasi akan menemukan sebuah kebenaran makna dalam masyarakat. Oleh karena itu penulis akan menganalisis film anime ini dengan menggunakan analisis semiotika.

Menurut Pierce (dalam Vera, 2014) semiotika merupakan ilmu atau kajian tentang tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda. Semiotika meliputi kajian tentang cara berfungsi tanda, hubungan tanda dengan tanda-tanda lain, pengiriman dan penerima tanda oleh penggunanya. Sebagai wakil sesuatu, tanda berfungsi menunjukkan sesuatu. Artinya tanda membuat seseorang memahami sesuatu yang berada di lingkungannya. Hal tersebut sebagaimana yang dinyatakan Vera (2014) berikut: "tanda tidak dapat mengungkapkan sesuatu, tanda hanya berfungsi menunjukkan, sang penafsirlah yang memaknai berdasarkan pengalamannya masing-masing."

Penelitian terkait nilai-nilai bushido sudah pernah dilakukan, seperti penelitian yang dilakukan oleh Pratama dan Anggraeni (2014) tentang nilai-nilai bushido pada tokoh Toyotomi Hideyoshi dalam Novel Shinsho Taikoki Karya Yoshikawa Eiji, penelitian oleh Pratama (2014) tentang nilai-nilai bushido pada samurai dalam film Rurouni

Kenshin, penelitian oleh Yoga (2014) tentang representasi nilai-nilai bushido pada tokoh Saitama dalam anime One-Punch Man, dan penelitian oleh Cahyono (2020) tentang nilai bushido pada tokoh Melos dalam cerpen Hashire Meros.

Adapun penelitian milik Yoga (2014) membahas tentang representasi nilai-nilai bushido pada tokoh anime. Penelitian tersebut mendeskripsikan tentang representasi pada tokoh Saitama dalam anime One-Punch Man menggunakan analisis semiotika John Fiske. Penelitian tersebut menggunakan analisis semiotika John Fiske, sedangkan penelitian ini akan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce.

Model triadik tanda dalam teori semiotik Peirce pertama adalah Representamen. Representamen adalah unsur tanda yang mewakili sesuatu (Zaimar, 2008). Menurut Peirce (dalam Noth, 1990) representamen merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut “objek yang dapat dirasakan” yang berfungsi sebagai tanda. Tugas representamen menyampaikan kepada pikiran seseorang tentang sesuatu dari tanda adanya sesuatu yang lain (Noth, 1990).

Objek merupakan istilah kedua yang terdapat dalam model triadik tanda Peirce. Bagi Peirce (dalam Noth 1990) objek merupakan sesuatu yang diwakili tanda. Tanpa objek tanpa tidak dapat menjadi wakil sesuatu. Tanpa tanda, objek tidak akan dipahami.

Adapun Unsur tanda ketiga dalam model triadik tanda Peirce adalah interpretan. Interpretan merupakan produk yang dihasilkan oleh hubungan, atau pembangunan relasi, antara representamen dengan objek (Vera, 2014). Interpretan merupakan tanda yang tertera di dalam pikiran si penerima setelah melihat representamen (Zaimar, 2008). Interpretan merupakan hasil interpretasi dari seseorang yang menerima representamen (Noth, 1990).

Representasi merupakan sebuah bagian penting dari proses dimana makna tersebut diproduksi dan ditukar antara anggota-anggota suatu budaya dengan melibatkan penggunaan bahasa, tanda-tanda dan gambar yang mewakili atau yang mewakili suatu hal (Hall: dalam Larasati, Fitriana, & Winny, 2019). Definisi John Fiske tentang representasi adalah sesuatu yang mengacu pada proses dimana realitas disampaikan dalam komunikasi, melalui ucapan, suara, gambar atau beberapa kombinasi (Fiske, 1990). Sebuah film adalah untuk penggambaran atau representasi kehidupan nyata yang ada di masyarakat menurut (Sobur, 2016). Adanya sebuah karya seni animasi digunakan untuk menggambarkan atau memberi sebuah gambaran suatu masyarakat sebagai bukti eksistensi suatu budaya. Dan representasi dari sebuah animasi bisa digunakan sebagai media komunikasi di lingkup masyarakat. Representasi adalah tindakan dan keadaan yang mewakili dan diwakili (Setiawan, 2013). Representasi berfungsi pada hubungan antara tanda dan makna. Penyajian merupakan suatu proses yang terus berkembang seiring dengan kemampuan intelektual dan kebutuhan penggunaan tanda, yang juga senantiasa berkembang dan berubah.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai bushido (keberanian) yang muncul dalam anime serta bentuk representasinya. Beberapa anime yang di dalamnya merepresentasikan nilai-nilai bushido adalah Kimetsu no Yaiba Movie: Mugen Ressha-Hen, Kotetsujou no Kabaneri Movie 3: Unato Kessen, dan Fate/Grand Order: Shinsei Entaku Ryouiki Camelot. Ketiga anime tersebut bertemakan tentang perjuangan yang berpotensi merepresentasikan nilai bushido keberanian. Maka dari itu, berdasarkan latar belakang di atas, dalam penelitian ini penulis akan menganalisis representasi nilai bushido keberanian yang terdapat dalam ketiga judul anime sesuai dengan analisis semiotika C.S. Peirce.

Peneitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dalam penelitian lain untuk menjadi referensi dalam melihat anime dengan sudut pandang semiotika, bahwa analisis semiotika dapat digunakan untuk dapat mengetahui nilai-nilai pada makna dalam sebuah karya film terutama anime sebagai produk budaya Jepang. Serta secara praktis memberikan pemahaman mengenai nilai-nilai budaya yang terdapat dalam sebuah anime sesuai dengan kajian semiotika.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika Charles Sanders Pierce. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah film *anime* Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen, Koutetsujou no Kabaneri Movie 3: Unato Kessen, dan Fate/Grand Order: Shinsei Entaku Ryouiki Camelot. Sumber data penelitian ini akan dibagi dengan menjadi beberapa potongan babak atau scene untuk dianalisis oleh penulis. Objek yang diangkat dalam penelitian ini adalah segala bentuk ucapan dan tindakan dari tokoh Rengoku Kyoujurou dalam anime Kimetsu no Yaiba Movie: Mugen Ressha-hen, tokoh Ikoma dan Kurusu dalam anime Koutetsujou no Kabaneri Movie 3: Unato Kessen, dan Fujimaru Ritsuka dalam anime Fate/Grand Order: Shinsei Entaku Ryouiki Camelot.

Metode pengumpulan data pada penelitian adalah observasi atau pengamatan pada sumber data berupa menonton dan menyimak cerita menggunakan *scene* atau potongan pada *anime-anime* di atas. Dalam analisisnya, penulis menggunakan metode semiotika Charles Sanders Pierce. Langkah pertama yang dilakukan adalah merangkum, memilih, dan memilah data-data yang pokok dan penting. Kemudian menggambarkan, menjelaskan atau menafsirkan dan menyampaikan dalam bentuk narasi maupun dalam presentasi. Setelah itu, menyimpulkan secara general maupun secara spesifik dengan jelas.

HASIL

Data 1

Representamen: Rengoku menyerang iblis yang muncul di hadapannya.



Gambar 1. *Scene* Menit 00:13:00-00:13:22.

Objek: tindakan Rengoku yang langsung melakukan kuda-kuda, kemudian menghunus dan mengeluarkan teknik pedangnya untuk menyerang iblis.

Interpretan: *scene* ini menunjukkan nilai *bushido yu* (keberanian) pada Rengoku melalui tindakan menghabisi iblis dengan penuh percaya diri dan tidak menunjukkan rasa takut sedikit pun.

Data 2

Representamen: Rengoku yang memegang pedang di pinggangnya.



Gambar 2. *Scene* Menit 01:21:13-01:21:22.

Objek: tindakan sigap Rengoku yang tidak menunjukkan rasa takut sedikit pun ketika merasakan hawa keberadaan musuh yang kuat mendekat.

Interpretan: *Scene* ini menginterpretasikan nilai *bushido yu* (keberanian) pada Rengoku melalui sikapnya yang tidak gentar dan sigap ketika merasakan hawa keberadaan musuh yang kuat.

Data 3

Representamen: Rengoku menghentikan serangan iblis.



Gambar 3. *Scene* Menit 01:21:55-01:22:04.

Objek: tindakan Rengoku menghentikan serangan iblis.

Interpretan: *scene* ini menunjukkan nilai *bushido yu* (keberanian) pada Rengoku yang dengan cepat menghunus pedangnya untuk menghentikan serangan sang iblis yang hendak menghabisi Tanjirou yang tengah terbaring di atas tanah.

Data 4

Representamen: Ikoma menembak *kabane* yang memegang kaki Mumei.



Gambar 4. *Scene* Menit 00:06:32-00:06:43.

