

**REPRESENTASI BUDAYA JEPANG “BUSHIDO” PADA TOKOH
SANADA YUKIMURA DALAM ANIME SENGOKU BASARA : SAMURAI KINGS
(KAJIAN SEMIOTIKA MODEL ROLAND BARTHES)**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian Program S-1
Program Studi Ilmu Komunikasi Stikom Yogyakarta**



Disusun Oleh :

Nama : Fx. Okka Septa Pratama

NIM : 21055515

Prodi : S1 Ilmu Komunikasi

Pembimbing : Hardoyo M.A

**SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**REPRESENTASI BUDAYA JEPANG “BUSHIDO” PADA TOKOH
SANADA YUKIMURA DALAM ANIME SENGOKU BASARA : SAMURAI KINGS
(KAJIAN SEMIOTIKA MODEL ROLAND BARTHES)**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu
Komunikasi (S.I.Kom)

Disusun Oleh:

F.X. Okka Septa Pratama

NIM 21055515

STIKOM

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing

Hardoyo, M.A

NIDN.0516047201

**PROGRAM STUDI SI ILMU KOMUNIKASI
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

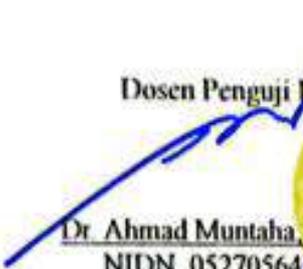
SKRIPSI

**REPRESENTASI BUDAYA JEPANG "BUSHIDO" PADA TOKOH
SANADA YUKIMURA DALAM ANIME SENGOKU BASARA : SAMURAI KINGS
(KAJIAN SEMIOTIKA MODEL ROLAND BARTHES)**

Diterima dan disahkan sebagai Skripsi dan telah dipertahankan di depan Tim Penguji Program Studi SI Ilmu Komunikasi, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta sebagai persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I Kom) pada:

Hari : Senin
Tanggal : 11 Agustus 2025
Pukul : 09.00 – 11.00
Tempat : Ruang Presentasi Lantai II, STIKOM
Yogyakarta

Dosen Penguji I


Dr. Ahmad Muntaha, M.Si.
NIDN. 0527056401

Dosen Penguji II


Supadiyanto, M. Kom.
NIDN. 0514048102

Dosen Pembimbing dan Penguji III


Hardoyo, M.A.
NIDN. 0516047201

Mengetahui,
Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi
(STIKOM) Yogyakarta




Hardoyo, M.A.
NIDN. 0516047201

Mengesahkan,
Kepala Program Studi
SI Ilmu Komunikasi


Dr. Ahmad Muntaha, M.Si.
NIDN. 0527056401

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : F.X. Okka Septa Pratama
NIM : 21055515
Judul Laporan : Representasi Budaya Jepang "Bushido" Pada Karakter
Sanada Yukimura Dalam Anime Shengoku Basara :
Samurai Kings (Kajian Semiotika Model Roland Barthes)

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi yang saya buat ini bersifat orisinal dan murni karya saya.
2. Skripsi ini bukan plagiasi (*copy paste*) karya orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan kemudian saya cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah.
3. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademis yang secara sah dan dapat dibuktikan dengan dokumen-dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM Yogyakarta, maka bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi, yang kemudian secara luas akan dipublikasikan oleh STIKOM Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 26 Agustus 2024
Yang Membuat Pernyataan



F.X. Okka Septa Pratama

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi nilai-nilai Bushido pada tokoh Sanada Yukimura dalam anime *Sengoku Basara: Samurai Kings* dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes dan teori representasi konstruksional Stuart Hall. Rumusan masalah penelitian ini adalah: bagaimana representasi nilai-nilai Bushido pada tokoh Sanada Yukimura ditampilkan dalam anime *Sengoku Basara: Samurai Kings* melalui analisis semiotika Roland Barthes dan teori representasi konstruksional Stuart Hall?. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik analisis semiotika yang mencakup tiga tingkatan makna Roland Barthes (denotasi, konotasi, dan mitos), serta memanfaatkan teori representasi konstruksional Stuart Hall untuk menafsirkan makna yang dibentuk. Data diperoleh melalui dokumentasi adegan, studi literatur, dan wawancara dengan penonton *anime* yang memahami konteks budaya Jepang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketujuh nilai *Bushido* (*Gi, Yu, Jin, Rei, Makoto, Meiyo, dan Chugi*) direpresentasikan secara konsisten melalui simbol visual, dialog, dan narasi tokoh. Nilai *Meiyo, Yu, dan Chugi* muncul paling dominan dan dibentuk sedemikian rupa sehingga memperkuat citra samurai ideal. Namun, penggambaran ini juga mengandung potensi glorifikasi perang yang dapat mengaburkan realitas pahit konflik bersenjata.

Kata Kunci: *bushido*, semiotika Roland Barthes, representasi, Stuart Hall, anime

ABSTRACT

This study aims to analyze the representation of Bushido values in the character of Sanada Yukimura in the anime Sengoku Basara: Samurai Kings using Roland Barthes' semiotic approach and Stuart Hall's constructionist representation theory. The research question is: How are Bushido values represented in the character of Sanada Yukimura in the anime Sengoku Basara: Samurai Kings through Roland Barthes' semiotic analysis and Stuart Hall's constructionist representation theory? This research employs a qualitative descriptive method with semiotic analysis covering Roland Barthes' three levels of meaning (denotation, connotation, and myth), combined with Stuart Hall's constructionist representation theory to interpret the constructed meanings. Data were obtained through scene documentation, literature review, and interviews with anime viewers familiar with Japanese cultural context. The findings reveal that the seven Bushido values (Gi, Yu, Jin, Rei, Makoto, Meiyo, and Chugi) are consistently represented through visual symbols, dialogues, and the character's narrative. The values of Meiyo, Yu, and Chugi appear most dominantly, reinforcing the image of the ideal samurai. However, such portrayals also risk glorifying war, potentially obscuring the harsh realities of armed conflict.

Keywords: *bushido, Roland Barthes' semiotics, representation, Stuart Hall, Anime*

MOTTO DAN HALAMAN PERSEMBAHAN

"Sebab Aku ini mengetahui rancangan-rancangan apa yang ada pada-Ku mengenai kamu, demikianlah firman TUHAN, yaitu rancangan damai sejahtera dan bukan rancangan kecelakaan, untuk memberikan kepadamu hari depan yang penuh harapan."

(Yeremia 29:11)

Dengan segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan atas dukungan doa dari orang tercinta, akhirnya laporan ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Rasa Syukur dan bahagia saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas yang selalu membimbing dan menyertai peneliti hingga dititik ini.
2. Bapak Hardoyo M.A. Selaku Ketua Stikom Yogyakarta dan Sekaligus Dosen Pembimbing Yang Senantiasa Membantu Saya Dalam Mengerjakan Naskah Skripsi Selama Ini.
3. Para Dosen di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yang Dengan Sabar Membimbing dan Berbagi Ilmu selama 4 Tahun ini.
4. Terimakasih Saya Ucapkan Sebanyak – Banyaknya Kepada Perempuan yang saya cintai Stefani Dean Joevanka Yang Senantiasa Memberi Dukungan Selama Proses Pengerjaan Skripsi Ini.
5. Terimakasih Kepada Printer Canon E410 Yang Masih Bertahan Hingga Akhir Ketika Dihajar Puluhan Bahkan Ratusan Lembar Kertas.
6. Kepada Suadara Ghulam Ramadhan Yang Sedari Awal Memasuki Bangku Kuliah Senantiasa Menemani Perjalanan Yang Panjang Hingga Akhirnya Bisa Lulus Bersama.
7. Saya Ucapkan Kepada Laptop Lenovo Ideapad Slim 3 Yang Selalu Menemani Saya Dalam Setiap Proses Pengerjaan Naskah Skripsi Ini 24/7 Non Stop.
8. Last But Not Least, Saya Ucapkan Terimakasih Kepada Diri Sendiri Yang Sampai Saat Ini Selalu Semangat Dan Kuat Dalam Menyusun Naskah Ini Sampai Selesai.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian	2
D. Manfaat Penelitian	3
BAB II	4
LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM	4
A. Landasan Teori.....	4
1. (<i>Grand Theory</i>) Semiotika Roland Barthes	4
2. (<i>Middle Theory</i>) Representasi Stuart Hall.....	6
B. Tinjauan Umum.....	10
1. <i>Bushido</i> : Kode Etik Samurai	10
2. Sejarah Sanada Yukimura	12
3. Sejarah <i>Anime</i>	14
4. Penelitian Terdahulu.....	16
5. Temuan Baru	22
6. Sinopsis Objek Penelitian	23
7. Kerangka Berfikir	24
BAB III.....	26
METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Peneliitian	26
B. Sumber Data	27
C. Teknik Pengumpulan Data.....	28
D. Uji Keabsahan Data	29

E. Teknik Analisis Data	30
BAB IV	32
PEMBAHASAN	32
A. Deskripsi Objek Penelitian	32
B. Analisis Representasi Budaya Jepang ” Bushido ” Dalam Kajian Semiotika dan Representasi Stuart Hall.....	34
1. Yu (勇) – Keberanian	37
2. Gi (義) – Integritas dan Keadilan Moral.....	41
3. Jin (仁) – Belas Kasih.....	49
4. Makoto (誠) – Ketulusan	52
5. Meiyo (名誉) – Kehormatan.....	64
6. Rei (礼) – Kesopanan	71
7. Chūgi (忠義) - Loyalitas.....	76
C. Representasi Historis Tokoh Bushido Dalam Sanada Yukmura	82
D. Representasi Kekerasan dan Heroisme Dalam Anime Shengoku Basara	83
E. Representasi Politik dan Ideologi Dalam Anime Shengoku Basara	84
F. Refleksi Kritis Atas Kekerasan Politik Dalam Anime Shengoku Basara.....	85
G. Representasi Nilai Bushido Dalam Toloh Sanada Yukimura	86
H. Relasi dengan Riset Sebelumnya (Sintesis & Kontribusi)	88
BAB V.....	89
PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	19
Tabel 4. 1 Tabel Hasil Analisis.....	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	5
Gambar 2. 2	7
Gambar 2. 3	12
Gambar 4. 1	36
Gambar 4. 2	36
Gambar 4. 3	40
Gambar 4. 4	40
Gambar 4. 5	40
Gambar 4. 6	40
Gambar 4. 7	48
Gambar 4. 8	48
Gambar 4. 9	51
Gambar 4. 10	52
Gambar 4. 11	63
Gambar 4. 12	63
Gambar 4. 13	70
Gambar 4. 14	70
Gambar 4. 15	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anime merupakan bentuk budaya populer Jepang yang telah berkembang menjadi fenomena global. Di Indonesia sendiri, anime telah menjadi salah satu genre hiburan paling digemari, terutama di kalangan generasi muda. Menurut laporan (*Research, 2024*) pasar anime di Indonesia mencapai nilai sebesar USD 489 juta, dan diproyeksikan meningkat hingga USD 1.029,9 juta pada tahun 2030, dengan tingkat pertumbuhan tahunan sebesar 13,2%. Hal ini menunjukkan betapa besarnya pengaruh *anime*, tidak hanya sebagai bentuk hiburan, tetapi juga sebagai kekuatan ekonomi dan budaya.

Secara lebih luas, laporan IMARC Group (*Group, 2024*) menyebutkan bahwa nilai pasar anime di Asia Tenggara diperkirakan mencapai USD 1.258 juta pada tahun 2024 dan akan meningkat menjadi USD 2.599 juta pada tahun 2033. Angka ini memperlihatkan pertumbuhan yang sangat signifikan di kawasan ini, dan Indonesia sebagai negara dengan jumlah penduduk terbanyak di Asia Tenggara memiliki peranan penting dalam dinamika tersebut.

Salah satu nilai budaya Jepang yang kerap dimunculkan dalam anime bergenre aksi dan sejarah adalah bushido, yaitu kode etik para samurai yang meliputi tujuh nilai utama: *Gi* (integritas), *Yu* (keberanian), *Jin* (kasih sayang), *Rei* (kesopanan), *Makoto* (ketulusan), *Meiyo* (kehormatan), dan *Chu* (kesetiaan). Nilai-nilai ini membentuk kerangka moral dalam banyak karakter anime, terutama tokoh - tokoh samurai.

Anime Sengoku Basara: Samurai Kings merupakan salah satu contoh anime yang menonjolkan representasi nilai bushido melalui karakter-karakter sejarah seperti Sanada Yukimura. Tokoh ini digambarkan sebagai samurai muda yang penuh semangat, loyal, dan berjiwa ksatria. Penelusuran terhadap bagaimana nilai-nilai bushido direpresentasikan dalam diri Sanada Yukimura menjadi penting, tidak

hanya untuk memahami pesan budaya yang disampaikan oleh anime, tetapi juga untuk melihat bagaimana budaya Jepang dikonstruksikan dan dipersepsikan oleh penonton Indonesia.

Meskipun sejumlah penelitian telah dilakukan mengenai nilai-nilai Bushidō dalam media populer di Jepang, mayoritas masih menekankan pendekatan sejarah atau narasi deskriptif. Kajian yang secara khusus mengeksplorasi representasi nilai *Bushidō* melalui analisis simbol visual dan pembangunan media dalam anime bertema aksi masih cukup terbatas. Dengan demikian, penelitian ini berusaha untuk menjawab kekurangan tersebut dengan menganalisis bagaimana nilai-nilai *Bushidō* tercermin pada sosok Sanada Yukimura menggunakan pendekatan semiotika dari Roland Barthes dan teori representasi karya Stuart Hall.

Dalam konteks kajian komunikasi dan budaya, anime tidak hanya dapat dipahami sebagai bentuk hiburan visual semata, tetapi juga sebagai teks budaya yang sarat dengan makna dan ideologi. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk menganalisis tanda dan mitos yang muncul dalam representasi Sanada Yukimura, serta memadukannya dengan teori representasi Stuart Hall untuk melihat bagaimana nilai-nilai bushido dikonstruksikan melalui narasi dan visual anime tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat peneliti ajukan sebagai berikut : bagaimana representasi budaya Jepang, khususnya nilai-nilai Bushido, ditampilkan melalui karakter Sanada Yukimura dalam anime *Sengoku Basara: Samurai Kings*, berdasarkan kajian semiotika model Roland Barthes?.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk : untuk menganalisis bagaimana budaya Jepang, khususnya nilai-nilai *Bushido*, direpresentasikan melalui karakter Sanada Yukimura dalam anime *Sengoku Basara: Samurai Kings*, dengan menggunakan kajian semiotika model Roland Barthes.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian semiotika dan representasi media. Melalui analisis semiotika Roland Barthes dan teori representasi Stuart Hall, penelitian ini memperkaya pemahaman akademis mengenai bagaimana nilai-nilai budaya Jepang, khususnya Bushidō, direpresentasikan dalam anime *Sengoku Basara: Samurai Kings*.

2. Manfaat Praktis/Empiris

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa, akademisi, maupun peneliti yang tertarik untuk mengkaji media populer Jepang, budaya samurai, serta representasi nilai-nilai budaya dalam anime. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai rujukan bagi pihak yang menekuni bidang komunikasi budaya dan studi media visual.

3. Manfaat Sosial/Masyarakat

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada masyarakat luas mengenai nilai-nilai Bushidō sebagai bagian dari identitas budaya Jepang yang masih direproduksi melalui media populer. Dengan demikian, masyarakat dapat melihat bahwa anime tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran budaya dan nilai etika yang relevan dalam kehidupan modern.

BAB II

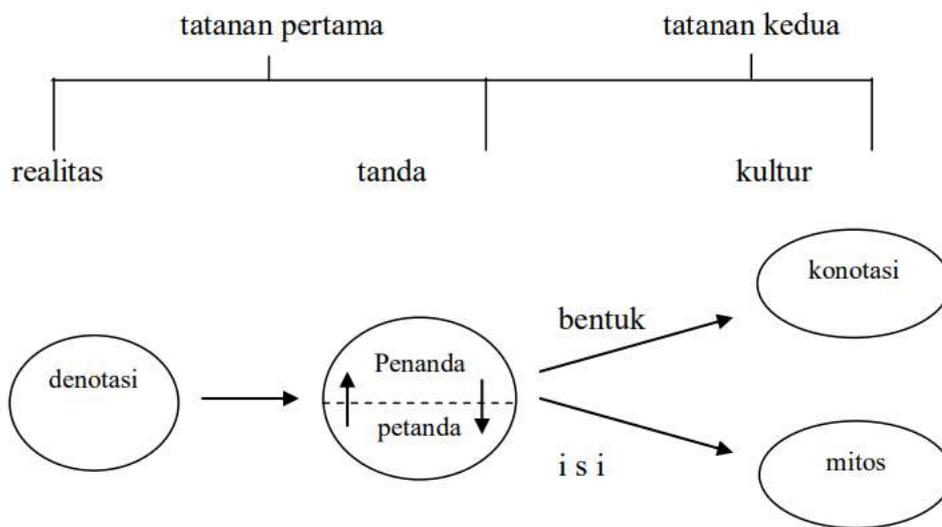
LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

A. Landasan Teori

1. (*Grand Theory*) Semiotika Roland Barthes

Semiotika menurut Roland Barthes (Barthes, 1991) merupakan metode analisis terhadap tanda yang menitikberatkan pada proses pembentukan makna dalam konteks budaya dan media. Barthes membagi tanda ke dalam tiga lapisan makna, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Denotasi mengacu pada makna literal atau langsung dari sebuah tanda makna yang bersifat objektif dan dapat dikenali oleh siapa pun tanpa interpretasi tambahan. Konotasi, di sisi lain, merujuk pada makna tambahan yang dipengaruhi oleh konteks budaya, ideologi, serta pengalaman sosial masyarakat. Makna konotatif muncul melalui hubungan antara tanda dan nilai-nilai budaya tertentu, yang dapat berbeda tergantung pada latar sosial dan budaya penerimanya.

Lebih lanjut, Barthes memperkenalkan mitos sebagai bentuk makna tingkat ketiga, yaitu ketika makna konotatif diolah kembali menjadi makna baru yang tampak “alami” atau “wajar” dalam masyarakat. Mitos, menurut Barthes, adalah bentuk wacana budaya yang menyembunyikan konstruksi ideologis di balik tampilan objektifnya. Ia menyatakan bahwa “mitos adalah sejenis wacana: sistem komunikasi, sebuah pesan” (Barthes, 1991) Dengan kata lain, mitos tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, melainkan juga untuk membentuk persepsi kolektif masyarakat terhadap realitas tertentu. Dalam media populer seperti anime, mitos berperan penting dalam menciptakan narasi yang memperkuat nilai-nilai tertentu, seperti nasionalisme, maskulinitas, atau heroisme.



Gambar 2.1 Skema Semiotika Roland Baarthes

(Sumber : Alex Sobur, 2004:106)

Pendekatan semiotika Barthes sangat relevan digunakan dalam menganalisis anime Sengoku Basara: Samurai Kings, karena anime ini tidak hanya menampilkan elemen visual dan cerita fiksi berlatar sejarah, tetapi juga membangun mitos tentang samurai dan nilai-nilai Bushido. Tokoh Sanada Yukimura dalam anime ini misalnya, tidak hanya ditampilkan sebagai prajurit Jepang secara denotatif, tetapi juga secara konotatif ia mewakili simbol keberanian, kehormatan, kesetiaan, dan pengorbanan. Nilai-nilai tersebut kemudian dikonstruksikan secara mitologis sebagai karakteristik “alami” seorang samurai Jepang, meskipun dalam realitas sejarah, gambaran tersebut bisa sangat kompleks dan beragam. (Barthes, 1991)

Sebagaimana ditegaskan oleh Sudariyah (2022), “Barthes menjelaskan gagasannya mengenai konotasi dan denotasi sebagai kunci dari analisisnya. Denotasi diartikan sebagai tanda utama atau dua tingkat dari penandaan, sedangkan konotasi diartikan sebagai tanda sekunder. Konsep konotasi yang diusung oleh Roland Barthes inilah yang menjadi inti dari semiotika yang dia miliki. Konsep konotasi yang diajukan oleh Roland Barthes merupakan inti dari semiotika yang dianutnya. Oleh sebab itu, penerapan pendekatan Barthes dalam penelitian ini sangat krusial karena dapat menganalisis cara media, seperti anime, membentuk

konstruk makna yang tidak hanya merefleksikan kenyataan, tetapi juga menghasilkan persepsi budaya yang baru melalui sistem tanda dan mitos.