Objek: tindakan Ikoma yang melompat dengan berani dan menembak *kabane* yang tengah memegang kaki Mumei.

Interpretan: *Scene* ini menunjukkan nilai *bushido yu* (keberanian) pada Ikoma melalui tindakan penyelamatan Mumei yang berada dalam bahaya.

Data 5

Representamen: Ikoma menyerang *kabane*.



Gambar 5. Scene Menit 00:38:36-00:39:32.

Objek: tindakan Ikoma menyerang dan menghentikan *kabane* yang hendak menghabisi Mumei.

Interpretan: *scene* ini menampilkan nilai *bushido yu* (keberanian) pada Ikoma melalui tindakannya melompat menerjang ke arah *kabane* yang tengah menyerang Mumei.

Data 6

Representamen: Ikoma menahan serangan *kabane*.



Gambar 6. Scene Menit 00:43:00-00:43:05.

Objek: tindakan Ikoma yang berani menahan dan menembak *kabane* yang melompat ke arah ia dan rekannya.

Interpretan: *scene* ini menunjukkan nilai *bushido yu* (keberanian) pada Ikoma ketika ia bersiap di depan dan menahan serta menghentikan *kabane* yang datang menerjang.

Data 7

Representamen: Kurusu yang tengah bertarung.



Gambar 7. Scene Menit 00:04:42-00:04:56.

Objek: tindakan Kurusu yang berani dan penuh percaya diri melawan sekelompok *kabane* yang menyerang.

Interpretan: *Scene* ini menunjukkan nilai *bushido yu* (keberanian) pada Kurusu melalui aksinya melawan sekelompok *kabane* dengan penuh percaya diri.

Data 8

Representamen: Kurusu tengah melawan sekelompok *kabane*.



Gambar 8. *Scene* Menit 00:40:55-00:40:58.

Objek: tindakan Kurusu tanpa ragu melawan sekelompok *kabane* dengan penuh percaya diri.

Interpretan: *scene* ini menunjukkan nilai *bushido yu* (keberanian) pada Kurusu melalui aksinya yang penuh percaya diri ketika berhadapan dengan sekelompok *kabane*.

Data 9

Representamen: Kurusu menyelamatkan Ikoma dan Mumei.



Gambar 9. *Scene* Menit 00:55:17-00:55:28.

Objek: tindakan Kurusu yang penuh percaya diri menghalau para *kabane* yang hendak menyerang Ikoma dan Mumei.

Interpretan: *scene* ini menunjukkan nilai *bushido yu* (keberanian) pada Kurusu melalui tindakan penyelamatan yang ia lakukan.

Data 10

Representamen: Fujimaru berlari dan melompat menerjang.



Gambar 10. *Scene* Menit 00:18:34-00:18:38.

Objek: tindakan Fujimaru untuk menghentikan seorang kesatria yang hendak menghabisi seorang anak kecil.

Interpretan: *scene* ini menggambarkan nilai *bushido yu* (keberanian) pada Fujimaru, melalui tindakannya untuk menghentikan kesatria yang akan menghabisi anak kecil.

Data 11

Representamen: Fujimaru dan Mash yang tengah berhadapan dengan Raja Singa.



Gambar 11. Scene Menit 01:18:51-00:18:56.

Objek: Dialog Fujimaru terhadap Raja Singa.

藤丸: 「俺たちはあなたを止めに来た。人理を正し、未来を取り戻すために。」

Fujimaru: “*Ore tachi wa anata o tome ni kita. Jinrui o tadashi, mirai i tori modosu tame ni.*”

“Kami datang untuk menghentikanmu. Untuk memperbaiki kemanusiaan dan mendapatkan kembali masa depan.”

Interpretan: *scene* ini menunjukkan nilai *bushido yu* (keberanian) pada Fujimaru yang akan menghentikan perbuatan Raja Singa dan menyelamatkan umat manusia dan juga masa depan.

PEMBAHASAN

Dari hasil yang telah diuraikan di atas, Keberanian merupakan sebuah karakter dan sikap untuk bertahan demi prinsip kebenaran yang dipercayai meski mendapat berbagai tekanan dan kesulitan. Keberanian juga merupakan ciri para *samurai*. *Samurai* siap dengan risiko apapun termasuk memperaruhkan nyawa demi memperjuangkan apapun yang diyakini dan dibela olehnya (Rahmah, 2018). Lalu nilai *bushido yu* yang direpresentasikan dalam sebelas *scene* memiliki representamen (objek yang dapat dirasakan dan berfungsi sebagai tanda (Pierce dalam Noth, 1990)) berupa aksi keberanian yang dilakukan oleh para tokoh.