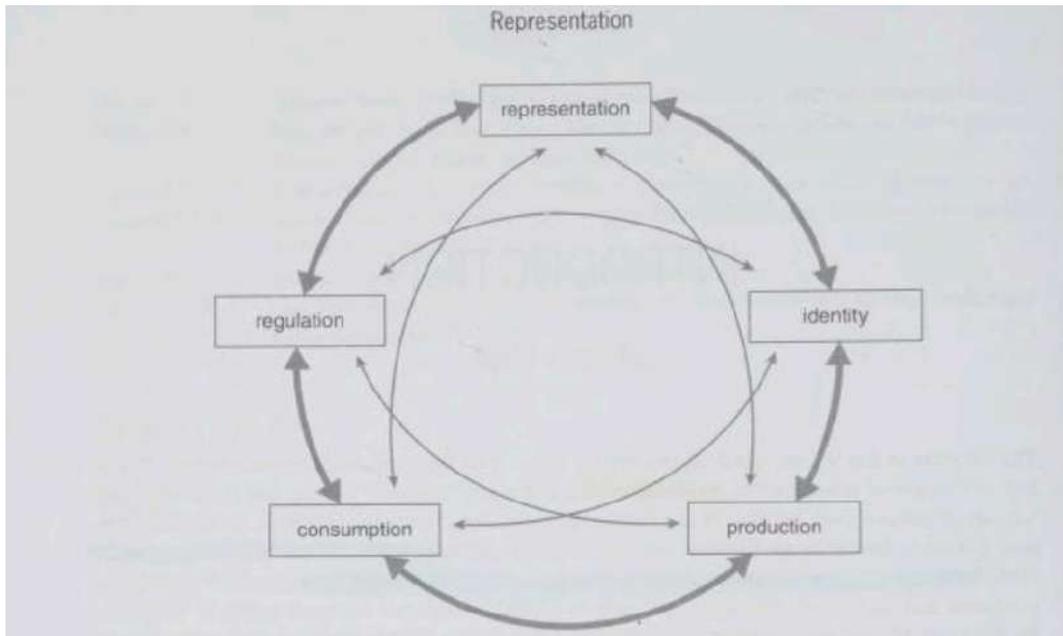
2. (*Middle Theory*) Representasi Stuart Hall

Representasi dalam komunikasi adalah istilah yang digunakan untuk mendiskusikan ide-ide dasar dalam proses komunikasi. Secara umum, komunikasi adalah tindakan menyampaikan pesan dalam berbagai format melalui media tertentu untuk mencapai pemahaman antara pengirim dan penerima pesan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), representasi didefinisikan sebagai tindakan mewakili sesuatu, keadaan yang diwakili, atau hal yang menjadi simbol suatu konsep. (Hall, 1997)

Dalam ranah komunikasi, representasi dapat dimaknai sebagai pertukaran pesan dan arti melalui simbol, gambar, atau bahasa, yang bertujuan untuk menjelaskan suatu peristiwa, objek, atau individu di luar dirinya. Secara tradisional, representasi digunakan untuk menggambarkan keterkaitan antara teks dan kenyataan. Namun, pemahaman modern yang diperkenalkan oleh Stuart Hall menyoroti bahwa representasi bukan hanya mencerminkan dunia nyata, tetapi juga merupakan proses aktif dalam menciptakan makna.

"Representasi adalah penciptaan makna melalui bahasa. Ini adalah hubungan antara konsep dan bahasa yang memungkinkan kita untuk merujuk pada dunia 'nyata' dari objek, orang, atau peristiwa, atau bahkan kepada dunia imajiner dari objek, orang, dan peristiwa fiksi." (Hall, 1997)

Dengan kata lain, representasi tidak hanya berkaitan dengan cara sesuatu ditampilkan, tetapi juga bagaimana makna dibentuk, disampaikan, dan ditafsirkan oleh anggota masyarakat dalam suatu budaya.



Gambar 2.2 Skema Representasi Stuart Hall

(Sumber : *PDF E-Book Representation (Second Edition)*)

Edited By Stuart Hall, Jessica Evans and Sean Nixon, 1997:xviii)

Menurut Stuart Hall, representasi dapat dibedakan menjadi tiga jenis utama:

a. Pendekatan Reflektif

Pendekatan reflektif dalam teori representasi Stuart Hall beranggapan bahwa media bertindak sebagai cermin realitas, di mana makna yang disampaikan dalam media merupakan gambaran langsung dari dunia nyata tanpa adanya distorsi atau manipulasi. Representasi dalam pendekatan ini bersifat objektif dan berupaya untuk menggambarkan sesuatu sebagaimana adanya, sesuai dengan fakta yang ada di dunia nyata. Pendekatan reflektif sering ditemukan dalam media yang bersifat dokumentatif atau historis, di mana tujuan utamanya adalah memberikan informasi yang akurat dan tidak dimodifikasi oleh sudut pandang subjektif dari pembuat media. Dengan demikian, pendekatan ini menekankan bahwa makna suatu representasi berasal langsung dari realitas dan tidak mengalami perubahan selama proses penyampaian melalui media.

b. Pendekatan Intentional

Pendekatan intentional berangkat dari anggapan bahwa makna berasal dari niat atau maksud pembuat representasi, seperti seniman, penulis, atau pembuat media. Dalam pendekatan ini, makna tidak dipandang sebagai sesuatu yang melekat pada objek atau realitas itu sendiri, melainkan merupakan hasil dari apa yang ingin dikomunikasikan oleh subjek yang merepresentasikan. Dengan demikian, representasi menjadi media ekspresi subjektivitas pembuatnya, dan bahasa atau simbol diposisikan sebagai alat untuk menyampaikan maksud tersebut secara langsung. Namun Stuart Hall (1997) menegaskan bahwa makna tidak sepenuhnya dapat dikendalikan oleh pengirim pesan, karena bahasa memiliki aturan dan struktur makna yang tidak sepenuhnya tunduk pada kehendak individu. Ia menyatakan, “*We cannot simply impose our meanings on the words. We have to use shared linguistic conventions and codes*” (Hall, 1997, hlm. 25). Oleh karena itu, pendekatan intentional dianggap terbatas, karena mengabaikan dimensi sosial dari bahasa dan pentingnya sistem tanda dalam proses produksi makna. Representasi bukan hanya hasil dari maksud individu, tetapi juga dikonstruksi melalui konvensi kultural dan proses interpretasi audiens.

c. Pendekatan Konstruksionis

Pendekatan konstruksionis menyatakan bahwa makna dalam media tidak hanya berasal dari dunia nyata atau pencipta media, tetapi juga terbentuk melalui interpretasi audiens. Dalam perspektif ini, media bukan sekadar refleksi dari realitas, melainkan hasil dari konstruksi budaya, politik, dan sosial yang dapat berubah sesuai dengan konteks dan perspektif yang berbeda. Pendekatan ini menekankan bahwa representasi tidak pernah benar-benar objektif karena dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal seperti ideologi, norma sosial, dan pengalaman individu. Seperti yang dikemukakan oleh Stuart Hall, “makna tidak pernah tetap atau final, tetapi selalu merupakan hasil dari proses interpretasi dan negosiasi” (Hall, 1997). Oleh karena itu, dalam pendekatan konstruksionis, makna suatu representasi dapat bervariasi tergantung pada siapa yang menafsirkannya dan dalam

konteks apa representasi tersebut diterima. Representasi dalam media menjadi proses negosiasi makna antara pencipta media dan audiens yang menafsirkan pesan yang disampaikan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan konstruksionis dalam teori representasi yang dikemukakan oleh Stuart Hall. Pendekatan konstruksionis memandang bahwa representasi bukan hanya hasil dari pencerminan realitas (sebagaimana dalam pendekatan reflektif), atau semata kehendak pencipta media (seperti dalam pendekatan intentional), melainkan sebuah proses sosial yang kompleks. Makna dalam media dibentuk melalui interaksi antara teks media, struktur budaya, dan interpretasi audiens yang dipengaruhi oleh konteks sosial tertentu.

Anime Sengoku Basara: Samurai Kings, yang merupakan adaptasi dari tokoh-tokoh sejarah Jepang dalam bentuk fiksi aksi, tidak merepresentasikan nilai-nilai bushido secara literal atau historis, melainkan melalui konstruksi simbolik dan visual yang mengandung ideologi, nilai budaya, dan narasi khas Jepang kontemporer. Dalam hal ini, nilai-nilai seperti Gi, Yu, dan Chu tidak hanya muncul sebagai nilai moral individu, tetapi juga sebagai hasil konstruksi naratif dan visual yang dimaknai secara berbeda oleh audiens Indonesia.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menganalisis bagaimana nilai-nilai bushido ditampilkan secara simbolik melalui karakter Sanada Yukimura, tetapi juga memahami bagaimana makna tersebut dikonstruksi dan diposisikan dalam konteks budaya populer Jepang serta dapat ditafsirkan ulang oleh audiens Indonesia. Pendekatan konstruksionis memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi dimensi ideologis dan budaya dalam representasi karakter, serta mengungkap bagaimana teks media (dalam hal ini anime) menjadi ruang negosiasi makna antara pencipta dan penikmatnya.

B. Tinjauan Umum

1. *Bushido* : Kode Etik Samurai

Bushidō (武士道) adalah seperangkat nilai moral dan etika yang menjadi pedoman hidup para samurai dalam bertindak, berperang, dan berinteraksi. Istilah ini berasal dari kata bushi (武士, prajurit/samurai) dan dō (道, jalan/cara hidup), sehingga secara harfiah berarti “Jalan Samurai”. Nilai-nilai *Bushidō* mulai berkembang pada masa Kamakura (1185–1333) dan mencapai kodifikasi yang lebih formal pada era Edo (1603–1868).

Inazo Nitobe dalam *Bushidō: The Soul of Japan* menjelaskan bahwa prinsip-prinsip *Bushidō* bukanlah hukum tertulis, melainkan ajaran moral yang diwariskan secara lisan maupun tertulis dari generasi ke generasi, membentuk kerangka moral samurai yang memengaruhi budaya Jepang hingga masa kini.

Secara umum, terdapat tujuh nilai utama dalam *Bushidō*, yang dalam penelitian ini diurutkan berdasarkan kerangka berpikir sebagai berikut :

a. Yū (勇) – Keberanian

Keberanian dalam *Bushidō* tidak hanya berarti keberanian fisik di medan perang, tetapi juga keberanian moral untuk mempertahankan kebenaran dan melakukan hal yang benar meskipun menghadapi risiko besar. Menurut Nitobe, keberanian sejati hanya memiliki arti ketika digunakan untuk membela keadilan (*Gi*). Samurai sejati tidak takut mati, sebab hidup tanpa prinsip dianggap lebih hina daripada mati dalam kehormatan.

b. Gi (義) – Integritas dan Keadilan

Gi merupakan kemampuan moral untuk membedakan yang benar dari yang salah, dan bertindak sesuai dengan prinsip kebenaran tersebut. Integritas mengharuskan seorang samurai untuk mengambil keputusan secara adil tanpa dipengaruhi kepentingan pribadi. Dalam pandangan *Bushidō*, keadilan adalah dorongan batin, bukan sekadar perintah dari atasan.

c. Jin (仁) – Belas Kasih

Walaupun samurai adalah prajurit, ia dituntut memiliki belas kasih kepada sesama, khususnya mereka yang lemah atau tertindas. Nitobe menekankan bahwa kekuatan tanpa belas kasih akan berubah menjadi kekejaman. Jin mencerminkan keseimbangan antara ketegasan dan empati, serta menjadi landasan sikap kemanusiaan seorang samurai.

d. Makoto (誠) – Ketulusan

Makoto adalah kejujuran yang lahir dari hati yang tulus. Bagi seorang samurai, kata-kata harus sejalan dengan tindakan. Kepercayaan yang dibangun melalui ketulusan merupakan fondasi hubungan antara samurai dan tuannya maupun sesama samurai. Tanpa ketulusan, kehormatan seorang samurai akan runtuh.

e. Meiyō (名誉) – Kehormatan

Kehormatan adalah warisan paling berharga bagi seorang samurai, bahkan lebih penting daripada hidup itu sendiri. Kehilangan kehormatan dianggap sebagai aib yang hanya dapat ditebus dengan pengorbanan, termasuk kematian melalui seppuku. Menurut Nitobe, rasa malu akibat kehilangan kehormatan lebih menyakitkan daripada penderitaan fisik.

f. Rei (礼) – Kesopanan

Kesopanan dalam Bushidō merupakan wujud penghormatan terhadap orang lain, termasuk musuh. Hal ini diwujudkan melalui etika, tata krama, dan bahasa yang sopan. Rei tidak sekadar formalitas, tetapi mencerminkan rasa hormat yang tulus terhadap nilai-nilai kemanusiaan dan tradisi.

g. Chūgi (忠義) – Kesetiaan

Kesetiaan dalam Bushidō bersifat mutlak dan tidak tergantung pada situasi. Seorang samurai setia kepada tuannya, prinsip, keluarga, dan bangsanya. Nitobe menyatakan bahwa kesetiaan adalah fondasi moral yang membuat samurai rela mengorbankan nyawa demi menjaga kehormatan dan kewajibannya.

Nilai-nilai Bushidō tersebut menjadi fondasi moral yang kerap direpresentasikan dalam media populer Jepang, termasuk anime Sengoku Basara: Samurai Kings. Dalam anime ini, ketujuh nilai tersebut dihidupkan melalui karakter Sanada Yukimura, yang digambarkan sebagai sosok samurai ideal: berani, adil, penuh belas kasih, tulus, menjaga kehormatan, sopan, dan setia.

2. Sejarah Sanada Yukimura



Gambar 2. 3

Sumber : https://samurai-archives.com/wiki/Sanada_Yukimura

Lukisan yang dibuat dengan tangan ini berasal dari periode Edo (1603–1868) dan menampilkan Yukimura dengan ciri khas seorang samurai kepala botak di bagian atas, mengenakan pakaian formal, sambil duduk dengan cara bersila.

1567 : Kelahiran

Menurut sumber dari (Archives, 2024) Sanada Yukimura, yang lahir dengan nama asli Sanada Nobushige, datang ke dunia pada tahun 1567 sebagai putra kedua dari Sanada Masayuki, kepala Klan Sanada yang berbasis di Provinsi Shinano (kini dikenal sebagai Nagano). Sejak awal, ia dibesarkan di tengah gejolak politik dan militer zaman Sengoku, di mana kekuasaan dipertaruhkan melalui pedang, siasat, dan aliansi antar klan besar seperti Takeda, Tokugawa, dan Toyotomi. Meskipun tergolong klan kecil, Klan Sanada dikenal sebagai kelompok yang lihai dalam strategi bertahan hidup dan negosiasi politik.

1582 : Klan Takeda Runtuh & Awal Karier

Tahun 1582 menjadi titik balik penting ketika Klan Takeda, yang menjadi pelindung utama Sanada, hancur akibat serangan gabungan dari Oda Nobunaga dan Tokugawa Ieyasu. Dalam kekosongan kekuasaan tersebut, ayah Yukimura, Masayuki, mengukuhkan posisi Klan Sanada sebagai kekuatan independen. Di

sinilah Yukimura mulai terlibat aktif dalam dunia militer, belajar taktik perang dan diplomasi dari ayahnya. Masa mudanya dipenuhi oleh intrik dan manuver politik yang mengajarkan padanya bagaimana bertahan di tengah badai kekuasaan.

1585–1600 : Aliansi Politik & Pertempuran Sekigahara

Selama periode ini, Klan Sanada memainkan permainan berbahaya dalam politik Jepang. Masayuki dikenal sebagai ahli aliansi, berpindah-pindah dukungan demi mempertahankan wilayah kecil mereka. Yukimura memilih berpihak kepada Toyotomi Hideyoshi, sedangkan saudaranya, Sanada Nobuyuki, mendukung Tokugawa Ieyasu. Konflik memuncak pada tahun 1600 dalam Pertempuran Sekigahara, pertempuran besar yang menentukan masa depan Jepang. Klan Sanada terbelah: Nobuyuki tetap aman di sisi pemenang, sementara Yukimura dan Masayuki ditangkap dan diasingkan oleh Tokugawa ke daerah terpencil di gunung Koya-san.

1600–1611 : Pengasingan di Koya-san

Di pengasingan Koya-san, Yukimura menjalani lebih dari satu dekade kehidupan yang jauh dari medan perang. Namun, masa ini tidak membuatnya melupakan prinsip dan kesetiaan. Ia tetap menyimpan tekad untuk membela garis keturunan Toyotomi, yang dianggapnya sebagai tuan sejati. Pengasingan ini bukan akhir, melainkan masa penantian dan pembentukan karakter sebagai samurai yang lebih dewasa lebih tajam dalam strategi, dan lebih kuat dalam tekad.

1614 : Pengepungan Musim Dingin Osaka

Ketika bayang-bayang perang kembali menyelimuti Jepang, Yukimura melihat kesempatan untuk bertindak. Pada tahun 1614, Toyotomi Hideyori, anak dari Hideyoshi, bersiap menghadapi Tokugawa yang kian mengukuhkan kekuasaannya. Yukimura kembali dari pengasingan dan bergabung membela Kastil Osaka. Di sana, ia membangun Sanada-maru, sebuah benteng pertahanan mandiri di sisi selatan kastil. Dalam pertempuran ini, Yukimura memimpin pasukan dengan strategi brilian dan keberanian luar biasa, membuat musuh menghormatinya sekaligus gentar.

1615 : Pertempuran Musim Panas Osaka

Setahun kemudian, pengepungan terakhir dimulai. Tokugawa mengerahkan kekuatan penuh untuk menghabisi Toyotomi secara permanen. Dalam kondisi terdesak dan kalah jumlah, Yukimura memimpin pasukan kecil menyerbu langsung ke jantung pertahanan Tokugawa di Tennoji. Dalam pertempuran yang berlangsung sengit, ia nyaris berhasil menembus barisan musuh dan mencapai Tokugawa Ieyasu sendiri. Namun, takdir berkata lain. Yukimura gugur di medan perang, tetap berdiri hingga akhir, dan meninggalkan kata-kata terakhir yang dikenang sepanjang zaman: “Saya tidak takut mati. Saya hanya menyesal karena tidak bisa membunuh Ieyasu.”

Pasca-Kematian : Warisan & Legenda

Kematian Yukimura justru mengukuhkan posisinya dalam sejarah sebagai pahlawan sejati. Bahkan musuh bebuyutannya, Tokugawa Ieyasu, menyebutnya sebagai "Tsuwamono Ichiban", prajurit terbaik di seluruh Jepang. Namanya hidup dalam lagu-lagu rakyat, pertunjukan kabuki, dan catatan sejarah. Di era modern, ia menjadi ikon dalam manga dan anime seperti Sengoku Basara, mewakili semangat bushido keberanian, kesetiaan, dan kehormatan yang tak lekang oleh waktu.

3. Sejarah *Anime*

Anime (アニメ) adalah bentuk pendek dari animēshon (アニメーション), yang berasal dari bahasa Inggris “*animation*”. Di Jepang sendiri, istilah anime digunakan untuk menyebut semua bentuk animasi baik produksi dalam negeri maupun luar negeri. Namun, di luar Jepang, istilah "anime" telah mengalami konstruksi makna budaya baru: ia hanya merujuk pada animasi bergaya Jepang, dengan estetika, tema, dan narasi khas yang membedakannya dari animasi Barat seperti Disney atau Pixar.

Menurut (Team, 2025) Salah satu animasi Jepang tertua adalah Katsudō Shashin, ditemukan pada tahun 2005 dan diperkirakan dibuat sekitar tahun 1907. Film pendek ini dianggap sebagai animasi Jepang paling awal yang diketahui. Salah satu animasi Jepang tertua adalah Katsudō Shashin, ditemukan pada tahun 2005 dan diperkirakan dibuat sekitar tahun 1907. Film pendek ini dianggap sebagai animasi Jepang paling awal yang diketahui. Istilah ini mulai masuk ke Jepang pada awal abad ke-20, saat pengaruh sinema dan animasi dari Eropa dan Amerika mulai dikenal. Film-film pendek seperti *Namakura Gatana* (1917) oleh Jun'ichi Kōuchi adalah salah satu contoh animasi Jepang paling awal yang tercatat secara historis. Meskipun sangat sederhana, karya-karya awal ini menjadi fondasi dari perkembangan anime selanjutnya.

Sebelum kemunculan *anime* modern, Jepang telah memiliki tradisi naratif visual yang kuat, seperti *emaki* (gulungan cerita bergambar) dan *kamishibai* (teater kertas jalanan), yang membentuk dasar estetika serta struktur bercerita dalam anime. Gaya ilustratif yang khas dan segmentasi cerita menjadi bagian penting dari “bahasa *anime*”.

Pada era 1930–1940-an, animasi Jepang mulai digunakan sebagai alat propaganda selama Perang Dunia II. Salah satu karya penting adalah *Momotaro: Umi no Shinpei* (1945), film animasi panjang pertama yang diproduksi oleh pemerintah militer Jepang. Setelah perang usai, industri animasi perlahan tumbuh kembali.

Titik balik terjadi pada tahun 1963 ketika Osamu Tezuka memperkenalkan serial TV *Tetsuwan Atomu* (*Astro Boy*). Ia dikenal sebagai “*Bapak Anime Modern*” karena memperkenalkan gaya visual yang khas seperti mata besar dan sistem produksi animasi terbatas (*limited animation*), agar produksi lebih efisien secara biaya. Gaya ini kemudian menjadi ciri khas yang mendefinisikan *anime*.

Sejak saat itu, anime berkembang pesat, khususnya pada era 1970–1980-an dengan munculnya genre *mecha* (*Mazinger Z*, *Gundam*), *magical girl* (*Sailor Moon*), hingga *shōnen battle* (*Dragon Ball*, *Naruto*). Studio besar seperti Toei

Animation, Sunrise, dan Madhouse memainkan peran penting dalam pertumbuhan industri ini. Di saat yang sama, *anime* juga mulai dipengaruhi oleh pergeseran sosial di Jepang, yang tercermin dalam narasi yang lebih kompleks dan karakter yang lebih multidimensional.

Era 1990–2000-an disebut sebagai periode keemasan. Film *Akira* (1988) dan karya-karya Studio Ghibli seperti *Princess Mononoke* (1997) dan *Spirited Away* (2001) membawa *anime* ke panggung global. *Spirited Away* bahkan memenangkan *Academy Award*, mempertegas bahwa anime bukan sekadar hiburan remaja, melainkan seni yang layak disandingkan dengan film-film besar dunia.

Memasuki abad ke-21, anime mengalami globalisasi masif. Platform seperti Crunchyroll, Netflix, dan Amazon Prime membuka akses tontonan simultan (*simulcast*) dari Jepang ke seluruh dunia. Popularitas genre seperti isekai, slice of life, dan psychological thriller mencerminkan selera global yang semakin kompleks dan terbuka terhadap narasi khas Jepang.

Anime kini bukan hanya produk hiburan, tetapi juga bagian dari industri budaya, ekonomi kreatif, serta media representasi identitas dan nilai sosial. Konsep-konsep seperti *media mix*, *otaku culture*, hingga analisis semiotik dalam *anime* menjadi pembahasan akademis tersendiri.

4. Penelitian Terdahulu

Sebagai landasan dalam memahami representasi budaya Jepang dalam anime Sengoku Basara, penelitian ini merujuk pada berbagai studi terdahulu yang membahas representasi budaya dalam media, khususnya dalam konteks *anime*. Penelitian-penelitian sebelumnya memberikan wawasan mengenai bagaimana budaya suatu negara dikonstruksi melalui simbol, narasi, dan karakter dalam media populer. Dengan membandingkan hasil penelitian sebelumnya, penelitian ini dapat mengidentifikasi kesamaan, perbedaan, serta kontribusi baru yang dapat diberikan dalam kajian semiotika dan representasi budaya Jepang dalam *anime*. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik ini. Seperti dalam beberapa penelitian berikut yang saya gunakan untuk referensi dan perbandingan

dengan penelitian yang akan saya lakukan :Penelitian yang dilakukan oleh Faisal Arif Mahendra dan Mohammad Ali, berjudul “Representasi Nilai Bushido Keberanian (Yu) dalam Anime: Analisis Semiotika C.S. Pierce”, membahas bagaimana nilai yu (keberanian) sebagai salah satu kode etik dalam Bushido direpresentasikan dalam tokoh-tokoh *anime* melalui tindakan heroik mereka. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika Charles Sanders Pierce, yang menganalisis tanda melalui tiga elemen utama: representamen (tanda), objek, dan interpretan (pemakna).

Objek kajian penelitian ini mencakup tiga anime, yaitu *Kimetsu no Yaiba Movie: Mugen Ressha-hen*, *Koutetsujou no Kabaneri Movie 3: Unato Kessen*, dan *Fate/Grand Order: Shinsei Entaku Ryouiki Camelot*. Melalui analisis terhadap sebelas adegan (scene) dari karakter Rengoku, Ikoma, Kurusu, dan Fujimaru, ditemukan bahwa nilai yu dimunculkan melalui tindakan keberanian mereka dalam menghadapi musuh tanpa rasa takut, menyelamatkan teman, dan bertindak demi kebaikan kolektif. Masing-masing adegan dikaji dengan membedakan unsur tanda, objek tindakan, dan interpretasi makna berdasarkan konteks budaya samurai.

Kesimpulan penelitian ini menyatakan bahwa para tokoh anime tersebut secara konsisten menampilkan keberanian sebagai bentuk pengabdian dan keyakinan terhadap prinsip moral. Nilai yu dihadirkan melalui visualisasi aksi heroik yang menjadi simbol keteguhan hati dan keberanian khas samurai. Penelitian ini juga menyarankan agar kajian selanjutnya tidak hanya membahas yu, tetapi memperluas ke nilai Bushido lainnya seperti *gi*, *jin*, *rei*, *makoto*, *meiyo*, dan *chuugi*, serta mempertimbangkan objek budaya populer lain seperti manga dan dorama.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nur Isnaini, Ani Sunarni, dan Aam Hamidah berjudul “Representasi Bushido Tokoh Madenokoji Arikoto dalam Anime ‘Ooku’” membahas bagaimana nilai-nilai Bushido direpresentasikan melalui tokoh Arikoto

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika Roland Barthes, yang menganalisis struktur tanda dalam bentuk denotasi,

konotasi, dan mitos. Teori nilai-nilai Bushido yang digunakan mengacu pada pemikiran Inazo Nitobe, yang meliputi tujuh prinsip utama: *Gi, Yuu, Jin, Rei, Makoto, Meiyo, dan Chuugi*.

Dari hasil analisis terhadap beberapa adegan dalam anime, ditemukan total 18 data yang merepresentasikan nilai Bushido pada karakter Arikoto. Nilai Jin (belas kasih) menjadi yang paling dominan, tercermin dari sikap Arikoto yang penuh empati, peduli terhadap orang lain, dan menolak kekerasan. Nilai *Yuu* (keberanian), *Rei* (kesopanan), *Makoto* (ketulusan), *Meiyo* (kehormatan), *Gi* (keadilan), dan *Chuugi* (kesetiaan) juga muncul dalam bentuk tindakan simbolik dan naratif, seperti saat Arikoto membela orang tak bersalah, menolak bertindak gegabah, dan tetap loyal hingga akhir hidupnya kepada pemimpin dan istana Ōoku.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa Arikoto direpresentasikan sebagai figur samurai sejati dalam konteks sosial-politik alternatif yang ditawarkan anime Ōoku. Ia bukan hanya simbol maskulinitas lembut, tetapi juga personifikasi dari prinsip Bushido yang hidup dalam tindakan moral, bukan sekadar peran militer. Dengan demikian, anime Ōoku menjadi media naratif yang mengangkat nilai-nilai tradisional Jepang dalam format fiksi sejarah yang tetap relevan untuk budaya populer masa kini.

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian & Peneliti	Metode	Isi	Kesimpulan	Perbedaan Dengan Penelitian Ini
1	<i>Representasi Nilai-Nilai Bushido dalam Film The Last Samurai (Hollywood)</i> <i>Janu Arrumurti Mursitio (2020)</i> (Mursito, n.d.)	Metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotik (analisis representasi pada level realitas, representasi, dan ideologis	Penelitian ini mengkaji bagaimana film <i>Film The Last Samurai</i> merepresentasikan enam nilai utama Bushido : kehormatan (meiyo), loyalitas (chuugi), keberanian (yu), disiplin (gi), ketulusan (makoto), dan kesopanan (rei). Analisis dilakukan terhadap tokoh Katsumoto dan interaksinya dengan lingkungan serta nilai – nilai Jepang yang ditampilkan dalam film.	Film ini dianggap mampu menggambarkan nilai-nilai bushido secara kuat dan dramatis melalui karakter Katsumoto dan narasi heroik tentang budaya Jepang yang kontras dengan nilai barat. Representasi tersebut menampilkan Bushido sebagai budaya leluhur dan penuh integritas.	Penelitian ini menggunakan film Hollywood (<i>live-action</i>), sedangkan penelitian saya menggunakan anime Jepang. Objek tokoh yang dianalisis berbeda (Katsumoto Vs Sanada Yukimura), serta media penyampaiannya. Saya juga menggunakan pendekatan Roland Barthes (denotasi, konotasi, dan mitos) bukan analisis level representasi seperti pada jurnal ini.
2	<i>Nilai–Nilai Bushido dalam Minwa</i> <i>Yuliani Rahmah (2018)</i> (Rahmah, 2018)	Studi Pustaka & Observasi lapangan (wawancara native speaker Jepang)	Menganalisis tujuh nilai utama Bushido (Gi, Yu, Jin, Rei, Makoto, Chuugi) yang direpresentasikan dalam cerita rakyat Jepang (Minwa), khususnya jenis <i>Denetsu dan Mukasi Banashi</i> . Contoh cerita : <i>Urashima Taro, Mamataro, Sanmai No Ofuda, Ikkyusan</i> , dll	Nilai – nilai Bushido tetap hidup dalam cerita rakyat Jepang dan menjadi baguan dari kepribadian bangsa Jepang. Minwa berfungsi sebagai media pendidikan moral dan karakter, yang diwariskan lintas generasi dan tetap relevan hingga kini.	Objek kajian beruoa folklor/lisan tradisional Jepang bukan anime. Peneliti tidak menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Penelitian saya menggunakan media populer (anime) dan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk mengungkap makna visual dan naratif.
3	<i>Analisis Semiotika Nilai Koltivitas Remaja Dalam Anime Wind Breaker</i> <i>Della Ananta & Septia Winduwati (2025)</i> (Ananta & Winduwati, n.d.)	Metode kualitatif dengan analisis semiotika Roland Barthes (denotasi, konotasi, mitos) & wawancara narasumber ahli budaya Jepang	Penelitian ini menganalisis representasi nilai moral <i>Shuudan Shugi</i> (kolektivisme) dalam anime <i>Wind Breaker</i> , melalui simbol visual, struktur kelompok, dan interaksi sosial para tokoh. Nilai-nilai yang dianalisis meliputi: <i>Shuudan Shikou</i> (orientasi kelompok) <i>Shuudan Seikatsu</i> (kehidupan kelompok) <i>Shuudan Ishiki</i> (kesadaran kelompok)	Anime <i>Wind Breaker</i> dianggap mampu merepresentasikan nilai kolektivisme Jepang secara mendalam melalui visual, simbol kelompok, dan narasi yang mengarah pada solidaritas sosial dan pengorbanan individu demi kelompok.	Objek kajian adalah anime bertema remaja (<i>Wind Breaker</i>), sedangkan penelitian saya fokus pada film live action <i>Blade of the Immortal</i> dan nilai Bushido <i>Zenko</i> . Meskipun sama-sama menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes, nilai yang dianalisis berbeda (kolektivisme vs welas asih Bushido), begitu pula konteks karakter dan genre cerita.
4	<i>Representasi Nilai Bushido Keberanian (Yu) dalam Anime</i>	Kualitatif, Semiotika Charles S. Pierce	Fokus pada nilai Yu (Keberanian) dalam tiga anime melalui segitiga tanda Pierce	Nilai Yu direpresentasikan melalui tindakan heroik dan pengorbanan karakter utama dalam Anime.	Fokus hanya pada satu aspek Bushido dan menggunakan Teori Semiotik yang berbeda.

No	Judul Penelitian & Peneliti	Metode	Isi	Kesimpulan	Perbedaan Dengan Penelitian Ini
	<i>Faisal Arif Mahendra & Mohammed Ali (2023)</i> (Mahendra & Ali, 2023)				
5	<i>Buhsido pada perempuan Jepang dalam film Ruroin Khensin (2012) dan Myu No Anyo Papa ni Ageru (2004)</i> <i>Renata Pertiwi Isadi & Sumekar tanjung (2014)</i> (ISADI & TANJUNG, 2014)	Deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika Roland Barthes (denotasi, konotasi, dan mitos)	Menganalisis representasi nilai-nilai bushido pada tokoh perempuan dalam dua film Jepang, yaitu <i>Rurouni Kenshin</i> (film samurai berlatar era Meiji) dan <i>Myu no Anyo Papa ni Ageru</i> (film drama keluarga modern). Nilai-nilai Bushido yang dianalisis meliputi Gi, Jin, Yu, Rei, Makoto, Meiyo, dan Chugi.	Menganalisis representasi nilai-nilai bushido pada tokoh perempuan dalam dua film Jepang, yaitu <i>Rurouni Kenshin</i> (film samurai berlatar era Meiji) dan <i>Myu no Anyo Papa ni Ageru</i> (film drama keluarga modern). Nilai-nilai Bushido yang dianalisis meliputi Gi, Jin, Yu, Rei, Makoto, Meiyo, dan Chugi.	Menganalisis representasi nilai-nilai bushido pada tokoh perempuan dalam dua film Jepang, yaitu <i>Rurouni Kenshin</i> (film samurai berlatar era Meiji) dan <i>Myu no Anyo Papa ni Ageru</i> (film drama keluarga modern). Nilai-nilai Bushido yang dianalisis meliputi Gi, Jin, Yu, Rei, Makoto, Meiyo, dan Chugi.
6	<i>Representasi Bushido Tokoh Madenokoji Arikoto dalam anime "Ooku"</i> <i>Siti Nur Isnaini, Ani Sunami, Aam Hamidah (2024)</i> (Nur Isnaini Ani Sunarni Aam Hamidah Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA Bekasi, 2024)	Metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika Roland Barthes (denotasi, konotasi, dan mitos)	Penelitian ini mengkaji representasi tujuh nilai utama Bushido pada tokoh Arikoto dalam anime <i>Ooku</i> , yaitu: Gi, Yuu, Jin, Rei, Makoto, Meiyo, dan Chuugi. Data diperoleh melalui teknik simak bebas libat cakap dari adegan dalam anime.	Nilai <i>Jin</i> (仁) menjadi nilai yang paling dominan dalam karakter Arikoto. Arikoto direpresentasikan sebagai sosok ksatria yang penuh kasih sayang, empati, dan kepedulian terhadap sesama, serta menunjukkan sikap hormat dan setia terhadap atasan.	Penelitian ini menggunakan anime <i>Ooku</i> sebagai media, sedangkan penelitian saya menggunakan anime <i>Sengoku Basara</i> . Objek yang dianalisis pun berbeda (Arikoto vs Sanada Yukimura). Meskipun sama-sama menggunakan teori semiotika Roland Barthes dan nilai Bushido dari Inazo Nitobe, fokus nilai dominan dan konteks cerita memiliki perbedaan historis dan naratif.
7	<i>Nilai-Nilai Bushido Pada Samurai Yang Tercermin dalam Film Rurouni Kheisi Ohtomo</i> <i>R. Nanda Putra Pratama (2014)</i> (Pratama, 2014)	Deskriptif kualitatif, menggunakan teori nilai Bushido dari Inazo Nitobe dan analisis film dengan pendekatan <i>mise-en-scène</i>	Menganalisis tujuh nilai utama Bushido (Gi, Yuuki, Jin, Reigi, Shinjitsu, Meiyo, dan Chuugi) yang tercermin dalam tokoh-tokoh samurai seperti <i>Kenshin</i> (rounin), Goro Saito (samurai setia), dan Jinne (ashigaru).	Film <i>Rurouni Kenshin</i> mencerminkan semua nilai Bushido. Tokoh <i>Kenshin</i> mencerminkan nilai Gi, Yuuki, Jin, Reigi, Shinjitsu, dan Seijitsu; Goro Saito mencerminkan nilai Reigi dan Chuugi; sedangkan Jinne mencerminkan nilai Gi dan Meiyo.	Penelitian ini menggunakan film live-action <i>Rurouni Kenshin</i> sebagai objek, sedangkan penelitian saya menggunakan anime <i>Sengoku Basara</i> . Perbedaannya juga terletak pada pendekatan metode visual (<i>mise-en-scène</i> vs. semiotika Barthes) serta fokus pada karakter Sanada Yukimura.

No	Judul Penelitian & Peneliti	Metode	Isi	Kesimpulan	Perbedaan Dengan Penelitian Ini
8	<i>Analisis Bushido No Zenkou Pada Tokoh Manji Pada Film " Blade Of The Immortal "</i> Karya Takashi Mike (2017) Suastu Intan Catyaningrum (2018) (Catyaningrum, 2018)	Deskriptif kualitatif, menggunakan teori semiotika (Saussure) dan teori film	Penelitian ini mengkaji representasi tujuh kebajikan Bushido (Gi, Yu, Jin, Rei, Makoto, Meiyo, Chugi) yang tercermin dalam karakter utama Manji. Data dianalisis menggunakan tanda (signifier dan signified) serta konteks visual naratif dari film.	Tokoh Manji merepresentasikan tujuh kebajikan Bushido secara penuh. Ia digambarkan sebagai sosok yang adil, berani, penuh belas kasih, sopan, jujur, setia, dan mempertahankan kehormatan meskipun mengalami kutukan keabadian.	Penelitian ini menggunakan film live-action Jepang dan teori semiotika Saussure, sementara penelitian saya menggunakan anime Sengoku Basara dan semiotika Roland Barthes. Tokoh yang dianalisis juga berbeda, yaitu Manji dalam film vs. Sanada Yukimura dalam anime.
9	<i>Seppuku dan Nilai – Nilai Bushido dalam Film " Letters Form Iwo Jima "</i> Muhammad Dicka Ma'arif Alyatalattaf (2019) (Alyatalattaf, 2019)	Deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce (ikon, indeks, simbol) Deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce (ikon, indeks, simbol)	Meneliti makna budaya <i>seppuku</i> dalam film sebagai representasi nilai Bushido: Gi, Yu, Jin, Rei, Makoto, Meiyo, dan Chugi. Analisis dilakukan pada 7 adegan utama yang menampilkan tindakan <i>seppuku</i> oleh para prajurit Jepang.	<i>Seppuku</i> ditampilkan sebagai tindakan penuh kehormatan dan pengorbanan yang didasarkan pada nilai-nilai Bushido, bukan pelarian dari kekalahan. Setiap karakter mewakili satu atau lebih nilai seperti meiyo (kehormatan), chugi (kesetiaan), dan yu (keberanian).	Penelitian ini menggunakan film live-action perang, teori semiotika Peirce, dan fokus pada tindakan <i>seppuku</i> . Sementara penelitian saya menggunakan anime Sengoku Basara, teori semiotika Roland Barthes, dan berfokus pada representasi nilai Bushido dalam karakter Sanada Yukimura sebagai simbol heroisme.
10	<i>Representasi Youkai dalam Anime "Nurairihyon No Mago"</i> Karya Hiroshi Shiibasi Dini Wahyuni, Suryadi, Roro Sri Rejeki (2022) (Budi Junior et al., 2025)	Metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce (ikon, indeks, simbol) dan pendekatan antropologi sastra	Meneliti representasi makhluk mitologi Jepang (Youkai) dalam anime <i>Nurairihyon no Mago</i> dan bagaimana mereka mencerminkan nilai-nilai moral dan budaya Jepang, termasuk nilai-nilai Bushido seperti Gi, Yu, Jin, Rei, Makoto, Meiyo, dan Chugi.	Youkai dalam anime tidak hanya digambarkan sebagai makhluk mitologis, tetapi juga sebagai entitas yang menjunjung tinggi nilai-nilai etika Bushido. Penelitian menunjukkan bahwa Youkai seperti Nurairihyon, Yuki Onna, dan Kappa mewakili prinsip-prinsip kebaikan dan kehormatan.	Objek penelitian ini adalah makhluk mitologi Jepang (Youkai), sedangkan penelitian saya fokus pada tokoh historis samurai Sanada Yukimura. Selain itu, pendekatan semiotik yang digunakan berbeda (Peirce vs. Barthes), dan penelitian ini juga memasukkan sudut pandang antropologi sastra, sementara penelitian saya menganalisis nilai Bushido melalui teori representasi dan semiotika visual.

5. Temuan Baru

Penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan dengan sepuluh penelitian terdahulu yang telah dikaji, baik dari sisi teoritis, metodologis, maupun praktis.

a. Novelty Teoritis

- 1) Penelitian ini menghadirkan pendekatan baru dengan menggabungkan semiotika Roland Barthes (denotasi, konotasi, mitos) dan teori representasi konstruksional Stuart Hall dalam satu alur analisis terpadu. Sebagian besar penelitian terdahulu hanya menggunakan satu teori semiotika (Barthes, Peirce, atau Saussure) tanpa mengaitkannya dengan representasi, sehingga belum mengungkap konstruksi makna pada level ideologis dan kultural secara menyeluruh.
- 2) Selain itu, penelitian ini secara eksplisit mengaitkan analisis semiotika dengan tujuh nilai utama Bushidō, sehingga memperluas pemahaman teoretis tentang representasi budaya Jepang dalam media populer.

b. Novelty Metodologis

- 1) Objek penelitian berfokus pada anime *Sengoku Basara: Samurai Kings* dengan tokoh Sanada Yukimura, sosok sejarah populer Jepang yang jarang dianalisis dalam kerangka semiotika budaya kontemporer. Sebagian besar penelitian terdahulu cenderung memilih film live-action, cerita rakyat (*minwa*), atau anime dengan karakter berbeda.
- 2) Dari segi teknik analisis, penelitian ini tidak hanya mengkaji narasi atau dialog, tetapi juga secara mendetail menelaah simbol-simbol visual, kostum, ekspresi, interaksi karakter, dan komposisi adegan. Pendekatan ini memberikan cakupan metodologis yang lebih komprehensif dalam membaca konstruksi makna.

c. Novelty Praktis

- 1) Penelitian ini membahas seluruh tujuh prinsip utama Bushidō — *Yū* (keberanian), *Gi* (integritas), *Jin* (belas kasih), *Makoto* (ketulusan), *Meiyō* (kehormatan), *Rei* (kesopanan), dan *Chūgi* (kesetiaan) secara setara. Penelitian terdahulu cenderung hanya menyoroti satu atau dua nilai tertentu.
- 2) Selain itu, penelitian ini melibatkan interpretasi penonton Indonesia terhadap representasi budaya Jepang, sehingga menghadirkan perspektif lintas budaya (*cross-cultural perspective*). Hal ini memungkinkan analisis perbedaan pemaknaan antara konstruksi makna oleh kreator Jepang dengan resepsi audiens di luar Jepang, sesuatu yang jarang dilakukan penelitian sebelumnya.

6. Sinopsis Objek Penelitian

Sengoku Basara: Samurai Kings adalah anime aksi-historis yang berlatar pada periode Sengoku, masa penuh konflik antara para daimyo (penguasa feodal) dalam memperebutkan kekuasaan di Jepang. Anime ini menampilkan tokoh-tokoh legendaris dalam sejarah Jepang, salah satunya adalah Sanada Yukimura, seorang samurai muda dari Klan Takeda yang dikenal penuh semangat, loyalitas tinggi, dan dedikasi terhadap tuannya, Takeda Shingen.

Sebagai adaptasi fiksi dari sejarah, anime ini menggabungkan elemen visual bergaya modern dengan tema kepahlawanan tradisional. Karakter Yukimura ditampilkan melalui berbagai adegan penuh aksi dan emosional yang mencerminkan nilai-nilai Bushido, seperti kesetiaan (*chūgi*), keberanian (*yū*), dan kehormatan (*meiyo*). Meskipun dibalut dalam narasi fiktif dan pertarungan bergaya hiperbolis (pertarungan yang dilebih-lebihkan secara visual untuk memberikan kesan dramatis dan spektakuler), anime ini tetap membawa makna budaya yang dalam melalui simbol, kostum, dialog, dan relasi antartokoh.

Dengan demikian, Sengoku Basara: Samurai Kings menjadi objek yang relevan untuk dianalisis secara semiotik, khususnya untuk mengkaji bagaimana

representasi nilai-nilai Bushido dikonstruksi dalam media populer melalui karakter Sanada Yukimura.

7. Kerangka Berfikir

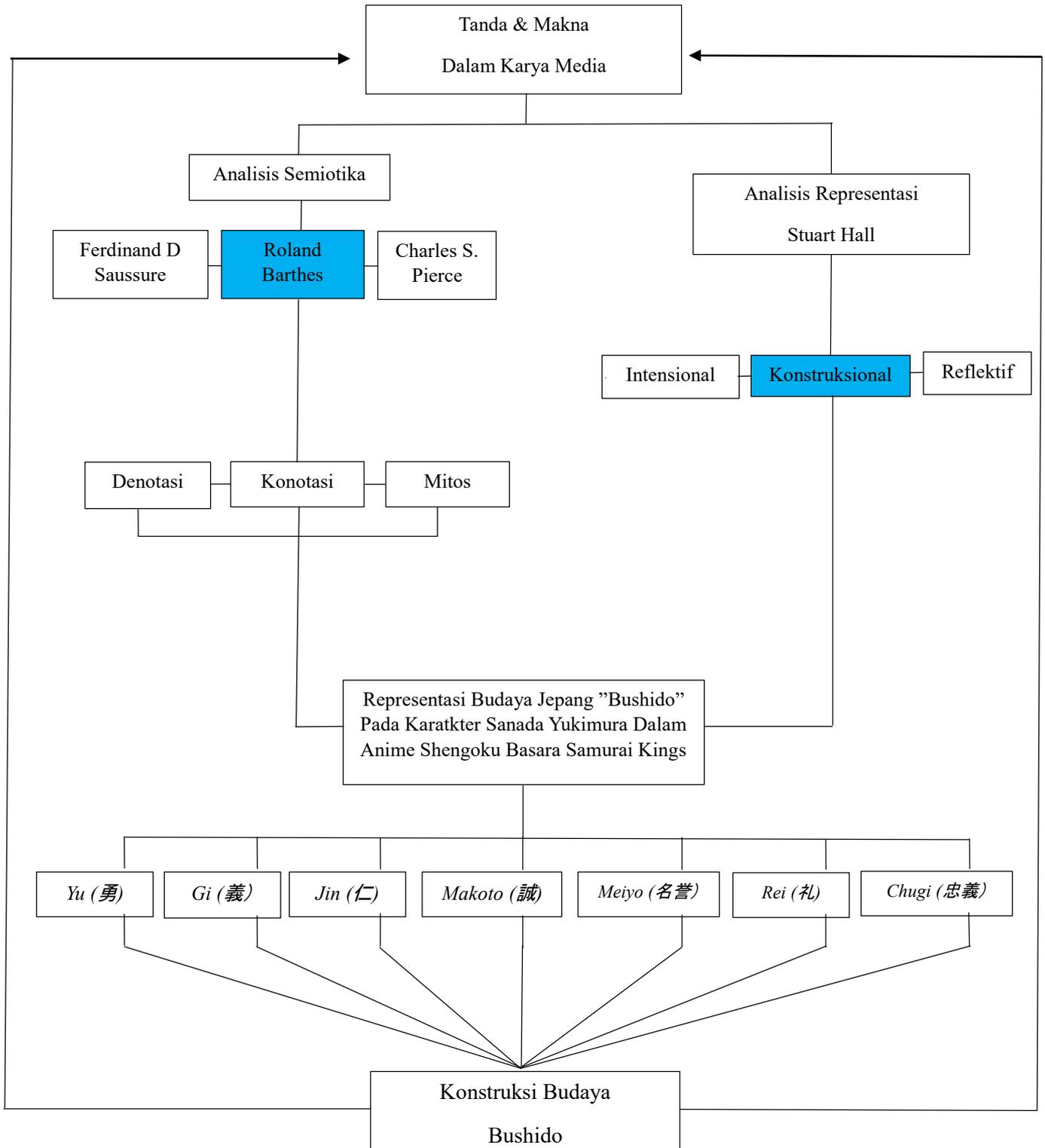
Kerangka berpikir penelitian ini berangkat dari pemahaman bahwa setiap karya media mengandung tanda dan makna yang dapat dianalisis melalui pendekatan semiotika dan teori representasi. Pada jalur semiotika, penelitian merujuk pada pemikiran Roland Barthes yang menekankan tiga tahapan makna: denotasi, konotasi, dan mitos. Dengan memanfaatkan konsep tanda dari Ferdinand de Saussure dan Charles S. Peirce, tanda-tanda visual, verbal, maupun naratif dalam anime *Sengoku Basara: Samurai Kings* dapat dibaca untuk mengungkap representasi nilai-nilai Bushidō.

Sementara itu, pada jalur representasi, penelitian mengacu pada teori Stuart Hall yang menekankan tiga pendekatan representasi, yakni reflektif, intensional, dan konstruksional. Dalam konteks penelitian ini, representasi dipahami terutama dalam kerangka konstruksional, di mana makna tidak sekadar mencerminkan realitas, melainkan dibentuk oleh sistem bahasa, budaya, dan media.

Kedua jalur analisis ini bertemu pada objek penelitian, yaitu representasi budaya Bushidō dalam karakter Sanada Yukimura. Nilai-nilai Bushidō yang dianalisis mencakup tujuh aspek utama: *yu* (keberanian), *gi* (keadilan), *jin* (kebajikan), *makoto* (ketulusan), *meiyō* (kehormatan), *rei* (tatakrama), dan *chūgi* (kesetiaan). Melalui proses analisis semiotika Barthes dan representasi Hall, penelitian ini menjelaskan bagaimana ketujuh nilai tersebut ditampilkan, ditafsirkan, serta dikonstruksikan dalam anime.

Dengan demikian, kerangka berpikir ini menuntun penelitian untuk mengungkap konstruksi budaya *Bushidō* dalam anime *Sengoku Basara: Samurai Kings*, sekaligus melihat bagaimana nilai-nilai tradisional Jepang direproduksi, dimodifikasi, dan direpresentasikan ulang dalam media populer kontemporer.

Kerangka Berfikir



Sumber : Dibuat Oleh Penulis

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes dan teori representasi Stuart Hall, anime *Sengoku Basara: Samurai Kings* merepresentasikan tujuh nilai utama Bushidō : *gi* (keadilan), *yū* (keberanian), *jin* (kasih sayang), *rei* (sopan santun), *makoto* (ketulusan), *meiyō* (kehormatan), dan *chūgi* (kesetiaan) melalui karakter samurai, khususnya Sanada Yukimura.

Pada level denotasi, anime menampilkan citra literal samurai melalui atribut khas seperti baju zirah, pedang, dan adegan pertempuran. Pada level konotasi, anime menekankan nilai keberanian, pengabdian, dan integritas moral. Sementara itu, pada level mitos, terbentuk ideologi bahwa samurai adalah pelindung bangsa dan simbol moralitas Jepang.

Dari keseluruhan nilai Bushidō, *chūgi* (kesetiaan) muncul sebagai nilai yang paling dominan dalam diri Sanada Yukimura. Hal ini ditunjukkan melalui pengabdian total kepada Takeda Shingen, keberanian menghadapi musuh demi menjaga kehormatan klan, serta komitmennya terhadap prinsip kebenaran dan moralitas.

Meskipun demikian, anime ini juga menampilkan kekerasan secara hiperbolis dan menyederhanakan politik era Sengoku ke dalam dikotomi “baik versus jahat,” sehingga mengaburkan kompleksitas sejarah sebenarnya. Hasil wawancara dengan narasumber dari Jepang memperkuat bahwa anime ini memang efektif dalam memperkenalkan nilai-nilai Bushidō kepada audiens, tetapi sekaligus sarat glorifikasi dan romantisasi.

Dengan demikian, *Sengoku Basara: Samurai Kings* dapat dipahami bukan hanya sebagai produk hiburan, melainkan juga sebagai media reproduksi budaya yang mengidealkan citra samurai. Melalui tokoh Sanada Yukimura, nilai *chūgi* (kesetiaan) tampil paling kuat dan menjadi inti representasi Bushidō yang ditawarkan anime ini.

B. Saran

1. Saran Teoretis

Bagi penelitian akademis, kajian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperluas objek analisis, misalnya dengan membandingkan representasi Bushidō dalam beberapa anime berbeda atau menghubungkannya dengan media populer lain seperti manga, film, maupun gim. Selain itu, penelitian berikutnya dapat menggunakan pendekatan metodologis yang berbeda, seperti analisis wacana kritis atau etnografi media, untuk memperkaya pemahaman akademik tentang konstruksi budaya Jepang di media populer.

2. Saran Praktis/Empiris

Bagi mahasiswa atau peneliti, penelitian ini dapat menjadi acuan metodologis dalam penerapan analisis semiotika Roland Barthes dan teori representasi Stuart Hall. Diharapkan penelitian selanjutnya lebih memperhatikan aspek teknis, seperti pemilihan data, penyajian transkrip wawancara, serta penggunaan display data yang lebih sistematis agar analisis lebih terstruktur. Selain itu, penelitian ini juga dapat dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan sebagai bahan ajar dalam mata kuliah komunikasi budaya dan kajian media.

3. Saran Sosial/Masyarakat

Bagi masyarakat umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anime tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media yang membawa nilai-nilai budaya tertentu. Oleh karena itu, penting bagi penonton untuk lebih kritis dalam memaknai pesan yang tersaji dalam anime maupun media populer lain. Nilai-nilai Bushidō seperti keberanian, kehormatan, loyalitas, dan keadilan dapat diambil sebagai inspirasi positif dalam kehidupan sehari-hari, sementara aspek yang lebih problematis, seperti glorifikasi kekerasan, perlu dipahami secara proporsional.

DAFTAR PUSTAKA

- Alyatalathaf, M. D. M. (2019). Seppuku dan Nilai-Nilai Bushido dalam Film *Letters from Iwo Jima*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(2), 143–160.
- Archives, S. (2024). *Sanada Yukimura*. Samurai Archives. https://samurai-archives.com/wiki/Sanada_Yukimura
- Barlian, E. (2016). *Buku Kualitatif & Kuantitatif*. [s.n.].
- Barthes, R. (1991). *roland-barthes-mythologies*. Twenty Fifth Printing.
- Budi Junior, Y. W., Artana, I. N. R., & Sari, I. A. L. (2025). Representasi Youkai dalam Anime *Nurarihyon No Mago* karya Hiroshi Shibashii. *Berajah Journal: Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Diri*, 4(11), 1925–1930. <https://doi.org/10.47353/bj.v4i11.497>
- Catyaningrum, S. I. (2018). *Analisis Bushido No Zenkou pada Tokoh Manji dalam Film Blade of the Immortal karya Takashi Miike Tahun 2017*. STBA JIA Bekasi.
- contributors, F. (2024). *Sanada Yukimura | Sengoku Basara Wiki*. https://sengokubasara.fandom.com/wiki/Sanada_Yukimura
- Group, I. (2024). *South East Asia anime market: Industry trends, share, size, growth, opportunity and forecast 2025–2033*. IMARC Group. <https://www.imarcgroup.com/south-east-asia-anime-market>
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage Publications.
- ISADI, R. P., & TANJUNG, S. (2014). BUSHIDO PADA PEREMPUAN JEPANG: MEMAKNAI NILAI-NILAI BUSHIDO PADA PEREMPUAN JEPANG DALAM FILM RUROUNI KENSHIN (2012) DAN MYU NO ANYO PAPA NI AGERU (2008). *Communication*, 5(2). <https://doi.org/10.36080/comm.v5i2.30>
- Mahendra, F. A., & Ali, M. (2023). Representasi nilai Bushido keberanian (yu) dalam anime (analisis semiotika C.S. Pierce). *Mahadaya: Jurnal Ilmu Humaniora*, 3(1), 145–151.
- Mursito, J. A. (n.d.). *Representasi Nilai-Nilai Bushido dalam Film The Last Samurai (Hollywood): Analisis Semiotika Roland Barthes* [Universitas Airlangga]. <https://repository.unair.ac.id/17375/>
- Nur Isnaini Ani Sunarni Aam Hamidah Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA Bekasi, S. (2024). Representasi Bushido Tokoh Madenokoji Arikoto dalam Anime "Ooku. In *Jurnal Bahasa Asing* (Vol. 17, Issue 1). <http://jba.stba-jia.ac.id>
- Pratama, R. N. (2014). *Nilai nilai Bushido yang tercermin dalam film Rurouni Kenshin karya sutradara Keishi Ohtomo* [Universitas Brawijaya]. http://repository.ub.ac.id/100994/1/SKRIPSI_FULL_PDF.pdf
- Research, G. V. (2024). *Indonesia anime market size & outlook, 2024–2030*. Grand View Research. <https://www.grandviewresearch.com/horizon/outlook/anime-market/indonesia>

- Team, B. (2025). *History of Anime: From Origins to Global Phenomenon*. BrandAnime. <https://brandanime.com/2025/02/27/history-of-anime>
- YUSUF, C. O. (2022). Representasi Prinsip Bushido Pada Karakter Naruto.
- Wikipedia contributors. (2025). *Sengoku Basara: Samurai Kings*. In *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/Sengoku_Basara:_Samurai_Kings
- Wikipedia contributors. (2025). *Sengoku Basara: Samurai Heroes*. In *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/Sengoku_Basara:_Samurai_Heroes
- Wiryan, S. A. (2015). *Kode etik Bushidō dalam anime Sengoku Basara* (Skripsi Sarjana, Universitas Diponegoro). Universitas Diponegoro Repository. <https://eprints.undip.ac.id/46086/>

LAMPIRAN

1. WAWANCARA

Nama : 鈴木陽翔 (Suzuki Haruto)
Pekerjaan : Mahasiswa
Usia : 21 tahun
Waktu & Tempat Wawancara : Google Form / 19 Juli 2025, pukul 10:17 (Waktu Jepang)



NO	DAFTAR PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah Anda pernah menonton anime <i>Sengoku Basara: Samurai Kings</i> ?	Ya, saya pernah menonton <i>Sengoku Basara: Samurai Kings</i> . Pertama kali saya menontonnya saat masih SMA, dan anime itu sangat membekas bagi saya.
2	Apa yang Anda ketahui tentang karakter Sanada Yukimura yang muncul dalam anime tersebut?	Sanada Yukimura digambarkan sebagai seorang samurai muda yang penuh semangat dan memiliki loyalitas kuat. Ia setia kepada Takeda Shingen, dan sikapnya yang selalu berjuang demi keadilan sangat mengesankan.
3	Apakah Anda pikir karakter Sanada Yukimura mencerminkan nilai-nilai <i>Bushidō</i> ?	Ya, tindakan dan sikap Sanada Yukimura jelas mencerminkan nilai-nilai <i>Bushidō</i> . Terutama nilai “kesetiaan” (<i>chuugi</i>) dan “keberanian” (<i>yuuki</i>).
4	Menurut Anda, apa itu <i>Bushidō</i> ?	Menurut saya, <i>Bushidō</i> adalah budaya spiritual khas Jepang yang menekankan nilai kesetiaan, kehormatan, keberanian, sopan santun, dan ketulusan.
5	Apakah nilai-nilai <i>Bushidō</i> seperti kesetiaan, keberanian, sopan santun, dan ketulusan masih diajarkan atau diperkenalkan di masyarakat Jepang modern?	Di sekolah memang jarang diajarkan secara langsung, tetapi diperkenalkan melalui anime, film, atau pelajaran sejarah. Selain itu, nilai seperti sopan santun dan ketulusan masih memengaruhi perilaku orang Jepang hingga sekarang.
6	Apakah Anda menonton semua episode <i>Sengoku Basara: Samurai Kings</i> ?	Ya, saya menonton semua episodenya. Tidak hanya aksinya yang menarik, tetapi juga hubungan antar karakternya yang mendalam dan seru.

7	Apa pendapat Anda tentang penggambaran karakter samurai dalam anime ini?	Karakter samurai memang digambarkan agak berlebihan, tetapi pada dasarnya ditampilkan sebagai sosok ideal yang pantas dihormati. Terutama Sanada Yukimura yang penuh semangat dan teguh pada satu tujuan, itu menjadi daya tariknya.
8	Apakah menurut Anda anime ini mencerminkan nilai-nilai <i>Bushidō</i> seperti kesetiaan, keberanian, dan sopan santun?	Ya, terutama kesetiaan dan keberanian. Misalnya, kesetiaan pada tuan mereka dan keberanian menghadapi musuh secara langsung.
9	Apa pendapat Anda tentang penggunaan anime sebagai media untuk mengekspresikan budaya samurai?	Menurut saya, sangat bagus bisa mengenal budaya samurai lewat anime. Itu menjadi cara yang efektif untuk memperkenalkan sejarah dan tradisi kepada generasi muda.
10	Apakah nilai-nilai <i>Bushidō</i> dalam anime sesuai dengan nilai-nilai dalam sejarah dan budaya Jepang?	Tidak semuanya benar secara historis, tetapi esensi dan aspek spiritualnya berhasil ditampilkan dengan baik.
11	Apakah menonton anime membuat minat Anda terhadap budaya Jepang, samurai, atau <i>Bushidō</i> semakin besar?	Ya, anime membuat saya lebih tertarik dengan samurai dan zaman Sengoku. Dari situ saya juga mulai membaca buku sejarah dan karya lain.
12	Menurut Anda, apakah anime berkontribusi memperkenalkan budaya Jepang ke dunia internasional?	Ya, anime punya peran sangat penting dalam memperkenalkan budaya Jepang ke dunia. Banyak orang asing yang mulai tertarik pada Jepang karena anime.
13	Bagaimana menurut Anda cara budaya Jepang ditampilkan dalam anime yang dikonsumsi di seluruh dunia?	Dalam anime, budaya Jepang digambarkan secara unik, kadang disertai unsur fantasi. Justru itu yang membuatnya menarik.
14	Dari nilai-nilai <i>Bushidō</i> , menurut Anda mana yang paling penting?	Bagi saya, nilai paling penting adalah "kesetiaan". Bersikap setia kepada orang atau hal yang kita percayai adalah nilai yang sangat berharga.

NARASUMBER 2 (WARGA NEGARA INDONESIA)

NAMA : M LUKMAN / PRIA

PEKERJAAN : MAHASISWAS

UMUR : 22 TAHUN

WAKTU / TEMPAT



PELAKSANAAN WAWANCARA : NILU CAFE / 17-06-25 (19.00 WIB)

NO	DAFTAR PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah Anda pernah menonton anime <i>Sengoku Basara: Samurai Kings</i> ?	Iya, saya pernah nonton. Waktu itu karena direkomendasikan teman.
2	Apa yang Anda ketahui tentang tokoh Sanada Yukimura dalam anime tersebut?	Dia digambarkan sebagai samurai muda yang semangat banget dan sangat setia pada tuannya,

		Takeda Shingen. Gaya bicaranya keras, penuh semangat
3	Menurut Anda, apakah karakter Sanada Yukimura merepresentasikan nilai-nilai Bushido?	Menurut saya iya. Terutama nilai kesetiaan dan keberanian. Dia selalu siap melindungi tuannya dan berani menghadapi siapa pun
4	Apa pengertian Anda tentang Bushido?	Bushido itu kayak kode etik atau prinsip hidup para samurai di Jepang
5	Apakah nilai-nilai Bushido seperti kesetiaan, keberanian, hormat, dan kejujuran masih diajarkan atau dikenalkan dalam kehidupan masyarakat Jepang saat ini?	Kalau saya lihat dari budaya Jepang modern, iya masih terasa. Kayak rasa hormat ke orang lain, disiplin kerja, dan tanggung jawab
6	Apakah Anda sudah menonton seluruh episode anime <i>Sengoku Basara: Samurai Kings</i> ?	Saya nonton dua season-nya, jadi bisa dibilang hampir semua. Kadang saya ulang juga episode favoritnya karena suka sama action dan semangat karakternya
7	Bagaimana pandangan Anda terhadap representasi karakter samurai dalam anime tersebut?	Menurut saya cukup bagus. Memang dibuat lebih dramatis dan stylish, Jadi walaupun ada unsur fiksi, tetap terasa "samurai"-nya
8	Menurut Anda, apakah dalam anime tersebut terdapat nilai-nilai seperti kesetiaan, keberanian, hormat, dan lainnya yang mencerminkan Bushido?	Iya, Terutama perpaduan Atasan dan Bawahan dari karakter Yukimura dan juga Takeda Shingen di season berikutnya. Mereka semua punya prinsip masing-masing yang kuat
9	Bagaimana pandangan Anda terhadap penyampaian budaya samurai melalui media anime?	Sangat efektif. Saya sendiri jadi tahu banyak soal samurai dan Bushido justru dari anime, bukan dari buku sejarah. Anime bisa menyampaikan nilai-nilai itu lewat cerita dan karakter yang relate dan menarik untuk ditonton
10	Apakah Anda merasa representasi nilai Bushido dalam anime cukup akurat jika dibandingkan dengan sejarah atau nilai budaya Jepang yang sebenarnya?	Saya rasa cukup akurat secara nilai, meskipun penyajiannya dibuat lebih dramatis dan penuh aksi
11	Apakah menonton anime membuat Anda semakin tertarik dengan budaya Jepang, khususnya samurai dan Bushido?	Banget! Saya jadi baca-baca tentang sejarah samurai, tokoh-tokoh aslinya seperti Yukimura, dan bahkan tertarik belajar bahasa Jepang juga. Anime jadi awal yang menarik buat masuk ke budaya Jepang
12	Menurut Anda, apakah anime berkontribusi dalam memperkenalkan budaya Jepang ke dunia internasional?	Iya, sangat besar kontribusinya. Banyak teman saya juga jadi suka Jepang gara-gara anime. Lewat anime, kita bisa lihat gaya hidup, nilai-nilai, bahkan makanan dan adat mereka
13	Bagaimana pendapat Anda ketika budaya Jepang direpresentasikan dalam anime yang dikonsumsi secara global?	Saya senang sih, karena banyak orang jadi tahu budaya Jepang. Tapi saya juga merasa penting untuk menjelaskan kalau anime itu bukan cerminan 100% dari kenyataan. Tapi tetap bagus sebagai media pengantar.
14	Dari semua nilai Bushido, nilai apa yang paling penting menurut Anda?	Menurut saya kesetiaan

15	Adakah anime lain yang menurut Anda juga menggambarkan nilai-nilai Bushido dengan kuat?	Samurai Champloo
----	---	------------------

2. LAMPIRAN 2

GAMBAR SCREENSHOT WEB ANIME