Berdasarkan data yang telah diperoleh, sesuai dengan teori Rahmah (2018), keberanian merupakan sebuah karakter dan sikap untuk bertahan demi prinsip kebenaran yang dipercayai meski mendapat berbagai tekanan dan kesulitan. Keberanian juga merupakan ciri para *samurai*. *Samurai* siap dengan risiko apapun termasuk memperaruhkan nyawa demi memperjuangkan apapun yang diyakini dan dibela olehnya, nilai *bushido yu* direpresentasikan dalam sebelas *scene* yang terdiri atas 3 *scene* pada tokoh Rengoku, 3 *scene* pada tokoh Ikoma, 3 *scene* pada tokoh Kurusu, dan 2 *scene* pada tokoh Fujimaru. Dalam seluruh *scene* tersebut, representasi nilai *bushido yu* ditandai dengan tindakan keberanian yang dilakukan oleh para tokoh.

Data 1 merepresentasikan keberanian Rengoku melalui tindakannya menghentikan iblis yang muncul di hadapannya yang hendak menyerang salah satu gerbong kereta. Data 2 merepresentasikan keberanian Rengoku melalui sikapnya yang tidak gentar dan sigap ketika ia merasakan hawa keberadaan musuh yang kuat mendekatinya. Data 3 merepresentasikan keberanian Rengoku yang menghentikan serangan iblis yang mengarah kepada Tanjirou yang tengah terbaring lemah yang berada di sampingnya.

Data 4 merepresentasikan keberanian Ikoma melalui tindakannya menerjang dan menyerang *kabane* untuk menyelamatkan rekannya. Data 5 merepresentasikan keberanian Ikoma melalui tindakannya menerjang ke arah musuh untuk menyelamatkan rekannya yang tengah terdesak. Data 6 merepresentasikan keberanian Ikoma yang berdiri di depan para rekannya untuk menghentikan musuh yang melompat dan menyerang ke arah mereka.

Data 7 merepresentasikan keberanian Kurusu yang menghentikan sekelompok *kabane* yang tengah menyerang. Data 8 merepresentasikan keberanian Kurusu yang tengah berhadapan dengan sekelompok *kabane* dengan penuh percaya diri. Data 9 merepresentasikan keberanian Kurusu yang menghentikan beberapa *kabane* yang hendak menyerang Ikoma.

Data 10 merepresentasikan keberanian Fujimaru melalui tindakannya menghentikan seorang kesatria yang hendak menyerang seorang anak kecil. Data 11 merepresentasikan keberanian Fujimaru yang tengah berhadapan dengan raja musuh melalui ucapannya yang mengtakan kalau ia akan menghentikan perbuatan tidak manusiawi sang raja dan menyelamatkan umat manusia serta masa depan.

Dari sekian banyaknya *scene-scene* yang merepresentasikan nilai *bushido yu*, dapat diasumsikan bahwa hal tersebut terjadi karena ketiga *anime* mengisahkan tentang perjuangan yang menyebabkan ditonjolkannya nilai keberanian pada tiap tokoh.

SIMPULAN

Melalui analisis triadik Pierce, dapat dilihat bahwa terdapat 11 *scene* yang merepresentasikan nilai *bushido yu* (keberanian) pada masing-masing tokoh yang memiliki tanda berupa tindakan yang menampilkan keberanian dan rasa percaya diri yang tinggi pada masing-masing tokoh.

Penelitian ini hanya terbatas pada nilai *bushido yu*, maka dari itu penulis menyarankan agar peneliti selanjutnya dapat meneliti tentang nilai-nilai *bushido* yang lain seperti Integritas (*gi*), Kemurahan hati (*jin*), Kesopanan (*rei*), Kejujuran (*makoto*), Kehormatan/harga diri (*meiyo*), Loyalitas/kesetiaan (*chuugi*). Selain itu, penulis menyarankan agar peneliti selanjutnya melakukan penelitian dengan menggunakan metode analisis dan sumber data dari media lain seperti *manga*, *dorama*, novel, dan lain-lain.

REFERENSI

- Akafumi, F., Masanori, M. Yuuma, T. (Produser) & Haruo, S (Sutradara). 2020. *Kimetsu no Yaiba Movie: Mugen Ressha-hen*. Jepang: Ufotable.
- Bustam, M. R. (2020). Interactional Meaning of Systemic Functional Multimodal Discourse Analysis on World Health Day 2020 Poster Related to Covid-19 Issue. In *Proceeding of International Conference on Business, Economics, Social Sciences, and Humanities* (Vol. 3, pp. 781-790).

- Cahyono, A. D. 2020. *Nilai Bushido Yang Tercermin Pada Tokoh Melos Dalam Cerpen Hashire Meros Karya Dazai Osamu* (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Christina, C., & Yudhi, L. (2017). *Representasi Film Sebagai Diplomasi Budaya (Analisis Semiotika Barthes Film Me VS Mami Sebagai Diplomasi Budaya Padang)*. *Semiotika: Jurnal Komunikasi*, 11(1).
- Fathurohman, M. J. 2020. *Japanese Cultural Diplomacy through Anime Diplomasi Budaya Jepang melalui Anime*.
- Febrianty, F. 2016. *Representasi samurai sebagai kelas atas dalam stratifikasi sosial masyarakat jepang di zaman edo dalam novel tokaido inn karya dorothy dan thomas hoobler*. *Majalah Ilmiah UNIKOM*.
- Fiske, John. 1990. *Introduction to Communication Studies*, 2nd edition, London: Routledge.
- Lapo, B., & Dareeso, A. (2021). *Menguak Budaya Dalam Karya Sastra: Antara Kajian Sastra Dan Budaya. Prosiding Samasta*.
- Larasati, P. V. A., Fitriana, R., & Winny, P. 2019. *Representasi Yami Kawaii Pada Kondisi Kejiwaan Anak-Anak Muda Di Jepang*. *IDEA: Jurnal Studi Jepang*, 1(2), 25-39.
- MacWilliams, M. (2011). *Japanese visual culture: explorations in the world of Manga and Anime*. New York: M.E. Sharpe.
- Maiko, O. (Produser) & Tetsuro, A. (Sutradara), 2019. *Koutetsujou no Kabaneri Movie 3: Unato Kessen*. Jepang: Wit Studio.
- Noth, W. 1990. *Handbook of Semiotics*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- Pratama, A. D., & Puspitasari, A. (2020). *Diplomasi Budaya Anime Sebagai Upaya Penguatan Soft Power Jepang Periode 2014-2018*. *Balcony*, 4(1), 11-23.
- Pratama, R. & Anggraeni, D. 2014. *Nilai-nilai Bushido pada Tokoh Toyotomi Hideyoshi dalam Novel Shinsho Taikoki Karya Yoshikawa Eiji*. [Daring]. Tersedia di <https://docplayer.info/58447625-Nilai-nilai-bushido-pada-tokoh-toyotomi-hideyoshi-dalam-novel-shinsho-taikoki-karya-yoshikawa-eiji.html> Diakses Pada 2 Februari 2022.
- Pratama, R. N. P. 2014. *Nilai-nilai Bushido pada Samurai yang Tercermin dalam Film Rurouni Kenshin Karya Sutradara Keishi Ohtomo* (Doctoral dissertation, Brawijaya University).
- Rui, K., Shizuka, K. (Produser) & Kei, S. (Sutradara) 2020. *Fate/Grand Order Shinsei Entaku Ryouiki Camelot 1-Wandering; Agateram*. Jepang: Signal.MD
- Rui, K., Shizuka, K. (Produser) & Kei, S. (Sutradara) 2021. *Fate/Grand Order Shinsei Entaku Ryouiki Camelot 2-Paladin; Agateram*. Jepang: Signal.MD
- Setiawan, V. A. (2013). *Representasi Pluralisme dalam film Tanda Tanya*. *Jurnal E-Komunikasi*, 1(1).
- Shabrina, Selma 2019. *Nilai Moral Bangsa Jepang Dalam Film Sayonara Bokutachi No Youchien (Kajian Semiotika)*. Other thesis, Universitas Komputer Indonesia.
- Sobur, Alex. 2016. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rahmah, Y. 2018. *Nilai-nilai Bushido Dalam Minwa*. *Jurnal Kiryoku*, 2(1), 1-10.
- Vera, N. 2014. *Semiotika dalam riset komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia, 8, 30.
- Yoga, P. 2018. *Representasi Nilai-nilai Bushido Pada Tokoh Saitama Dalam Serial Anime One-Punch Man (Analisis Semiotika John Fiske)* (Doctoral dissertation, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya).

Zaimar, O. K. 2008. *Semiotik dan penerapannya dalam karya sastra*. Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional.