

Representasi Prinsip *Bushido* Pada Karakter Naruto



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia

2022

Oleh

Cakra Omar Yusuf

18321057

PRODI ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2022

Halaman Pengesahan

Skripsi

Representasi Prinsip *Bushido* Pada Karakter Naruto

Disusun oleh

Cakra Omar Yusuf


18321057

Telah dipertahankan dan diusahakan oleh Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia

Tanggal: 01 November 2022

Dewan Penguji:

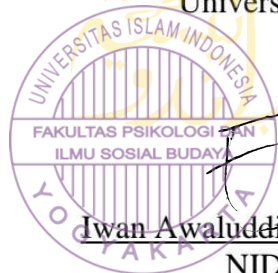
1. Ketua : Sumekar Tanjung, S.Sos., M.A.
NIDN 0514078702
2. Anggota : Ida Nuraini Dewi Kodrat Ningsih, S.I.Kom., M.A
NIDN 0523098701



(.....)


(.....)

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia




Iwan Awaluddin Yusuf, S.IP., M.Si., Ph.D
NIDN : 0506038201

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : **Cakra Omar Yusuf**
Nomor Mahasiswa : **18321057**

Melalui surat ini saya menyatakan bahwa :

1. Selama menyusun skripsi ini saya tidak melakukan tindak pelanggaran akademik dalam bentuk apapun, seperti, penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia.
2. Karena itu, skripsi ini merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan atau karya orang lain.
3. Apabila di kemudian hari, setelah saya lulus dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya setuju dengan sesungguhnya,

Yogyakarta, 01 November 2022
Yang menyatakan,



Cakra Omar Yusuf
18321057

MOTTO

“Khoirunnas anfauhum linnas”

(sebaik-baik manusia adalah yang bermanfaat bagi orang lain)



KATA PENGANTAR

Assamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah puji syukur dipanjatkan untuk Allah SWT, Maha baik, maha kaya Allah yang telah memberikan kita nikmat yang berlimpah ruah, Kesehatan, kesempatan, nikmat dan berkah dia berikan kepada kita, karena karunia Allah SWT akhirnya skripsi dengan judul “representasi prinsip *bushido* pada karakter Naruto” telah diselesaikan. Dalam penyelesaian skripsi ini ada banyak sekali orang yang turut memberikan dukungan dan do'a. Penulis ingin berterimakasih kepada:

1. Allah *subanahu wa ta'ala* karena jika bukan darinya, penelitian ini mungkin tidak akan selesai dengan lancar.
2. Ayah saya dan Ibu saya, Raden Yusuf dan Farida Hanum yang telah mendidik saya sedari kecil, menafkahi saya dari jenjang sekolah sampai kuliah ini juga serta memberikan kasih sayang yang tak hentinya walaupun anaknya ini merupakan anak yang keras kepala. Berkat do'a mereka juga skripsi ini dapat diselesaikan. Kepada ayah saya walaupun nasihatmu kepada saya tentang kehidupan cukup keras, akan tetapi itu yang membuat saya bertahan dalam dunia yang abstrak ini, untuk ibu saya do'a mu yang selalu menyelimutiku dimana pun aku berada. Terima kasih telah menjadi orangtua saya.
3. Ibu Dosen Pembimbing saya yang saya hormati dan sayangi, Ibu Sumekar Tanjung, S.sos., M.A, terimakasih yang sebesar-besarnya saya ucapkan kepada Ibu karena telah sabar membimbing saya dan teman-teman yang lainnya untuk menyelesaikan skripsi ini, semoga keikhlasan ibu dalam mengajar mendapatkan posisi yang mulia dihadapan Allah SWT
4. Ibu Dosen Penguji, Ibu Ida Nuraini Dewi Kodrat Ningsih yang telah menguji skripsi saya agar lebih lengkap dan lebih teratur dalam performatannya, dan juga terimakasih ibu telah meluluskan saya. Semoga ibu berkah selalu. aamiin
5. Fajrina Mulyani Siregar, orang yang menghuni kepala saya setiap hari. terimakasih kepada dirimu yang selalu menemani dan mendo'akanku dalam proses pengerjaan skripsi ini. Terimakasih telah memberikan segala suka dan duka dalam setiap harinya. Terimakasih sahabat hatiku :) *the moon is beautiful isn't it?*
6. Teman-teman yang sering saya tanyai terkait skripsi Nuke, Widya, Afif, Angga, teman-teman satu bimbingan tanpa kalian aku mungkin kebingungan dalam mengerjakan skripsi ini.
7. Teman-teman HI yang menemani saya ada Dzaky, Rafly, Vivi, Maman, Nabil, Yasril, terimakasih telah menemani saya setiap hari dan bercanda bareng.
8. Teman-teman dijogja Rana, Kak Ummi, Devin, Tunas, Amartya, Hafiz, dan teman-teman yang lainnya
9. Teman-teman dibandung yang memberi saya tumpangan dan menemani saya di Bandung juga membantu saya dalam proses sidang skripsi, Syafri, Faras, Vina dan teman yang lainnya.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semua serta lancer dalam menjalani kehidupan dan selalu dilindungi oleh Allah SWT. Penulis menyadariskripsi ini jauh dari kata sempurna dan penulis berharap juga semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi yang membacanya.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Yogyakarta, Oktober 2022

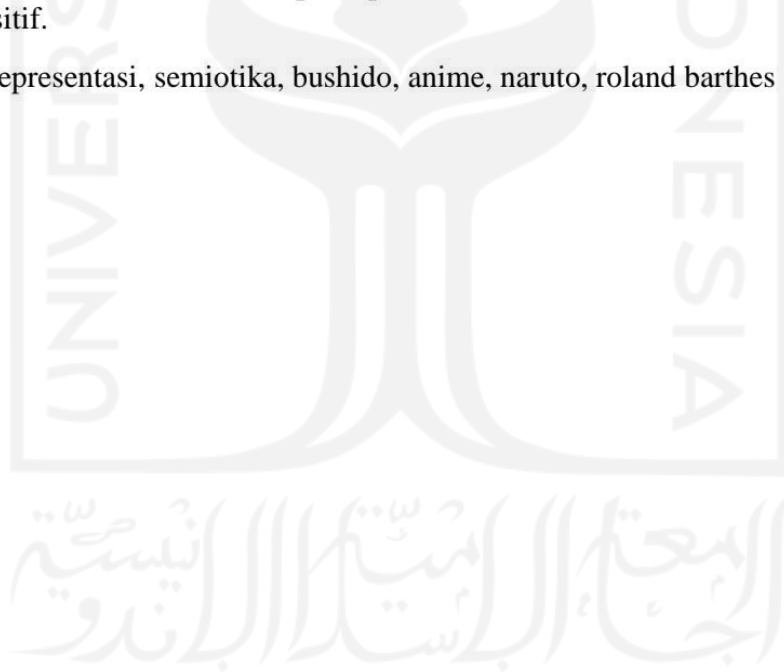


ABSTRAK

Yusuf, Cakra Omar. 18321057. Representasi Prinsip *Bushido* Pada Karakter Naruto. Skripsi Sarjana. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia. 2022.

Naruto dan Naruto Shippuden merupakan sebuah animasi yang berasal dari Jepang dan didalamnya terdapat beberapa budaya Jepang, prinsip *Bushido* salah satunya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami dan menganalisis bagaimana representasi prinsip *Bushido* di anime Naruto pada Karakter Naruto. Penelitian ini dilakukan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes yang menjabarkan makna dari denotasi dan konotasi. Peneliti meneliti 9 unit analisis yang terdiri dari sebelas episode. Hasil dari penemuan ini adalah menemukan bahwa dari tujuh nilai moral *Bushido*, Naruto hanya merepresentasikan enam nilai moral *Bushido*, itu adalah *Gi* (Integritas), *Yu* (Keberanian), *Makoto* (Kejujuran, Ketulusan), *Meiyo* (Mempunyai dan menjaga Kehormatan atau nama baik), *Jin* (Kemurahan hati), *Chuugi* (Kesetiaan, Loyalitas). Naruto tidak merepresentasikan nilai *Rei* (Hormat, Santun) dikarenakan serial ini bergenre komedi dan juga karakterisasi dari Naruto merupakan bocah yang jahil, nakal, suka bercanda, hiperaktif, gegabah, tetapi di Naruto Shippuden sifat kekanakan itu mulai memudar dan Naruto semakin bersifat dewasa. Namun terlepas dari kekurangan nilai *rei* tersebut, Naruto merepresentasikan enam nilai prinsip *Bushido*, dimana ke-enam hal itu merupakan nilai yang positif.

Kata Kunci: representasi, semiotika, bushido, anime, naruto, roland barthes



Abstract

Yusuf, Cakra Omar. 18321057. Representation of Bushido's Principles on Naruto Characters. Bachelor Thesis. Communication Studies Program, Faculty of Psychology and Socio-Cultural Sciences, Universitas Islam Indonesia, 2022.

Naruto and Naruto Shippuden Is an animation originating from Japan and in it there are several Japanese cultures, the Bushido principle is one of them. The purpose of this study is to understand and analyze how the representation of the Bushido principle in the Naruto anime on Naruto characters. This research was conducted using Roland Barthes' semiotic analysis which describes the meaning of denotation and connotation. Researchers examined 9 units of analysis consisting of eleven episodes. The result of this finding is that of the seven Bushido moral values, Naruto only represents the six Bushido moral values, namely Gi (Integrity), Yu (Courage), Makoto (Honesty, Sincerity), Meiyō (Having and maintaining honor or good name), Jin (Generacy), Chuugi (Loyalty, Loyalty). Naruto does not represent the value of Rei (Respect, Polite) because this series is a comedy genre and also the characterization of Naruto is an ignorant boy, naughty, likes to joke, hyperactive, reckless. But in Naruto Shippuden that childish nature began to fade and Naruto became more mature. But despite the lack of rei values, Naruto represents the six values of Bushido's principles, of which all six are positive values.

Keyword: representation, semiotics, bushido, anime, naruto, roland barthes



DAFTAR ISI

Representasi Prinsip Bushido Pada Karakter Naruto	1
MOTTO	2
KATA PENGANTAR.....	3
ABSTRAK	5
DAFTAR ISI	7
DAFTAR GAMBAR.....	9
BAB I	11
A. Latar Belakang	11
B. Rumusan Masalah.....	14
C. Tujuan Penelitian	14
D. Manfaat Penelitian	14
1. Manfaat Teoritis.....	14
2. Manfaat Praktis	14
E. Tinjauan Pustaka.....	15
F. Kerangka Teori	19
1. Film	19
2. Animasi dan Anime (Animasi Jepang)	20
3. Representasi.....	25
4. Prinsip Bushido.....	26
5. Kerangka Berpikir.....	31
G. Metode Penelitian	32
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	32
2. Objek Penelitian	33
3. Teknik Analisis Data.....	33
4. Tahap Penelitian.....	33
BAB II	34
A. Sinopsis Naruto (2002-2007).....	34
B. Sinopsis Naruto: Shippûden (2007-2017).....	34
C. Karakter Naruto	35
D. Unit Analisis	37
BAB III	45

1. Temuan Penelitian	45
A. Episode 1 (Enter: Naruto Uzumaki!)	45
B. Episode 24 (Start Your Engines: The Chunin Exam Begins!) dan Episode 25 (The Tenth Question: All or Nothing!)	48
C. Episode 94 (Attack! Fury of the Rasengan!)	52
D. Episode 62 (A Failure's True Power)	54
E. Episode 98 (Tsunade's Warning: Ninja No More!)	55
F. Naruto Shippuden episode 73 (Akatsuki's Invasion)	57
G. Naruto Shippuden episode 162 (Pain to the World)	58
H. Naruto episode 110 (Formation! The Sasuke Retrieval Squad) dan Naruto Shippuden episode 479 (Naruto Uzumaki!)	62
I. Naruto Shippuden episode 500 (The Message)	64
2. Pembahasan	66
A. Enam nilai Bushido terepresentasikan dalam tokoh Naruto	66
BAB IV.....	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Keterbatasan Penelitian	74
C. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 kerangka berpikir.....	32
Gambar 2. 1 Cover Serial Anime Naruto.....	34
Gambar 2. 2 Cover Serial Anime Naruto Shippuden.....	35
Gambar 2. 3 Cuplikan episode 1.....	38
Gambar 2. 4 Ujian Chunin Pertama.....	38
Gambar 2. 5 Naruto Vs Kabuto.....	39
Gambar 2. 6 Neji Vs Naruto dalam Ujian Chunnin.....	40
Gambar 2. 7 Naruto meninggalkan ruangan.....	41
Gambar 2. 8 Naruto sedang belajar Jurus baru Rasenshuriken.....	41
Gambar 2. 9 Naruto Vs Pain.....	42
Gambar 2. 10 Naruto berjanji.....	43
Gambar 2. 11 Pernikahan Naruto dan Hinata.....	44
Gambar 3. 1.....	45
Gambar 3. 2 menit ke 18:23.....	45
Gambar 3. 3 menit ke 18:39.....	46
Gambar 3. 4 menit ke 19:05.....	46
Gambar 3. 5 Menit ke 17:31.....	48
Gambar 3. 6 Menit ke 10:49.....	48
Gambar 3. 7 Menit ke 10:55.....	49
Gambar 3. 8 Menit ke 11:12.....	49
Gambar 3. 9 Menit ke 11:41.....	49
Gambar 3. 10 menit ke 12:47.....	52
Gambar 3. 11 menit ke 19:45.....	52
Gambar 3. 12 menit ke 20:53.....	53
Gambar 3. 13 menit ke 18:07.....	54
Gambar 3. 14 menit ke 20:52.....	54
Gambar 3. 15 menit ke 13:54.....	55
Gambar 3. 16 menit ke 14:05.....	56
Gambar 3. 17 menit ke 10:44.....	57
Gambar 3. 18 menit ke 20:33.....	58
Gambar 3. 19 Menit ke 20:36.....	58
Gambar 3. 20 menit ke 21:02.....	59
Gambar 3. 21 menit ke 13:20.....	59
Gambar 3. 22 menit ke 13:29.....	59
Gambar 3. 23 menit ke 11:08.....	60
Gambar 3. 24 menit ke 20:21.....	60
Gambar 3. 25 menit ke 18:56.....	62

Gambar 3. 26 menit ke 20:01 63
Gambar 3. 27 menit ke 20:00 65



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Abad 21 ini kemajuan dan perkembangan teknologi yang begitu melaju dengan cepat, Perkembangan yang mustahil dihalangi manusia, begitu banyak yang terjadi yang menimbulkan efek yang mempengaruhi pikiran manusia abad ini terutama di dunia Hiburan Budaya Populer. Media Massa berperan penting dalam perkembangan teknologi Budaya Populer dengan segala kemudahan dan fleksibilitas dalam mengaksesnya mempengaruhi Budaya, Masa dan Massa.

Film merupakan bagian dari sebuah kekayaan budaya populer, film adalah rangkaian gambar yang berubah menjadi ilusi yang membentuk sebuah cerita, film mempunyai banyak fungsi, salah satunya menjadi media pembelajaran yang bersifat persuasif yang mengungkapkan keindahan dengan efek suara, dan efek visual (Dadang dalam Lenny dan Hermiati, 2021:192) film merupakan hasil kreatif yang disandingkan dengan teknologi sebagai salah satu hiburan bagi penikmatnya (Guritno dalam Lenny dan Hermiati, 2021:293). Manfaat film sebagai karya yang kompleks dapat berfungsi dalam berbagai macam kegunaan, tentunya mempertimbangkan manfaat apa yang didapatkan.

Dalam anime Naruto ada berbagai manfaat yang kita dapatkan darisana seperti keteguhan hati, ketekadan dalam memperbaiki diri, kesetiaan, persahabatan dan lain-lain. Tentu ada adegan kekerasan dalam anime ini, tetapi sebagai penikmat kita dapat memilah manfaat yang baik dalam karya Masashi Kishimoto ini, seperti contohnya yang akan dibahas dalam penelitian ini, Prinsip Bushido.

Animasi adalah salah satu bentuk komunikasi Massa Budaya Populer timbul dari interaksi keseharian suatu masyarakat seperti Berolahraga, memasak, bersosial, hingga Dunia Hiburan, bukan hanya untuk hiburan saja. Budaya populer adalah produk massa industrial, kegiatan pemaknaan dan hasil kebudayaan ditampilkan dalam jumlah besar, dengan bantuan teknologi produksi, distribusi, dan penggandaan massal, agar mudah dijangkau masyarakat (Heryanto: 2012). Animasi di-era sekarang banyak disukai, terutama para remaja, baik untuk sekedar menghibur

maupun menemukan sesuatu didalam Animasi tersebut. Remaja-remaja dewasa ini tidak sedikit yang ingin menemukan pesan moral yang ada di Animasi Budaya Populer ini, yang banyak saat ini terjadi ialah pada Anime.

Anime adalah serial Animasi dari Jepang yang banyak dinikmati kalangan, terkhususnya Serial "Naruto". Naruto adalah karakter yang Aktif, Berisik, Suka membuat onar untuk mencari perhatian karena dia selalu dijauhi teman-teman dan warga desa karena Kabar beredar didalam tubuhnya ada chakra kyuubi yang dahulu menyerang Desa Mereka, Konoha. Karena Naruto merasakan kesakitan akan kesepian dia bertekad untuk menjadi Hokage dan melindungi warga desa, Perkataan Naruto itu ditertawakan teman-temannya bahkan Naruto dibully. Hingga pada misi penting pertama mereka ke negeri kabut, Kirigakure. Disitulah benih-benih prinsip *bushido* Naruto ditampakkan, ketika mereka Tim 7 diketuai Kakashi melawan Zabuza dan Haku, disitulah Naruto mendapatkan perhatian dari sikap heroiknya, berlanjut pada misi-misi yang lain prinsip *bushido* Naruto tampak dan semakin membesar dan membara.

Anime Naruto dibuat oleh Masashi Kishimoto ini diangkat dari seri manga paling laris sepanjang masa yang sampai mencetak 130 juta kopi di Jepang, anime Naruto telah sampai distribusinya pada lebih dari 60 Negara. Awal penerbitan Naruto, Anime ini telah membuat situs web penggemar bermunculan di internet. Jilid ke 7 dari serial Naruto ini telah berhasil mendapatkan penghargaan *Quill Award* dalam *Best Graphic Novel* di amerika Tahun 2006, bukan hanya itu versi TV Asahi Naruto mendapatkan polling 100 Anime terfavorit dan Naruto berhasil menduduki peringkat ke-17. Serial anime Naruto diproduksi oleh Studio Pierrot dan Aniple dan disiarkan oleh TV Tokyo secara Perdana juga oleh jaringan televisi TX Network, Animax dan lainnya. Anime Naruto Ditayangkan di Indonesia di Stasiun Televisi Trans TV lalu dilanjutkan oleh Global TV 15 Februari 2007.

Adapun penulis mengangkat animasi Jepang Naruto ini karena didalam anime Naruto ini terdapat banyak pelajaran-pelajaran hidup, tentang persahabatan, percintaan, keikhlasan, kebijaksanaan, juga dalam karakter Naruto tertanam beberapa prinsip Bushido. Melihat dari Kalangan Penonton yang kebanyakan adalah Remaja, berbicara tentang remaja dan dunia Anime, mereka Remaja berusia antara 15-29

Tahun dan memiliki hobi dalam mengkoleksi komik, Aksesoris yang berkaitan dengan Anime (Animasi Jepang). Remaja adalah anak muda yang masih bersemangat tinggi, semangat meraih cita-citanya, punya energi lebih dari orang dewasa, oleh karena itu penulis kira prinsip *bushido* sangat cocok untuk dipelajari khususnya untuk kaum remaja, mengingat Jepang maju karena prinsip *bushido* yang mereka tekuni. Ketika Jepang terkena bom Hiroshima dan Nagasaki, Jepang mengalami depresi dari segala aspek, karena kebanyakan masyarakat Jepang mengadopsi prinsip *bushido* dalam hidup mereka, negara Jepang perlahan-lahan berkembang dan detik ini yang kita lihat sudah menjadi negara maju.

Prinsip *Bushido* terbit dari beberapa ajaran kombinasi agama dan falsafah hidup orang Jepang, khususnya Buddha, Konfusianisme, dan Shinto. Didalam ajaran agama Buddha, kesiapan dan rela berkorban nyawa kapan saja dan dimana saja adalah ajaran *bushido* yang berkaitan dengan Buddha. Dari ajaran agama Shinto, sikap setia dan patriotisme, karena itu seorang samurai harus rela berkorban untuk pemimpinnya dan setia pada kekaisaran (Yuliana, 2018:4). Lalu, ajaran *bushido* yang mengatur antara hubungan sosial dan harmoni sosial diambil dari ajaran Konfusianisme. Dalam ajaran konfusianisme ada lima keutamaan yang mengatur hidupnya manusia yang dikenal dengan istilah *gojou no toku*, yaitu: *Gi* (Keadlian), *Rei* (kesantunan) *Chi* (kebijaksanaan), *Jin* (kebaikan) dan *Shin* (kejujuran) (Melda, 2007:96).

Dalam mengajarkan prinsip *bushido* pada banyak khalayak sangat berbagai macam, salah satunya yang paling efektif melalui media massa lewat budaya populer dengan komik atau media film, sehingga khalayak lebih mudah menafsirkan arti dan makna *bushido* yang tersirat dari media hiburan tersebut, salah satunya di anime Naruto. Menggunakan kajian semiotika dari teori Roland Barthes yang mengkaji tanda-tanda dari anime tersebut.

Prinsip *bushido* dalam karakter Naruto sangatlah melekat karena karakter Naruto dalam sikapnya sudah tampak beberapa ciri prinsip *bushido* yang ada pada dirinya. Ada beberapa aspek dari prinsip *bushido* yang dapat dijadikan tauladan bagi remaja, khususnya di Indonesia. Aspek dari *bushido* yang dapat dijadikan tauladan itu adalah: Kejujuran, keberanian, murah hati/rendah hati, sopan santun, sungguh-sungguh,

mempunyai kehormatan atau harga diri dan kesetiaan pada bangsa dan negara, untuk mencakup itu semua perlu penguasaan diri.

Dalam anime *Naruto* dan *Naruto Shippuden*, jika ditotalkan 2 serial itu mempunyai 720 episode. *Naruto* memiliki 220 episode dan *Naruto Shippuden* 500 episode, peneliti meneliti 11 episode dari serial tersebut dikarenakan episode itu merupakan momen yang ikonik dan merupakan peristiwa besar dalam animenya dan adegan tersebut berkaitan dengan beberapa prinsip *Bushido*.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana Representasi “Prinsip *Bushido*” itu didalam Serial *Naruto* dan *Naruto Shippuden*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti mengangkat topik ini dengan tujuan menganalisis representasi prinsip *bushido* yang ada pada karakter *Naruto* di Serial Anime “*Naruto*”. Bagaimana Memahami Representasi prinsip *bushido* di Anime *Naruto* pada Karakter *Naruto*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian seharusnya memberi manfaat, bukan hanya untuk manfaat pada diri sendiri tetapi manfaat untuk orang yang membaca penelitian ini juga. Adapun Manfaat dalam Penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi Sumbangsih pengetahuan dan referensi kekayaan Ilmu Pengetahuan terutama di Bidang Komunikasi khususnya dalam Analisis Media.

2. Manfaat Praktis

Secara Praktis, Penelitian ini setidaknya diharapkan sebagai referensi untuk masyarakat memahami prinsip *bushido* direpresentasikan

pada Karakter Naruto juga sebagai inspirasi untuk peneliti selanjutnya mengembangkan penelitian ini.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian terdahulu sebagai Bahan Perbandingan agar tidak disalahartikan dan bersifat preventif untuk menghindari Kesamaan dengan penelitian ini, maka penulis mengadakan hasil-hasil penelitian terdahulu:

Penelitian Terdahulu Pertama dari Intan Kurnia Sari (2019) Fakultas Ilmu Budaya, Jurusan Sastra Jepang, Universitas Andalas, Padang. dengan judul “Analisis Tokoh dan Penokohan Uchiha Itachi Dalam Komik Naruto Karya Kishimoto Masashi” dalam penelitian ini metode yang dipakai ialah Metode kualitatif yang disajikan dalam bentuk deskriptif dari tokoh yang diteliti. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis tokoh dan penokohan Uchiha Itachi dalam Komik Naruto Karya Masashi Kishimoto.

Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa peneliti mendapatkan hasil dari bagaimana tokoh Uchiha Itachi dibangun penokohnya dan perubahan-perubahan pada karakter Uchiha Itachi dalam Komik Naruto. Penokohan Uchiha Itachi dibangun dengan analitik dan dramatik dalam penelitian ini sebagai tokoh yang memiliki watak yang heroik dan penyayang. Sepanjang dalam komik, Uchiha Itachi digambarkan sebagai Shinobi yang memiliki tekad patriotik yang rela berkorban demi kedamaian desa dan sebagai sosok kakak yang menyayangi adiknya, Uchiha Sasuke. Uchiha Itachi dalam komik menguasai dua puluh tiga jurus yang menjadikannya sosok shinobi yang hebat dalam komik Naruto, Uchiha Itachi adalah tokoh Pendukung bersifat Protagonis.

Adapun Perbedaan dan Persamaan Penelitian dari Intan Kurnia Sari (2019) dan Penelitian Peneliti ialah sama sama meneliti tentang penokohan dalam karakter di dalam anime Naruto akan tetapi berbeda Tokoh, Jika Penelitian Intan Kurnia Sari ialah meneliti Tokoh Uchiha Itachi, sedangkan peneliti ialah Uzumaki Naruto. Juga Penelitian Intan Kurnia Sari (2019) meneliti keseluruhan Tokoh dan Penokohan Uchiha Itachi sedangkan Peneliti menganalisis representasi prinsip *bushido* yang ada

pada tokoh Uzumaki Naruto, Walaupun kedua tokoh adalah tokoh yang memiliki beberapa moral *bushido* akan tetapi objek Penelitiannya berbeda.

Penelitian kedua dari Peri Hardiansyah (2013) Jurusan sastra, Jepang Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas. Dengan judul “Representasi *Bushido* Pada Tokoh Roronoa Zoro Dalam Komik Wan Piisu Karya Eiichiro Oda Volume 1-6 Kajian Semiotika”. Dalam penelitian ini metode yang dipakai adalah Kualitatif deskriptif yang menjelaskan tentang *bushido* pada tokoh Roronoa Zoro dan menganalisis perilaku, ekspresi dan tanda pada komik Wan Piisu. Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan keberadaan tokoh Roronoa Zoro dalam komik Wan Piisu dan menjelaskan tentang representasi *Bushido* pada tokoh Roronoa Zoro dalam komik Wan Piisu, dan manfaat dari penelitian Peri Herdiansyah adalah untuk menambah wawasan penulis maupun pembaca pada kebudayaan jepang, yaitu *Bushido* sebagai falsafah hidup Jepang dan memberi sumbangsih pengetahuan pada umum, terkhusus jurusan sastra Jepang.

Disimpulkan dari penelitian ini bahwa prinsip *Bushido* menjadi dasar falsafah orang jepang dalam menghadapi lika-liku dan kerasnya hidup, ajaran-ajaran *Bushido* meresap dalam hati masyarakat Jepang. *Bushido* tidak selalu terkait dengan Samurai, sebab Samurai adalah orangnya dan *Bushido* adalah suatu ajaran prinsip dimana kalangan umum juga dapat mengamalkannya dan tokoh Roronoa Zoro merepresentasikan begitu banyak ajaran *Bushido*, seperti berpegang teguh pada prinsipnya, kesantunan, pemberani, setia dan menjunjung tinggi kehormatan.

Perbedaan dan persamaan penelitian Peri dengan penelitian peneliti adalah metode yang digunakan sama. Tujuannya sama namun hanya subjeknya yang berbeda penelitian Peri meneliti Roronoa Zoro sedangkan peneliti adalah Naruto namun objeknya sama, *Bushido*, jika Peri meneliti Komik makan Peneliti meneliti Animasi Jepang (Anime).

Penelitian Terdahulu ketiga, Penelitian Muhammad Nur Kamal (2014) dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Bahasa dan Seni, Universitas

Mataram. Dengan judul Penelitian “Karakter Tokoh Naruto Dalam Komik “NARUTO” Karya Masashi Kishimoto (Analisis Teori Kepribadian Humanistik Abraham Maslow)”. Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif menggunakan Teknik Kepustakaan dan Dokumentasi, dianalisis dengan metode Analisis Isi. Adapun tujuan dari Penelitian ini adalah mendeskripsikan tokoh Naruto dalam Komik “Naruto” dengan teori Abraham Maslow.

Disimpulkan dari penelitian ini bahwa Muhammad Nur Kamal menganalisa psikologis tokoh Naruto yang ditunjukkan melalui perilaku yang dimotivasi oleh kebutuhan dasar manusia seperti, ialah kebutuhan fisiologis, seperti Ingin merasa dicintai, kebutuhan akan rasa aman, dimiliki dan memiliki, penghargaan dan aktualisasi diri. Tokoh Naruto yang awalnya selalu diasingkan, dikucilkan oleh masyarakat desa Konoha tetapi dengan keteguhan hati yang kuat pribadi Naruto selalu berkembang waktu demi waktu, Naruto bahkan harus meninggalkan kehidupan yang dulu demi kehidupan yang baru yang lebih baik. Selama proses itu Naruto mengalami aktualisasi diri dalam upaya mencari kebahagiaan yang diimpikannya, dengan memanfaatkan potensi yang ada pada dirinya. Dari Penelitian ini yang memakai teori Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow, dapat disimpulkan Tokoh Naruto mampu menjadi tokoh yang Humanis, karena Naruto telah mampu melewati perjalanan hierarki kebutuhan kecuali kebutuhan akan seks karena tokoh Naruto dalam Komik Naruto belum menikah, Naruto juga dapat dikatakan sebagai tokoh yang sukses secara ideal walaupun tidak seutuhnya sempurna, ia mampu menjadi publik figur yang dijadikan panutan bagi seluruh warga desa maupun dunia shinobi, dengan dihormatinya tokoh Naruto karena Naruto memiliki Karakter yang Patrotik, selalu bersemangat, humoris dan memiliki minat sosial yang tinggi.

Perbedaan dan persamaan penelitian beliau dengan Peneliti ialah sama-sama membahas tentang Tokoh Naruto akan tetapi Penelitian dari Muhammad Nur Kamal berfokus pada Penokohan Keseluruhan Naruto dan Identifikasi kondisi Psikologis Naruto sedangkan Peneliti membahas Bagaimana Naruto merepresentasikan prinsip *Bushido* pada Naruto.

Penelitian Terdahulu keempat dari Dede Rachmat (2018) Universitas Diponegoro, Fakultas Ilmu Budaya, Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang.

Dengan Judul Penelitian “Nilai Bushido yang masih dipegang teguh tokoh utama dalam film *Ruroruni Kenshin* karya Keishi Ootomo” dengan metode penelitian deskriptif analisis yang mendeskripsikan fakta-fakta. Tujuan dari penelitian Dede untuk mendeskripsikan nilai bushido yang dipegang teguh pada tokoh utama film Rurouni Kenshin karya Keishi Ootomo.

Hasil dari penelitian ini adalah terdapat lima nilai *bushido* yang didapat dari karakter utama, kenshin. Lalu ada tiga nilai *bushido* yang tidak dijalankan Kenshin, setelah meneliti penelitian ini Dede mendapat pelajaran bahwa individu tidak boleh menyombongkan diri atas kemampuan yang dimiliki, menjadi berani dalam hal yang baik dan benar, dan tolong menolong sesama manusia.

Perbedaan dan Persamaan Dede Rachmat dan Peneliti adalah Sama-sama menggunakan metode analisis deskriptif. Tujuannya sama-sama mendeskripsikan nilai *bushido*. Perbedaannya adalah film yang diteliti, Peneliti meneliti serial animasi Jepang dan Dede Meneliti Film Jepang yang bukan animasi berjudul Rurouni Kenshin, juga Peneliti meneliti Animasi yang berkesinambungan yaitu Naruto dan Naruto Shippuden sedangkan Dede hanya film Rurouni Kenshin.

Penelitian terdahulu kelima Dari Elly Leandro Bontor Hutashoit (2017) Universitas Sumatera Utara, Fakultas Ilmu Budaya, Program Studi Sastra Jepang, dengan judul penelitian “Analisis Pesan Moral Dalam Novel Naruto Hicho Karya Eiji Yoshikawa” dengan metode penelitian Kualitatif Deskriptif dan semiotika, Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pesan yang mengandung Moral *Bushido* pada novel Naruto Hicho dan mendeskripsikan perilaku *Bushido* pada novel Naruto Hicho.

Hasil dari penelitian ini terdapat nilai-nilai yang mulia seperti balas budi kepada kaisar (*chu*), orangtua (*ko*), dan kepada pekerjaan (*nimmu*). Terdapat nilai moral yang menunjukkan kesetiaan pada tokoh Gennojo, Yoami dan sikap Gennojo dan Yoami dalam menjalankan tugasnya merupakan suatu pengabdian pada *keshogunan*, begitu juga dengan tokoh Keinosuke yang menunjukkan kesetiannya.

Perbedaan dan persamaan penelitian Elly dan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan Semiotika dengan kualitatif deskriptif tetapi medianya berbeda jika Elly adalah Novel maka peneliti adalah animasi Jepang (Anime).

F. Kerangka Teori

1. Film

Film adalah serangkaian gambar yang membentuk suatu cerita atau naratif yang biasa disebut juga sebagai *video* atau *movie* (Javandalasta dalam Lenny dan Hermiati, 2021:192). Tujuan utama film diciptakan untuk hiburan, namun selain hal tersebut film juga dapat mengandung hal-hal yang informatif dan edukatif juga persuasive. Sejalan dengan misi perfilman nasional tahun 1979 film sebagai media hiburan namun film juga dapat digunakan sebagai sarana Pendidikan generasi atau pembangunan karakter.

Film merupakan hasil peradaban intelijensi manusia yang diciptakan melalui proses kreatif menggunakan teknologi yang bisa disaksikan semua orang ditayangkan melewati media massa. Proses kreatif ini akhirnya menjadi salah satu hiburan representative yang menghibur penikmatnya (Guritno dalam Lenny dan Hermiati, 2021: 193).

Film memiliki berbagai manfaat, antara lain:

- 1) untuk mempengaruhi karakter, sikap dan perilaku audiens
- 2) untuk menyampaikan perasaan
- 3) menjadi alat propaganda dan komunikasi politik
- 4) dapat memberikan efek perubahan sikap (Munadi dalam Lenny dan Hermiati, 2021: 193).

Naruto merupakan bagian dari film/serial yang banyak diminati darisemua kalangan, terutama kalangan remaja, Naruto ini adalah Suatu karya dari Jepang yang di animasinya banyak mengandung unsur-unsur budaya dari Jepang,

serial dari Jepang ini sudah banyak mengambil hati masyarakat, menarik simpati pada budaya populer yang satu ini bahkan banyak dari penikmat budaya populer ini memberikan pujian pada budaya populer Jepang yang melesat di jaman ini. Craig (2007: 12) menilai budaya populer Jepang adalah suatu hal yang istimewa yang menonjol pada kebiasaan, kehidupan harian dari penggemar dan pengikutnya. Dalam pernyataan Nobuyuki (2007: 107) Budaya Populer Jepang disengaja untuk disebarluaskan ke khalayak ramai termasuk luar negeri sebagai salah satu bukti bahwa Jepang sudah dalam tahap kemajuan.

Dalam bukti Anime Naruto ini yang sudah terkenal dan disukai banyak penggemar, Naruto ini sebagai bukti bahwa Jepang sudah maju dalam dunia Hiburan, melalui serial/film ini Jepang mengenalkan budaya-budaya mereka, mulai dari mitos-mitos hingga dewa-dewa Jepang diperkenalkan dalam Anime Naruto ini. Bahwasanya melalui ini Indonesia bisa seperti itu juga untuk mengembangkan Budaya melalui film ke masyarakat luas.

Ada beberapa faktor Budaya Populer film Jepang mudah diterima oleh masyarakat dengan baik menurut (Timothy, 2010) Pertama, karena budaya populer Jepang memiliki kualitas dan kreativitas tinggi, hal ini terlihat jelas dari penggambaran tokoh, alur cerita, latar tempat yang beragam dan unik dan itu semua dibuat dengan teliti. Kedua, Memuat isi unsur kehidupan sehari-hari Masyarakat, sehingga banyak penggemar merasa terhubung, budaya populer Jepang mencakup banyak dimensi. Tema yang diangkat tidak jauh dari kehidupan penggemarnya, seperti Kisah Romansa, Pertemanan, keluarga, hubungan manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan alam, mimpi, masa depan dan lain-lain. Budaya Populer terutama Anime mengandung idealisme kuat, ditunjukkan melalui dari karakter Tokoh Utama seperti Naruto, dan juga kekuatan karakter pendukung. Idealisme itu tersemat dalam karakter Naruto yang memiliki sikap keberanian, dan semangat juang tinggi.

2. Animasi dan Anime (Animasi Jepang)

Animasi adalah proses merekam dan memainkan rangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi Pergerakan (Ibiz Fernandez McGraw-Hill/Osborn, California, 2002). Animasi juga berasal dari kata latin “Anima” yang berarti jiwa, hidup dan semangat. Dalam kata bahasa inggris “Animation” yang berarti “to Animate” artinya menggerakkan. Animasi dapat dikatakan sebuah hal yang menggerakkan(Objek) menjadi bergerak. 4000 Tahun lalu mesir kuno pernah mencoba menghidupkan gambar-gambar yang dibuat berurutan dalam dinding, Sejak saat itu Gambar bisa dipakai sebagai Media Komunikasi. Salah satu yang menjadi prinsip dasar Animasi adalah Persistence of Vision (pola penglihatan teratur) yang berasal dari mata manusia. Paul Roget, Josep Plateau dan Pierre Desvigenes melakukan penelitian melalui alat optik yang mereka buat dan berhasil membuktikan bahwa mata manusia merekam gambar-gambar yang berurutan pada waktu tertentu sebagai suatu pola. Pada perkembangan animasi secara umum didefinisikan sebagai: Sequence gambar yang diekspos pada waktu tertentu sehingga ilusi gambar bergerak tercipta.

Berdasarkan jenisnya, Animasi dibagi menjadi 3, yaitu:

1. Animasi Stop Motion
2. Animasi Tradisional
3. Animasi Komputer

Naruto merupakan Animasi Komputer, Animasi Komputer dibagi menjadi dua kategori, Yaitu :

- a) Computer Assisted Animation, animasi pada kategori ini biasanya menunjuk pada system animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan.
- b) Computer Generated Animation, pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi 3 dimensi dengan program 3D seperti 3D Studio Max, Maya, Autocad dll.

dan Animasi Naruto adalah salah satu bagian dari Animasi Computer Assisted Animation, yang bersistem 2 Dimensi.

Menurut Gilles Poltras ada 2 pandangan tentang pengertian anime, yang pertama itu adalah pandangan dari orang jepang dan pandangan dari luar jepang, orang jepang mengatakan segala jenis film animasi di seluruh dunia dengan sebutan anime, sedangkan orang yang berada di luar jepang bahwa anime itu hanya animasi yang dibuat oleh jepang saja.

1. Prinsip Utama pada Animasi

a. Timing

Grim Natwick, Animator Disney berkata : Animasi adalah tentang timing dan spacing” timing ketika gerakan kapan harus dilakukan, spacing menentukan kecepatan dan perlambatan gerak.

b. Percepatan dan Perlambatan

Ketika didalam animasi perlu adegan yang memerlukan percepatan gerakan dan perlambatan gerakan. Biasanya dalam anime jepang banyak dimuat untuk memperjelas efek dan kekuatan.

c. Lengkungan

Lengkungan dalam animasi diperlukan agar gerakan terjadi secara smooth dan lebih realistik.

d. Gerakan penutup sebelum benar-benar diam (Follow Through and Overlapping Action)

Di bagian Follow Through ini adalah bagian tubuh atau objek tertentu yang bergerak setelah berhenti bergerak, misalnya Objek rambut yang bergerak setelah karakter tokoh melompat. Overlapping Action bisa disebut sebagai gerakan yang saling mendahului. Contohnya : Telingan kelinci yang masih bergerak meskipun gerakan utama sudah dilakukan. Jadi didalam animasi perlu hal sedetail ini bukan hanya sekedar bergerak. Kedetailan ini bisa menghidupkan suasana, karakter, latar dan lain-lain.

e. Secondary Action

Gerakan tambahan yang difungsikan untuk membuat animasi tampak lebih realistik. Kemunculannya lebih dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama.

f. Squash and Stretch (Kelenturan Objek)

Adalah penambahan efek kelenturan pada objek seolah-olah menyusut dan memuai agar memberikan efek yang realistis dan hidup.

g. Exaggeration (Melebih-lebihkan)

Animasi bisa dilebihkan dengan latar belakang, gambar, objek ataupun musik. Di Anime-anime sering terjadi mata yang melalak menunjukkan bahwa karakter sedang terkejut. Exaggeration bertujuan untuk mendramatisir suatu animasi dalam bentuk hiperbola.

h. Anticipation (Gerakan Pendahulu)

Anticipation adalah persiapan awal terjadinya suatu hal di animasi. Seperti contoh: pada gerakan melompat, seorang yang tadinya berdiri harus membungkuk dahulu sebelum melompat. Anticipation ini berfungsi untuk menjelaskan gerakan utama.

i. Staging (Bidang Gambar)

Staging adalah bagaimana lingkungan dalam animasi mendukung suasana dalam sebagian scene atau keseluruhan scene. Biasanya dalam animasi Staging berkaitan dengan posisi kamera. Misalnya, Staging dalam pengambilan kamera memperbesar wajah tokoh untuk melihat emosi karakternya, zoom out ketika untuk memperlihatkan keseluruhan tempat di Animasi.

j. Solid Drawing

Skill menggambar adalah syarat utama untuk membuat animasi, meskipun animasi sekarang sudah bisa dilakukan di komputer akan tetapi pemahaman dari prinsip utama ini menghasilkan hasil yang lebih “Peka”.

k. Appeal daya Tarik karakter)

Appeal adalah keseluruhan gaya visual ataupun look dalam animasi. Seperti Anime, kita bisa tahu itu adalah Anime Jepang hanya dengan melihat animasinya saja dengan sekilas.

Berbeda dengan Animasi Umum yang sering dilihat di berbagai media, Animasi Jepang atau Anime ini mempunyai ciri khas tersendiri. Anime Umumnya adalah Animasi 2 Dimensi. Anime menggunakan tokoh karakter dan background yang Digambar menggunakan tangan dan sedikit bantuan dari computer ataupun studio animasi. Kebanyakan dari Anime adalah hasil adaptasi dari Manga (Komik Jepang). Kata Anime tampil dalam bentuk tulisan 3 karakter katakana a, ni, me yang merupakan Bahasa serapan dari Bahasa Inggris “Animation” diucapkan sebagai “Anime-Shon”

Anime adalah salah satu bagian dari budaya populer, Adapun anime memiliki faktor-faktor yang menjadikan itu populer Karena perkembangan Globalisasi yang cepat, budaya populer anime ini dapat dipasarkan melalui media massa, tidak sedikit anime yang sudah ditayangkan di berbagai Stasiun Televisi Indonesia. Siaran-siaran Televisi yang menayangkan anime dengan mudah mempengaruhi masyarakat. Pada Prosesnya, media massa membawa ideologi anime kepada masyarakat berupa Kesan Positif (Image Positif). Kesan Positif itu berupa pesan moral yang terkandung dalam anime seperti sikap pemberani, pantang menyerah, kesetiaan, persahabatan dan banyak lainnya. Oleh karena hal itu anime menjadi sesuatu yang menarik dan membuat penggemar merasa kagum. MacWilliam berkata anime merupakan bagian kunci dalam budaya visual populer. Di tengah besarnya pengaruh media massa, anime menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan bermasyarakat saat ini. Anime berperan penting dalam pembentukan mediascape global, baik cetak maupun elektronik

(MacWilliams: 2008). Televisi menjadi salah satu faktor paling penting dalam penyebaran anime di Indonesia (Sumarwan: 2002) juga Melalui Internet, semua orang dapat melihat apa saja terutama untuk sekedar menonton anime, saat ini sangat banyak website yang menyediakan layanan menonton anime secara streaming/online.

Dalam anime, karakter-karakter menjadi daya Tarik sendiri bagi para penonton karena karakter yang diciptakan oleh sang creator sangat unik-unik melalui ekspresi dan eksplorasi dari latar belakang karakter itu sendiri. Tidak terlepas dari budaya populer, karakter ini diciptakan untuk hiburan yang dapat dipelajari. Budaya populer merupakan budaya yang dilakukan untuk menyenangkan orang (Williams: 1983).

3. Representasi

Representasi yang berasal dari kata Bahasa Inggris, *representation* yang berarti mewakili, representasi adalah konstruksi sosial yang mengharuskan kita mengeksplorasi pembentukan makna tekstual dan menghendaki penyelidikan tentang cara dihasilkannya makna pada konteks (Chris Barker dalam Mochammad, 2004:25). Menurut Stuart Hall bahwa representasi adalah proses sebuah arti (Meaning) diproduksi menggunakan Bahasa (Language) lalu dalam kebudayaan (culture) dipertukarkan oleh anggota kelompok. Representasi adalah gabungan konsep dalam pikiran kita dengan menggunakan Bahasa. Bahasa itulah yang mengartikan bahwa sesuatu baik berupa benda, kejadian, orang dan dunia fiksi imajinasi dari objek, benda dan kejadian yang tidak nyata (Stuart Hall dalam Titin, 2011:34). Menurut Stuart Hall, bahwa Representasi mempunyai dua pengertian, yaitu ;

Pertama, Representasi Mental, ialah konsep tentang sesuatu pada pikiran kita disebut juga peta Konseptual. Representasi Mental ini membantu membentuk sesuatu hal yang abstrak.

Kedua, representasi bahasa, representasi bahasa berperan penting dalam konstruksi makna. Konsep abstrak yang ada dalam kepala kita harus diterjemahkan dalam bahasa yang lazim, supaya kita dapat menghubungkan

konsep-konsep dan ide-ide kita tentang suatu tanda dan simbol-simbol tertentu agar mudah dipahami (Gita Aprinta dalam Rahayu, 2019:26-27). Singkatnya, Representasi adalah salah satu cara untuk memproduksi makna. Proses produksi makna hingga penggunaan dalam konstruksi sosial, Stuart Hall memetakannya menjadi tiga proses representasi yaitu:

Pertama, melalui pendekatan Reflektif: pendekatan ini ibarat cermin yang merefleksikan makna yang asli. Pendekatan ini sebuah makna tergantung pada sebuah objek, ide, orang maupun peristiwa dalam dunia nyata. Bahasa berfungsi untuk memantulkan arti yang sebenarnya.

Kedua, pendekatan intensional: Menggunakan Bahasa untuk mengkomunikasikan suatu hal/ sesuatu. Dalam pendekatan ini bahasa dikomunikasikan sesuai dengan cara pandang kita terhadap sesuatu. Pendekatan ini menunjukkan siapapun yang mengungkapkan pengertiannya yang unik kedalam dunia melalui sebuah Bahasa.

Ketiga, pendekatan Konstruksi: pendekatan ini adalah pendekatan yang mana konstruksi makna melalui bahasa. Lewat Bahasa yang kita pakai, kita mengkonstruksi makna. Sistem representasi dari pendekatan konstruksi ini meliputi gambar, suara, cahaya pada foto, coretan yang kita buat. Walaupun demikian makna tidak tergantung pada kualitas material tanda, tetapi condong kepada fungsi simbolik (Sigit Surahman dalam Rahayu, 2019:29-30).

4. Prinsip Bushido

Bushido adalah suatu prinsip moral yang sering dikaitkan pada samurai, etika moral yang terkandung didalam *Bushido* berpusat pada konsep kemanusiaan. Menurut (Suryohadiprojo dalam Elly, 2017: 18) dalam kandungan *Bushido* harus ada sikap kejujuran (*makoto*), keberanian (*yu*), rasa rendah hati (*jin*), hormat (*rei*), kesungguhan hati atau berintegritas (*gi*), mempunyai kehormatan diri (*meiyo*) dan setia atau loyal (*chuugi*).

1. Gi (Integritas, Bersungguh-sungguh dan keadilan)

Sikap *Gi* pada *Bushido* merupakan kemampuan membuat keputusan dengan benar yang mempunyai perasaan moral dan keyakinan

moral untuk bersikap adil kepada semua orang tanpa peduli darimana ia berasal dan bagaimana rupanya, tanpa membeda-bedakan status sosial tertentu. Seorang samurai harus mempunyai sikap *gi* agar para samurai tidak semena-mena menggunakan kekuatannya untuk hal-hal yang tidak wajar. *Gi* merupakan suatu fondasi mental terkait dengan keselarasan pemikiran, perbuatan dan perkataan dalam menegakkan kebenaran. Berhasil atau tidaknya keputusan yang diambil merupakan suatu resiko dari hasil pemikiran yang mendalam tadi dan harus diterima dengan penuh tanggung jawab, bagi seorang yang menganut prinsip *Bushido* kebenaran yang hakiki itu bersumber dari hati Nurani, seandainya terjadi kecelakaan dalam mengambil keputusan, mereka harus mengintrospeksi diri, merefleksikan diri. Bagi orang Nippon atau Jepang mencari kambing hitam dan menyalahkan orang lain merupakan perbuatan yang memalukan dan tidak bertanggung jawab atas konsekuensi yang telah dipilih. Bagi orang Jepang kegagalan merupakan proses pendewasaan diri untuk melakukan perbaikan terus menerus. Terkait moral *Gi* terdapat unsur pencarian ilmu pengetahuan, karena semakin banyaknya wawasan dan pengetahuan seorang samurai maka pengambilan keputusan cepat dan tepat sasaran. Pengambilan keputusan yang cepat dan tepat penting dalam situasi genting. Penerapan moral *gi* secara menyeluruh menentukan kualitas karakter seseorang, Ketika seseorang dalam tahap penyempurnaan *gi* maka dia dikenal sebagai orang bijak secara mentalitas dan spiritual. *Gi* juga merupakan patokan dasar untuk menentukan pantas atau tidaknya seseorang tersebut menjadi pemimpin.

2. Yu (keberanian)

Keberanian merupakan etika penting yang berguna dalam semua aspek kehidupan, terutama kehidupan bermasyarakat Jepang. Hal-hal yang berkaitan dengan *Yu* adalah suatu hal yang menentukan kehidupan orang Jepang kedepannya. *Yu* adalah ungkapan keberanian mempertahankan kebenaran, walaupun dalam prosesnya penuh tekanan dan hambatan. Dalam moral *Yu* terdapat kesiapan resiko dalam menghadapi masalah ataupun kesulitan dalam hidup.

Keberanian merupakan ciri khas yang melekat pada Samurai dahulu, yang siap mati dan menerima risiko sebesar apapun itu untuk membela kebenaran dan keyakinan mereka, keberanian mereka dicerminkan dalam menganggap hidup dan mati keduanya sama-sama indah. Setelah era Samurai berakhir Jepang menerapkan nilai *Yu* dalam kehidupan sehari-hari untuk berani bersaing dalam upaya kedudukan bangsa yang terhormat dan sejahtera.

Dalam ajaran Konfutsu, keberanian adalah melakukan hal yang dianggap benar, namun keberanian dibedakan antara membela atau karena mempertahankan prinsip keberanian dengan keberanian yang ada pada tingkah laku kejahatan (Napitupulu dalam Elly, 2017:19-20)

3. Makoto (Kejujuran, Ketulusan)

Bersikap jujur baik kepada diri sendiri dan orang lain merupakan suatu falsafah yang dipegang samurai dahulu, dalam kode etik samurai *makoto* tidak ada yang lebih buruk daripada curang dalam pergaulan dan perbuatan yang tidak sewajarnya. Seorang Samurai selalu mengatakan apa yang ada dalam benaknya dan melakukan apa yang mereka katakan, Samurai juga sangat menjaga perkataannya dari yang buruk, seperti bergunjing tentang buruknya orang atau mengeluh karena situasi yang tidak menyenangkan. Adapaun setiap janji dan perkataan Samurai yang telah dikatakan bagaimanapun harus ditepati seaneh apapun itu, Janji dan perkataan Samurai ibarat Hutang yang harus dibayar. *Bushido* menganggap kejujuran merupakan suatu kekuatan revolusi, dalam hidup Samurai, kejujuran pasti ada dalam setiap tingkah lakunya. Menurut Nitobe dalam Siphutar (dalam Elly, 2017: 19) kejujuran merupakan sifat yang harus ada pada Samurai. Konsep kejujuran dalam *Bushido* merupakan membuat keputusan dengan alasan yang benar dan tepat. Jika seseorang memiliki kejujuran di atas jalan yang lurus, dipastikan dia adalah sosok yang pemberani. Pemberani bukan hanya Ketika berperang atau duel namun juga menghadapi masalah hidup yang bersifat batiniah. Keberanian

didasari oleh kejujuran yang mengikutsertakan akal sehat tanpa sikap ceroboh maupun curang.

4. Rei (Hormat, Sopan Santun)

Konsep *rei* berkaitan dengan etiket, tata krama, Sikap santun dan hormat adalah ciri Seorang samurai yang ditujukan kepada semua orang, baik pada pimpinan maupun orang yang kelas status sosialnya dibawahnya. Samurai sangat menghindari sikap ceroboh dan tidak memikirkannya secara matang. Sikap santun dan hormat dicerminkan dalam sikapnya Ketika duduk, berbicara dengan orang lain dan menundukkan badan dan kepala. Ajaran *Bushido* di jepang masih banyak yang menerapkannya, itulah yang membuat bangsa mereka maju, contohnya penanaman *rei* dilakukan sejak usia dini di rumah, sekolah maupun lingkungan.

5. Meiyo (Menjaga Kehormatan dan Nama Baik)

Samurai tak lepas dari usahanya menjaga kehormatan dirinya, kehormatan sang Samurai berkaitan dengan kebanggaan mereka terhadap tugas dan hak-haknya sebagai kelas prajurit. Pada zaman edo yang berhak menyandang pedang adalah seorang samurai, seorang samurai dibolehkan untuk menebas setiap orang yang dianggap melecehkan atau mencemarkan nama baiknya.

Konsep *Meiyo* juga bukan saja menyangkut kehormatan yang dimiliki oleh individu seorang samurai, melainkan hal yang menyangkut kehormatan keluarga, majikan, perguruan ataupun komunitas dimana samurai berada. Hal ini yang mendorong Samurai bisa melakukan balas dendam pada orang yang telah majikan ataupun perguruanannya (*Katakiuchi*). Sikap balas dendam tersebut dianut oleh sikap keadilan yang diajarkan Konfusius yang berbunyi “kejahatan harus dibalas dengan keadilan” dalam melakukan aksi, seorang Samurai mempunyai pedang (*katana*) dan pedang inilah yang menjadi senjata dan jiwanya para samurai. Samurai yang mempunyai dua

pedang (*katana* dan *wakizashi*), keberadaan mereka harus dijaga seperti nyawa sendiri.

Menjaga nama baik adalah suatu kewajiban bagi Samurai. Sebab di medan perang nama baik harus dipertaruhkan, hal ini membuat seorang samurai sang penganut ajaran *Bushido* bertarung habis-habisan demi nama baik. Karakter menjaga nama baik ini pula yang membuat orang Jepang sekarang berkarakter, karena karakter yang baik maka terbitlah bangsa yang cemerlang.

6. Jin (Kebaikan atau Rendah hati)

Rasa kasih sayang menurut Nitobe dalam *Sipahutar* (dalam Elly, 2017:20) rasa kasih sayang yang dimiliki seorang samurai tidak jauh berbeda dengan yang dimiliki orang-orang biasa di Jepang, tetapi perbedaannya dengan Samurai, seorang Samurai harus didukung oleh kekuatan untuk membela dan melindungi karena dia punya kekuatan lebih dan sudah melatih diri sejak lama.

Kebaikan atau *Jin* merupakan gabungan antara murah hati dan kasih sayang. Prinsip ini ada karena *Gi* dan upaya menghindari Samurai bersikap congkak ataupun mendominasi karena keahlian mereka.

Dalam kebaikan, simpati atau belas kasihan merupakan kasih sayang tertinggi. Kebaikan atau murah hati merupakan modal semangat dalam membangun pribadi kaum samurai dan mencegah mereka berbuat semaunya.

7. Chuugi (Setia, Loyal)

Pengabdian seorang Samurai menuntut kesetiaan terhadap satu majikan, bahkan jika seorang atasannya meminta untuk mati maka ia harus melaksanakannya. Latar belakang dari besarnya kesetiaan Samurai kepada tuannya ini adalah rasa terima kasih yang besar pada tuannya (Peri, 2013:46).

Didalam ajaran konfusianisme, kesetiaan yang dimaksud adalah bernuansa moral yang terkandung didalamnya ajaran sosial yang

mendasarkan hubungan antara anak, orangtua, adik kakak, pasangan, antar sesama, terhadap jabatan pemerintah dan terhadap tuannya.

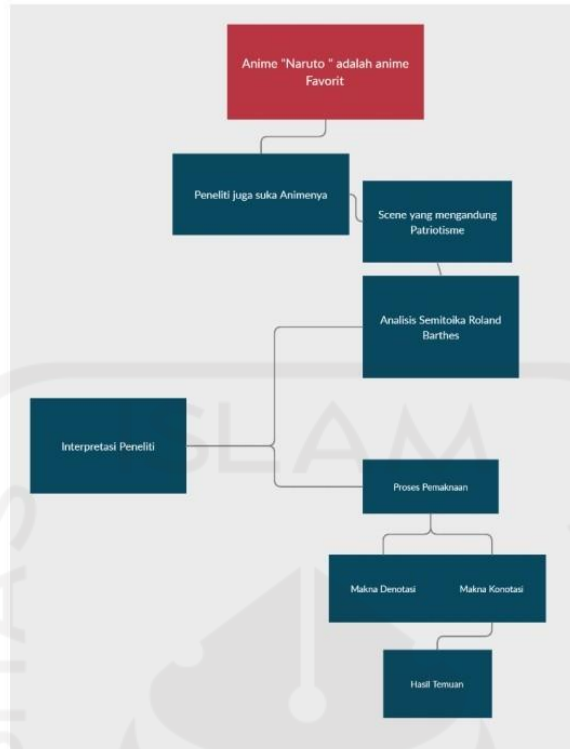
Kesetiaan seorang Samurai juga memiliki bentuk lain, yaitu ritual *Seppuku*. Sagara dalam Situmorang (dalam Elly, 2017:22) *Bushido* merupakan jalan menuju kematian, hal ini menandakan untuk mewujudkan *Bushido* harus dibayar dengan pengorbanan diri baik dalam medan perang ataupun dalam ritual khusus seperti *Seppuku*.

Seppuku merupakan suatu ritual budaya Jepang pada masanya yang dilakukan oleh Samurai dengan cara menusuk dan merobek perut sampai mengeluarkan usus demi memulihkan atau membayar nama baik setelah melaksanakan kegagalan atau kehinaan. *Seppuku* merupakan bagian dari kehormatan *Bushido*, dan dilakukan secara sukarela oleh Samurai yang menginginkan mati terhormat daripada tertangkap musuh lalu disiksa, *Seppuku* juga sebagai bentuk hukuman serius bagi para samurai jika melakukan pelanggaran berat. *Seppuku* hanya diizinkan Ketika tuannya berkehendak (Elly, 2017:22-23).

5. Kerangka Berpikir

Dalam penelitian, dibutuhkan kerangka berpikir agar sebuah masalah yang menjadi tema dan topik pembahasan terpecahkan. Berikut adalah kerangka berpikir pada penelitian ini:

المعهد الإسلامي للدراسات والبحوث
الاسلامية



Gambar 1. 1 kerangka berpikir

Peneliti mengangkat penelitian ini berawal dari banyaknya yang menyukai Anime ini di lingkungan sekitar peneliti dan pribadi peneliti juga suka. Peneliti merasa tertarik untuk mengangkat topik ini sebagai tugas akhir kuliah.

Penelitian ini menggunakan Analisis Semiotika Roland Barthes sebagai senjata dalam menganalisisnya, pada model metode penelitian ini digunakan tanda denotasi dan konotasi untuk memaknai sebuah tanda

G. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes, Dimana penelitian ini bertujuan menganalisis, menggambarkan, berbagai adegan dari prinsip *Bushido* yang ditunjukkan oleh Tokoh Naruto. Gagasan Barthes terkenal dengan order of signification (tatanan pertandaan) diantaranya :

a. Denotasi

Denotasi merupakan sebuah makna dari sebuah kata atau termonologi atau objek (literal meaning of a trem or object).

b. Konotasi

Konotasi merupakan makna-makna kultural yang melekat pada sebuah treminologi.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini ialah Serial Anime Naruto dan Naruto Shippuden, didalam penelitian saya menggabungkan kedua serial karena ini adalah anime yang berlanjut bukan terpisah. Terdapat 11 Scene pada Anime Naruto dan Naruto Shippuden. Peneliti memilih episode yang diteliti di bagian unit analisis karena di episode itu merupakan episode ikonik dan episode yang penting, juga didalam episode itu merepresentasikan prinsip *bushido* secara eksplisit.

3. Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Analisis ini dibagi menjadi dua bagian, Denotasi dan Konotasi yang diambil dari tanda, ekspresi, dialog, teks visual, gesture gambar-gambar dan lain-lain yang menghasilkan makna berdasarkan realita empiris.

4. Tahap Penelitian

- a) Mengumpulkan Data, Meneliti di menit keberapa adegan yang akan diteliti dari serial Naruto dan Naruto Shippuden, lalu peneliti menguraikannya dalam bentuk deskriptif.
- b) Membuat Analisis, setelah adegan ditemukan dan terkumpul, peneliti membuat analisis pada setiap unit analisis
- c) Menguraikan Makna pada simbol dan tanda pada unit analisis dan mengaitkannya pada teori yang dipakai
- d) Membuat kesimpulan

BAB II

Gambaran Umum Objek Penelitian

A. Sinopsis Naruto (2002-2007)

Naruto adalah Serial Manga yang diadaptasi menjadi Anime (Animas Jepang) karya Masashi Kishimoto. 3 Oktober 2022, seri pertama Naruto dengan 220 episode atas 9 musim. Anime Naruto pernah tayang di stasiun Televisi Nasional TransTV yang kemudian dilanjutkan oleh stasiun GlobalTV. Oktober 2015 Manga Naruto terjual lebih 220 juta kopi, membuat Naruto menjadi Serial terlaris nomor 3 sepanjang sejarah. Anime Naruto ini termasuk dalam Genre, Shounen, Action, Adventure, Fantasy, Drama, Tragedy, Comedy (Irwan, 2018). Secara Bahasa Shonen mungkin beberapa orang tidak mengetahuinya, Shonen adalah Genre yang mengandung unsur anak muda remaja laki-laki, biasanya dalam genre ini anak muda laki-laki berusaha menggapai tujuan hidupnya, Seperti Naruto selama Animenya berlangsung dia sangat terobsesi untuk menjadi Hokage.



Gambar 2. 1 Cover Serial Anime Naruto

(Sumber : <https://www.imdb.com/title/tt0409591/>)

B. Sinopsis Naruto: Shippûden (2007-2017)

Naruto Shippuden adalah lanjutan dari kisah Naruto (2002-2007). Didalam serial kedua ini terdapat kata “Shippuden” yang dalam kanji digunakan tiga kata terpisah Shi-Pu-Den, Shi artinya cepat, Pu yang berarti Angin dan Den artinya Legenda. Jadi

keseluruhan tiga kata yang terpisah tersebut dibaca dan digabungkan akan berarti Legenda Badai, itulah terjemahan harfiah dari Shippuden. Nama Uzumaki berkaitan dengan kata Shippuden, Uzumaki yang jika diartikan adalah “Pusaran”, Pusaran merupakan semiotika dari badai didalam Anime ini. Di Naruto Shippuden, Tokoh Naruto selalu bercita-cita ingin menjadi Hokage bahkan di Anime sebelumnya juga, namun dalam mewujudkan hal itu perjuangan yang dialami Naruto tidaklah mudah, banyak rintangan, pengalaman batin yang menyakitkan yang dilaluinya. Kata Shippuden merujuk juga pada kekuatan Naruto yang dapat menggabungkan elemen angin dan elemen lainnya menjadi sebuah serangan kombinasi yang dia ciptakan sendiri. Pada akhiran episode Naruto Shippuden ini terdapat episode dimana Naruto dan Sasuke bertarung, sasuke mempunyai elemen petir dan Naruto elemen angin, jadi pada saat pertarungan mereka menghasilkan efek petir dan angin yang merepresentasika makna kata Shippuden itu, Legenda Badai (Restu, 2020).



Gambar 2. 2 Cover Serial Anime Naruto Shippuden

(Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt0988824/>)

C. Karakter Naruto

Naruto dalam serial Animasi Jepang (Anime) berperan sebagai aktor utama yang memiliki masa lalu yang kelam dan juga dalam serial ini Karakter Naruto mengalami peristiwa latar belakang mengapa ia bisa memiliki karakter yang merepresentasikan prinsip *Bushido*. Naruto adalah *Shinobi* dari Desa Konohagakure. Dia dilukiskan

berambut kuning, dipipinya terdapat simbol seperti kumis rubah. Ia digambarkan memakai Pakaian berwarna dominan oren dan sedikit bagian lagi berwarna biru. Nama Naruto Terinspirasi dari makanan Jepang dari potongan Stik *Kamaboko* dengan bentuk pusran, biasanya makanan ini ada di ramen yang juga makanan favorit Naruto.

Didalam Anime Naruto, Tokoh Naruto memiliki karakteristik yang ceria, pemberani, tidak tahu malu, hiperaktif, gegabah. Namun, dalam pertempuran semua sifat Naruto yang menjengkelkan tadi berubah menjadi bijaksana, melindungi teman walau itu mempertaruhkan nyawanya, berjiwa patriotik, rela berkorban, kuat dan tidak mengenal kata “menyerah”. Disamping Tindakan tidak dewasa Naruto melalui pengalaman-pengalaman yang dia jalani dari berbagai misi membuatnya semakin bijaksana dan dewasa, juga dia belajar taktik dari berbagai gurunya. Adapun Naruto bersikap demikian karena dia memiliki Masa lalu yang buruk dan kelam. Sejak Kelahiran Naruto, Desanya Konohagakure terkena serangan Chakra berwujud Rubah Berekor Sembilan, yang disebut “Kyubi”. Monster Kyubi Banyak membuat kerusakan di Desa Konohagakure, oleh karena itu Kyubi dibenci Masyarakat Konoha. Semua Shinobi yang berbakat di Konoha berusaha mengalahkan Naruto, banyak dari Shinobi Konohagakure yang mati dalam melindungi desa mereka. Perjuangan mereka berhasil tetapi berbuah pengorbanan, Ayah (Minato) dan Ibu Naruto (Kushina) menjadi tumbal dan menyegel Chakra Kyubi didalam tubuh Naruto yang mana pada saat itu Naruto masih Bayi. Setelah Ayah Naruto (Minato) dan Ibu Naruto (Kushina) Meninggal dunia, Naruto diasuh oleh Hokage ke-3, Hiruzen Sarutobi dan disekolahkan di Sekolah Ninja. Naruto di sekolah maupun di lingkungan Konoha, ia dikucilkan, dijauhkan, dibenci karena Seekor Monster yang dahulu menyerang Konoha disegel didalam tubuh Naruto, Masyarakat Konoha Takut Monster itu akan bangkit kembali sehingga mereka menjauhi Naruto, Tetapi Naruto tetap tegar menghadapi cercaan, makian dari masyarakat dan teman-teman sekolahnya, ia menahan segala bentuk pengkerdilan yang dialami olehnya. Namun, tidak semua masyarakat Konoha membenci nya, ada juga yang menyayanginya seperti Hokage ke-3 (Hiruzen Sarutobi), Guru Iruka, Beberapa teman sekelasnya, Jiraiya, Kakashi, Tim 7.

Dalam kucilan masyarakat Konoha, dia masih memiliki orang yang dia sayang, Naruto mempunyai alasan untuk tidak menjadi jahat karena dia memiliki teman-teman berharganya. Ketika seorang temannya dalam kesulitan, Naruto senantiasa membantu bahkan jika itu mempertaruhkan nyawanya. Karena bagi Naruto Sendiri Teman itu harta

yang berharga sehingga dia harus menjaganya penuh. Dalam petualangan Naruto sendiri, banyak hal dan peristiwa yang membuat dia mempunyai Nilai *Bushido*, Ketika dia sudah Menjadi Genin, Naruto Banyak melakukan misi yang berpengaruh pada karakteristiknya. Genin adalah Tingkatan Shinobi terendah yang menjalankan Misi Kelas C dan D, Chunin adalah tingkatan Shinobi Diatas Genin dan Dibawah Jonin yang menjalankan Misi Kelas B, Jonin sebagai tingkatan Shinobi tertinggi menjalankan misi Kelas A dan S.

D. Unit Analisis

Penelitian akan menelaah Anime Naruto melalui adegan-adegan yang terdapat didalam Animenya, serta berfokus pada adegan yang menunjukkan Representasi dari prinsip *Bushido* itu sendiri. Peneliti akan mengamati beberapa adegan yang dipilih untuk mencari tanda-tanda berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes. Adegan yang terpilih adalah adegan yang mendekati arti dari Representasi prinsip *Bushido* itu sendiri.

1) Enter: Naruto Uzumaki!

Pada Episode 1, pada waktu itu Naruto masih sangat polos dan mudah dipengaruhi, karena minimnya jurus yang dia kuasai pada waktu itu dia terhasut oleh gurunya mizuki untuk mencuri gulungan dan berkata gulungan tersebut dapat membuatnya menjadi kuat. Setelah mengetahui hilangnya gulungan larangan itu, Hokage ke 3 memerintahkan untuk mengembalikan gulungan tersebut dan iruka menemukan Naruto dan sadar bahwa Naruto dimanfaatkan Mizuki, Misi Mizuki adalah memberikan gulungan tersebut untuk tuannya, Orochimaru. Mizuki menghasut agar Naruto memberikan Gulungan itu padanya dan Mizuki juga mengatakan Naruto adalah seekor monster karena Monster yang menghancurkan Konoha ada di tubuhnya, Naruto sedih dan putus asa, tetapi Iruka meyakinkan Naruto bahwa dia bukanlah seekor Monster. Mizuki geram kepada Iruka lalu menghajarnya, tetapi itu dihalau oleh Naruto dengan Teknik Taju Kage Bunshin No Jutsu yang baru saja dikuasainya.



Gambar 2. 3 Cuplikan episode 1

(Sumber: Iqiyi.com)

2) *Start Your Engines: The Chunin Exam Begins! & The Tenth Question: All or Nothing!*

Pada Episode 24-25, Ujian Pertama Chunnin dimulai dan ujian pertama adalah Ujian tertulis, seperti Ujian Akademik namun dengan soal-soal Ilmu Ninja. Di-Episode ini Semua kebanyakan Murid mencontek, akan tetapi diantara ramainya Murid yang mencontek, Naruto memilih tidak mencontek, dia berpegang pada prinsipnya, hal itu diperkuat Ketika Hinata Hyuga terang-terangan untuk melihat jawabannya akan tetapi Naruto memilih tidak mencontek.



Gambar 2. 4 Ujian Chunin Pertama

(Sumber: Iqiyi.com)

3) *Attack! Fury of the Rasengan!*

Di Episode 94 Serial “Naruto” pada saat itu Jiraiya dan Naruto menjalankan misi untuk menjemput Calon Hokage ke 5, Tsunade. Akan tetapi pada saat itu Tsunade menolak terus akan tawaran itu. Sebelum Pertempuran Naruto, Jiraiya, Tsunade Vs Kabuto dan Orochimaru, Kabuto dan Orochimaru meminta pertolongan kepada Tsunade untuk mengobati Orochimaru akan tetapi Tsunade menolak karena Orochimaru adalah Pengkhianat Desa Konoha dan menjadi Kriminal Shinobi. Orochimaru membuat tawaran agar Tsunade Mengobatinya bahwa jika Tsunade mau menerima tawaran itu Orang yang dicintai Tsunade bisa hidup kembali, Tsunade mulai goyah dengan pendiriannya tetapi dia tetap menolaknya. Tidak ada cara lain selain dengan cara paksa, orochimaru pun memintanya dengan kekerasan, terjadilah pertarungan.



Gambar 2. 5 Naruto Vs Kabuto

(Sumber: Iqiyi.com)

4) *A Failure's True Power* (62)

Episode ini berlangsung dari episode 62. Pada saat Final Ujian Chunin Akhir, lawan Naruto yang terpilih adalah Neji Hyuga. Sebelum bertanding Naruto selalu Optimis akan menang, Naruto akan selalu optimis apapun yang terjadi. Pada saat pertandingan tampak yang unggul adalah Neji, namun dengan keras kepala dan semangat tidak kenal menyerah Naruto akhirnya dia Menang melawan

Neji. Realitanya Naruto tadi bahwa dirinya lemah namun Naruto selalu percaya diri dan berani menghadapi tantangan.



Gambar 2. 6 Neji Vs Naruto dalam Ujian Chunnin

(Sumber: Iqiyi.com)

5) *Tsunade's Warning: Ninja No More!*

Episode 98, Dimana Sasuke sedang dirawat, Naruto, Sakura, Tsunade datang menjenguk sembari Tsunade ingin menyembuhkan Sasuke karena Tsunade adalah Shinobi Penyembuh, tetapi ada satu adegan sorotan dimana Sakura memeluk Sasuke, lalu Naruto pun cemburu karena dia mencintai Sakura.



Gambar 2. 7 Naruto meninggalkan ruangan

(Sumber: Iqiyi.com)

6) Akatsuki's Invasion

Naruto belajar jurus baru *Rasenshuriken* pada Episode 73 Naruto Shippuden, Naruto merasa perlu untuk belajar jurus baru karena ingin menjadi lebih kuat karena musuh yang dihadapinya kedepan juga semakin kuat.



Gambar 2. 8 Naruto sedang belajar Jurus baru Rasenshuriken

(Sumber: <https://www.bilibili.tv/id>)

7) Hero of the Hidden Leaf (175)

Episode 175 dimana Pain mencari Naruto dikarenakan Anggota Akatsuki mencari dan ingin mengambil *chakra kyubi* dalam tubuh Naruto, untuk membangkitkan *Juubi* (Chakra Monster Ber-ekor Sepuluh) akan tetapi Naruto

sedang tidak ada di Desa Konohagakure, Naruto Latihan menguasai Jurus baru, *Sage Mode*. Pain mencari tahu dan menanya warga Konoha dimana Naruto berada, akan tetapi Warga Konoha tidak ingin memberitahunya, Pain Gusar dan menghancurkan desa Konoha dengan “*Shinra Tensei*”. “*Shinra Tensei*” adalah teknik memanipulasi gaya tolak dan mendorong materi sesuka penggunaanya (naruto.fandom.com). Di tengah kehancuran desan konoha, Sakura berteriak memanggil Naruto, tiba-tiba dengan Heroik dan Patriotiknya Naruto datang dari tempat dia latihan (Gunung Myoboku) ditemani 5 Katak dari gunung Myoboku untuk mengalahkan Pain.



Gambar 2. 9 Naruto Vs Pain

(Sumber: <https://www.bilibili.tv/id>)

8) *Naruto Formation! The Sasuke Retrieval Squad* (110) *Naruto Shippuden*
Naruto Uzumaki! (479)

Di Naruto Episode 110, Sasuke berkhianat dan berpaling dari desa Konoha, karena berpalingnya Sasuke dari Konoha dan diculik oleh beberapa budak Orochimaru, tim Konoha membentuk tim Penyelamatan Sasuke yang terdiri dari Naruto, Shikamaru, Neji, Kiba dan Choji, sebelum keberangkatn mereka untuk mengejar Sasuke, Sakura memohon pada Naruto untuk mengembalikan Sasuke, Naruto pun berjanji akan mengembalikan Sasuke walaupun taruhan nyawa.

Episode Naruto Shippuden 479 setelah perang dunia *Shinobi*, Sasuke ingin membunuh Naruto, karena menurutnya Naruto mengganggu jalan hidupnya, mereka bertarung dan Sasuke mengaku kalah, setelah itu Naruto taubat dari perbuatan buruk dan pengkhiatannya pada teman-temannya lalu Kembali ke desa Konoha dan mengabdikan pada Konoha.



Gambar 2. 10 Naruto berjanji

(Sumber: bilibili.tv)

9) *The Message*

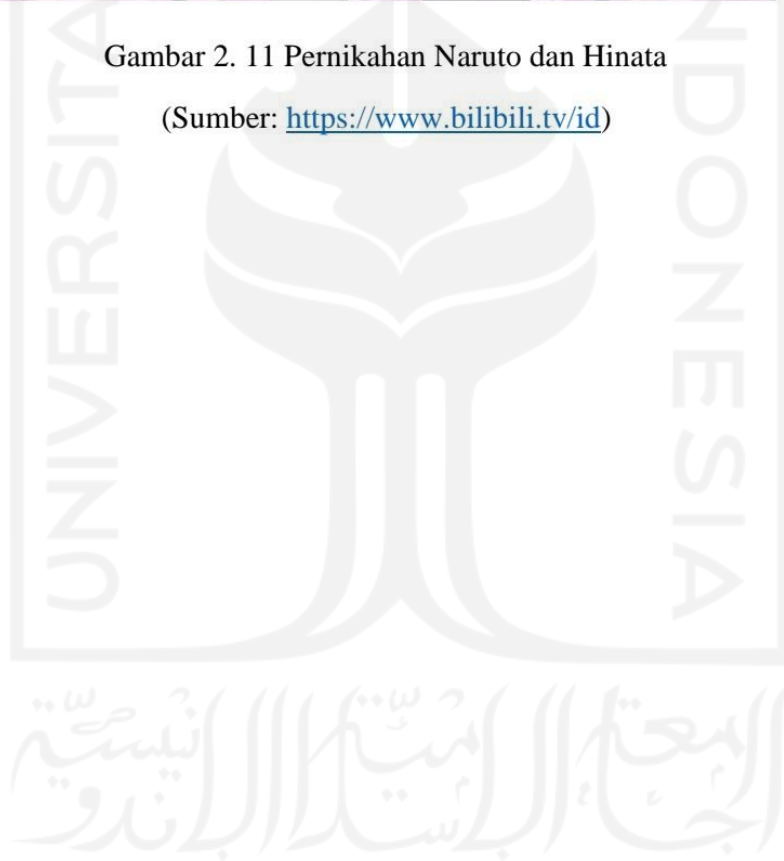
Episode terakhir dari Naruto Shippuden, episode 500. Setelah banyak hal yang terjadi suka dan duka dari serial Naruto hingga Naruto Shippuden, dan mengalahkan banyak musuh besar seperti Madara di perang *dunia shinobi*, menghancurkan organisasi kriminal *Akatsuki*, mengalahkan Kaguya, dan pertarungan terakhir rival sejati antara Naruto dan Sasuke hingga tercipta

kedamaian di seluruh dunia *shinobi*, episode terakhir diakhir dengan pernikahan Naruto dan Hinata, *happy ending*.



Gambar 2. 11 Pernikahan Naruto dan Hinata

(Sumber: <https://www.bilibili.tv/id>)



BAB III

Temuan dan Hasil Penelitian

1. Temuan Penelitian

Peneliti menguraikan hasil dari temuan dari adegan-adegan yang terpilih yang mendekati gambaran dari prinsip *Bushido* juga dinilai dari sisi denotasi dan konotasi dalam Anime Naruto, Penelitian ini menggunakan Analisis Semiotika Roland Barthes yang fokusnya pada Tokoh Naruto.

A. Episode 1 (Enter: Naruto Uzumaki!)

Gambar

1) Time Code: 04:30-05:13



Gambar 3. 1

Penanda Visual: efek-efek garis anime disebelah kiri

2) Time Code: 18:21-19:45



Gambar 3. 2 menit ke 18.23



Gambar 3. 3 menit ke 18.39



Gambar 3. 4 menit ke 19.05

Dialog

Iruka: Naruto, kenapa kau mencoret-coret wajah-wajah di monument? Kau tidak tahu para Hokage itu siapa?

Naruto: Tentu saja aku tahu! Aku tahu mereka mendapatkan gelar tuan Hokage karena mereka adalah ninja terbaik di masanya, bukan? Terutama Hokage keempat, dia yang menyelamatkan desa dari rubah iblis ekor Sembilan.

Iruka: lalu, kenapa kau melakukan itu?

Naruto: Karena aku sendiri pun akan menjadi Hokage, dan aku akan menjadi Hokage terhebat sepanjang masa! Agar semua akhirnya belajar menerimaku

Dalam temuan penelitian pada Episode ini tanda yang ditemukan pada gambar (3.1) adalah kalimat yang dikatakan Naruto kepada Iruka “*Dan aku akan menjadi Hokage terhebat sepanjang masa!*” dan pose Naruto disertai efek garis-garis.

Makna denotasi pada *scene* (1) dengan *timecode* 05:06-05:13 adalah Naruto dan Guru Iruka sedang makan di Ichiraku Ramen dan mereka berdialog tentang *Hokage* lalu Naruto mengatakan kepada Guru Iruka bahwa dia suatu saat akan menjadi *Hokage* yang hebat.

Makna Konotasi yang tertera pada scene (1) adalah ekspresi wajah Naruto yang menunjukkan semangatnya disertai efek garis-garis yang menandakan momen itu adalah momen yang serius, mengartikan dia memiliki ambisi yang besar untuk menjadi *Hokage* dan menjadi pahlawan agar bisa melindungi banyak orang. Dalam temuan ini Naruto adalah sosok yang berambisi besar berdasarkan dialog diatas. Ambisi orang Jepang itu didapatkan dari falsafah leluhur mereka, *Bushido*, dalam adegan ini Naruto berusaha mencapai nilai moral *Gi* dan *Jin*. Yang mana Naruto berusaha menjadi orang yang terbaik di Konoha untuk melindungi banyak orang.

Mitos dalam temuan ini adalah *Hokage* merupakan pemimpin desa di negeri Konohagakure, seperti gubernur, akan tetapi di dunia Naruto, pemimpin suatu desa di Konoha disebut *Hokage*. Jika dikaitkan dengan budaya Jepang, *Hokage* ini adalah seorang raja. Dilihat dari kreator Naruto sendiri, Masashi Kishimoto yang berasal dari Jepang, budaya Jepang memang memiliki ambisi yang besar, hal ini berkesinambungan dengan Naruto dan sang kreator yang berasal dari Jepang, ketika pada peperangan dunia 2 Jepang mengalami kekalahan, namun mereka dapat bangkit karena ambisi yang besar untuk berubah dari keterpurukan. Peneliti mengatakan bahwa rasa ambisi sang kreator yang dicurahkan pada karyanya bisa jadi berasal dari budaya Jepang yang ambisius itu. Biasanya dalam anime Jepang efek garis-garis itu merupakan ekspresi untuk menandakan penguatan emosi seperti bertekad, berkelahi, dan emosi-emosi lainnya.

Dialog

Iruka: [mungkin inilah akhir hayatku]

lalu Naruto menedang Mizuki sebelum Mizuki sempat menyerang Iruka

Mizuki: Kau mengejutkanku, bocah Aneh!

Naruto: Jika kau berani menyentuh guru Iruka, aku akan membunuhmu!

Mizuki: Diam! Aku bisa menghajar bocah sepertimu dengan satu pukulan

Naruto: Silakan saja, akan kubalas ribuan kali lipat!

Mizuki: coba saja! Tunjukkan kemampuanmu rubah iblis!

Dalam temuan penelitian ini juga pada gambar (3.2) terdapat tanda bahwa Naruto telah menedang Mizuki, adegan berlanjut pada gambar (3.3) terlihat tanda Naruto mengatakan “*Jika kau berani menyentuh guru Iruka, kubunuh kau*” dengan pose dan ekspresi serius disertai kontras yang gelap. Lalu terlihat tanda pada gambar (3.4) Naruto dan Klon bayangannya melindungi guru Iruka dari Mizuki.

Makna Denotasi pada scene (2) pada *timecode* 18:21-19:45 Naruto, Guru Iruka dan Mizuki memperebutkan gulungan hingga terjadi pertarungan.

Makna Konotasi pada scene (2) ialah, dalam kalimat “*jika kau berani menyentuh guru Iruka, kubunuh kau*” adalah suatu ancaman kepada Mizuki dan merupakan suatu Tindakan balas dendam karena melukai guru Iruka disertai dengan kontras yang gelap yang mengartikan adegan itu merupakan adegan epic ataupun momen serius Naruto,

didalam konsep *Bushido* ini adalah etika kesetiaan (*Chuugi*) terhadap atasan kita, dalam adegan ini Naruto sangat marah karena orang yang menyayangi Naruto dilukai Mizuki, juga bisa kita lihat pada scene akhir dengan terkuasainya jurus yang sulit yaitu, *kagebunshin no jutsu* menandakan bahwa Naruto sudah bekerja keras dibalik aktifnya jurus tersebut dimana didalam prinsip *Bushido* naruto telah menerapkan etika *Gi* yaitu bersungguh-sungguh untuk menaikkan integritas.

Mitos dalam temuan ini adalah melindungi orang-orang yang kita sayang adalah salah satu ciri karakter yang gentle atau maskulin, didalam *bushido* aspek-aspek maskulin hampir tidak bisa lpeas dari prinisip ini. Didalam Samurai kesetiaan hanyalah kepada tuannya namun didalam Animasi Naruto kesetiaan ini direpresentasikan dengan melindungi orang yang menyayangi kita. Dalam kebudayaan Jepang, ksatria Jepang tertinggi, yaitu samurai memiliki nilai-nilai keberanian (*Yu*), hal ini direpresentasikan dalam tokoh Naruto, ditilik pada kreatornya bahwa dia berasal dari Jepang juga.

B. Episode 24 (Start Your Engines: The Chunin Exam Begins!) dan Episode 25 (The Tenth Question: All or Nothing!)

Gambar

1) Episode 24, *Time Code*: 16:38-17:42



Gambar 3. 5 Menit ke 17:31

2) Episode 25, *time code*: 10:45-11:47



Gambar 3. 6 Menit ke 10:49



Gambar 3. 7 Menit ke 10:55



Gambar 3. 8 Menit ke 11:12



Gambar 3. 9 Menit ke 11:41

Dialog

Hinata: "Naruto, Cepat. Lihat" Hinata menyodorkan jawabannya

Naruto: "Hinata, kau tidak mengerti, ya? Ninja hebat sepertiku tidak akan menyontek. Percayalah!"

Hinata: "Naruto...Namun...." Hinata heran kenapa Naruto tidak mau jawaban padahal kertas ujian Naruto masih kosong

Naruto: “Selain itu, jika ada masalah, kau akan dapat masalah karena membantuku menyontek, kan?”

Ditemukan tanda pada analisis scene (1) adalah dialog antara Hinata dan Naruto, yaitu: “Hinata, kau tidak mengerti ya? Ninja hebat sepertiku tidak akan menyontek. Percayalah!” dan kalimat “selain itu, jika ada masalah kau akan dapat masalah karena membantuku menyontek, kan?”

Makna Denotasi yang pada scene (1) episode 24 *timecode* 16:38-17:42 Naruto dan Hinata dalam ruangan kelas sedang melaksanakan ujian kenaikan tingkat chunnin, tampak mereka sedang berdialog. Dalam adegan ini Hinata menawarkan jawaban ujian kepada Naruto tetapi Naruto menolaknya dengan mengatakan “Hinata, kau tidak mengerti, ya? Ninja hebat sepertiku tidak akan menyontek. Percayalah!” lalu Naruto mengatakan lagi “selain itu jika ada masalah, kau akan dapat masalah karena membantuku menyontek, kan?”

Konotasi dalam scene (1) yang ditemukan adalah Naruto menolak untuk menerima contekan itu yang berarti dalam hal ini Naruto adalah sosok yang jujur dan mandiri. Didalam dialog diatas Naruto merepresentasikan dirinya seorang yang mandiri dan tidak mau berbuat curang. Dalam prinsip *Bushido* kejujuran (*makoto*) adalah suatu kehormatan atau kepuasan bagi diri sendiri. Disini Naruto menunjukkan kepeduliannya juga kepada Hinata, “Selain itu, jika ada masalah, kau akan dapat masalah karena membantuku menyontek, kan?” dari perkataan Naruto itu menunjukkan bahwa Naruto orang yang peduli dan tidak mau membawa orang lain dalam masalah menunjukkan bahwa seorang Naruto merupakan seorang yang baik hati (*Jin*).

Mitos dalam temuan ini adalah, Mencontek merupakan perilaku yang tidak terpuji karena mencontek sama saja dengan berbohong, tidak jujur pada dirinya sendiri maupun orang lain. Menyontek juga tanda dari ketidakmampuan. Kejujuran merupakan sifat yang harus ada pada Samurai, walaupun tokoh Naruto bukan seorang samurai melainkan *Shinobi* akan tetapi prinsip *bushido* dapat dianut siapapun. Memang dalam kebudayaan Jepang, jarang sekali ada orang yang ingin menyontek, karena dalam prinsip *bushido* dalam etika (*Meiyo*) menjaga kehormatan salah satunya dengan bertindak jujur. hal itu peneliti dapatkan dari salah satu artikel pengalaman *influencer* Indonesia yang pernah menimba ilmu di negeri Sakura itu, Jerome Polin. Budaya jepang memelihara rasa malu,

yang berarti jika malu itu sudah hilang maka dia bukan manusia yang bertanggung jawab. Malu memiliki energi yang besar untuk bertindak benar, karena malu menyangkut dengan harga diri (*Meiyo*) seseorang.

Dialog

Naruto: (memukul meja) Jangan meremehkanku, aku tidak akan lari! Aku akan mengambilnya, meski harus menjadi Genin selamanya, aku akan menjadi Hokage bagaimanapun juga! Aku tidak takut!

Morino: Aku akan bertanya lagi. Ini pilihan yang akan mengubah hidupmu. Jika kau ingin berhenti, sekarang kesempatanmu!

Naruto: Aku tidak akan menarik Kembali ucapanku! Itulah jalan Ninjaku

Yang didapat tanda dari scene (2) yaitu pada episode 25 dengan *timecode* 10:45-11:47 pada gambar (3.6) terlihat Naruto sedang mengangkat tangan didepan kelas, dan pada gambar (3.7) Naruto setelah mengangkat tangan, Naruto memukul meja lalu berkata “*Jangan meremehkanku, aku tidak akan lari!*” dilanjut tanda ditemukan pada kalimat Naruto lagi (3.8) “*aku tidak takut*” (3.9) “*aku tidak akan menarik Kembali ucapanku*”

Makna Denotasi pada scene (2) adalah Naruto unjuk tangan dan peserta lain menunjukkan ekspresi terkejut dan Naruto mengatakan bahwa dia tidak akan menyerah pada ujian chunnin ini.

Konotasi yang didapat dari analisis ini adalah dalam adegan tersebut Menandakan Naruto adalah sosok yang berani dan percaya diri, walaupun terkesan tidak sopan akan tetapi Morino Ibiki hanya menguji mental pesertanya, dan banyak peserta menyukai keberanian dari Naruto. Dalam adegan tersebut Naruto mengatakan “aku tidak menarik ucapanku, karena itulah jalan ninjaku” dalam hal ini Naruto sudah menerapkan prinsip *Bushidonya* sendiri dalam makna buatannya. Prinsip *Bushidou* dikenal dengan prinsip dengan aksi yang tenang namun berani, akan tetapi dalam adegan ini Naruto menunjukkan keberanian tetapi tidak tenang, dikarenakan juga Naruto masih labil dalam mengendalikan emosinya dimana kita tahu di adegan ini dia masih berumur bocah. Prinsip *Bushidou* juga menganut nilai kejujuran (*makoto*), dimana Naruto jujur dalam

mengerjakan soal ujian chunnin walau kertasnya masih kosong tetapi Naruto siap dengan risiko yang diterimanya dan tetap optimis bisa lulus ujian chunnin. Dalam prinsip *bushidou* Naruto menunjukkan kode etik *Gi* dan *Yu* yang artinya manusia yang berintegritas dan memiliki keberanian.

Mitos didalam temua ini adalah dalam budaya Jepang, dikenal prinsip *Bushidou* yang mana artinya ini adalah jalan Ksatria, keberanian Naruto merupakan salah satu etika dari *Bushido* yaitu *Yu* (keberanian) walaupun Naruto pada saat ini bertindak kurang sopan, akan tetapi dalam hidup Samurai, Sopan Santun adalah hal yang sangat penting.

C. Episode 94 (Attack! Fury of the Rasengan!)

Gambar

1) *time code* 12:27-12:47



Gambar 3. 10 menit ke 12:47

2) *time code* 18:13-21:05



Gambar 3. 11 menit ke 19:45



Gambar 3. 12 menit ke 20:53

Temuan pada penelitian ini terdapat tanda pada scene (1) gambar (3.10) Kabuto memukul kepala Naruto sampai keluar darah. Adapun tanda selanjutnya yang terdapat pada gambar (3.11) Naruto menahan serangan dari Kabuto dengan tangannya hingga berdarah dan tanda terakhir yang ada pada scene ini ada di gambar (3.12) Naruto menyerang Kabuto dengan *rasengan*.

Makna Denotasi pada episode ini adalah Kabuto ingin menyerang Tsunade, akan tetapi Naruto melindunginya dengan mengorbankan kepalanya untuk dipukul. Lalu Naruto dan Kabuto bertarung, Naruto berkali-kali bertahan dan melindungi serangan dari Kabuto dan di adegan terakhir Naruto menang dengan serangan *rasengannya*.

Dan konotasinya di adegan ini, dengan Naruto rela terluka untuk seseorang menunjukkan bahwa dia adalah seseorang yang pemberani (*Yu*), tidak kenal takut atau bermental kuat dan sosok yang senang melindungi. Dalam episode ini Naruto merupakan sosok pelindung yang memiliki empati yang besar dan raga yang kuat, juga tidak kenal menyerah karena Naruto selalu bertahan pada setiap serangan Kabuto. Dalam jalan ksatria Jepang atau yang dikenal dengan *bushidou* kode etik *chuugi* loyalitas pada misi adalah hal yang bernilai tinggi, seorang ksatria harus rela mati dalam menjalankan tugasnya demi melindungi pemimpinnya, bahkan dalam situasi yang tidak diharapkan terjadi.

Mitos yang ditemukan dalam episode ini ialah, seseorang yang dapat melindungi adalah seseorang yang biasanya lebih kuat daripada yang dilindungi, namun kuat yang dimaksud bisa dalam dua rupa, yaitu fisik dan jiwa. Dalam adegan tersebut Naruto memiliki fisik yang kuat karena bisa menahan serangan dari Kabuto juga hati yang kuat karena batinnya mampu bertahan untuk tidak menyerah.

D. Episode 62 (A Failure's True Power)

Gambar

1) *time code* 18:01-20:52



Gambar 3. 13 menit ke 18:07



Gambar 3. 14 menit ke 20:52

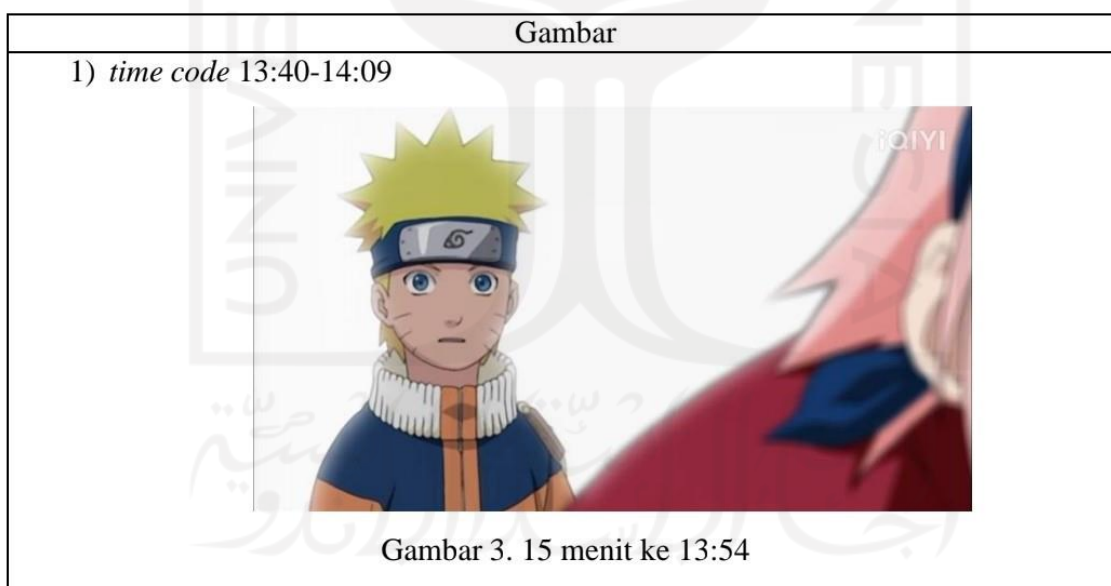
Temuan pada episode ini terdapat tanda pada gambar (3.13) dimana Naruto memukul Neji dari bawah hingga neji terpelanting. lalu adegan itu berlanjut pada gambar (3.14) dimana terdapat tanda Naruto telah menang dari Neji, dilihat dari pernyataan jurinya “*Pemenang pertandingan ini adalah Naruto Uzumaki!*”

Makna denotasi pada episode ini adalah, dalam Final Ujian Chunnin, Naruto bertarung melawan Neji Hyuga dan memenangkan pertandingan. Gambar (3.7) Terlihat Naruto memukul Neji dari bawah hingga neji terpelanting ke atas dengan tangan kirinya. Gambar (3.8) Genma menunjuk Naruto sebagai pemenang dari pertarungan antara Naruto melawan Neji. Ketika pertarungan antara Neji dan Naruto, Naruto pada awalnya tidak menjadi sosok yang diunggulkan dalam pertandingan ini, akan tetapi Naruto tidak menyerah dan ketika babak belur pun dia tidak menyerah dan masih saja bangkit dan bertarung melawan Neji hingga memenangkan pertandingan.

Makna Konotasi yang tertera pada episode ini dapat kita lihat Naruto adalah sosok yang tidak kenal menyerah, dia percaya pada kemampuannya bahwa dia dapat mengalahkan Neji, Ini menandakan bahwa Naruto adalah sosok yang percaya diri (*Gi*). dan dari usahanya itu tidak sia-sia dapat dibuktikan dari pernyataan juri “*Pemenang pertandingan ini adalah Naruto Uzumaki*” Naruto berhasil memenangkan pertandingan tersebut, dalam hal ini Naruto termasuk dalam salah satu sikap yang menganut prinsip *Bushido* yang dapat membuktikan perkataanya. Kode etik *Meiyo* dalam prinsip *Bushidou* Jepang, ksatria samurai memiliki kehormatan.

Mitos dalam temuan ini adalah untuk mendapatkan kehormatan dalam masyarakat, seseorang harus berusaha mencapainya dengan usahanya sendiri, sebab itu usaha yang dilakoninya itu merupakan harga dirinya tersendiri, tercapai atau tidaknya itu tidak masalah, akan tetapi proses mendapatkannya itu yang dinilai sebagai kehormatan. Didalam adegan ini Naruto menang dengan usahanya sendiri dan memiliki *meiyo* atau penghormatan.

E. Episode 98 (Tsunade's Warning: Ninja No More!)





Gambar 3. 16 menit ke 14:05

Penanda Audio: Soundtrack “Grief and Sorrow”

Tanda yang ditemukan pada episode ini adalah pada gambar (3.15) terlihat ekspresi Naruto memasang raut wajah sedih. Adanya *soundtrack* “Grief and Sorrow” dan latar belakang berwarna putih, kamera perlahan *zoom in*, lalu adegan itu berlanjut pada gambar (3.16) Naruto pergi meninggalkan ruangan.

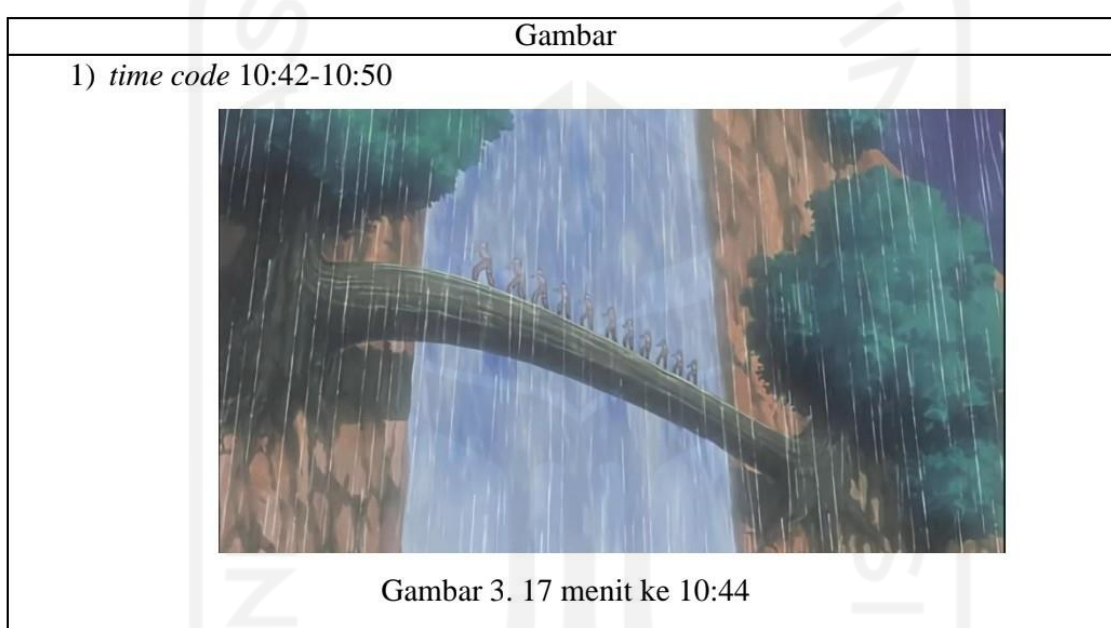
Denotasi dalam temuan ini adalah Gambar (3.9) dalam gambar ini terlihat Naruto dengan latar belakang berwarna putih sedang memandang Sakura memeluk Sasuke. Dan gambar (4.0) terlihat beberapa orang didalam ruangan, ada Tsunade, Shizune, Sakura yang memeluk Sasuke dan Naruto yang berjalan pergi meninggalkan ruangan. Naruto melihat Sakura yang memeluk Sasuke dan Naruto pergi meninggalkan ruangan.

Makna konotasi yang terdapat pada temuan episode ini adalah Naruto yang sedari awal mencintai Sakura, tetapi Sakura selalu menolak cintanya Naruto dan memilih memberi perhatian lebih pada Sasuke, pastinya Naruto sedih dan terlihat dari adegan tersebut raut wajah cemburu Naruto, dalam prinsip utama pada animasi ada suatu teori perlambatan agar menambah kesan, dalam adegan ini wajah Naruto disorotot *zoom in* untuk menambah kesan sedih dengan perlambatan kamera, adegan ini didukung oleh *soundtrack* “*grief and sorrow*” untuk membumbui kesan sedih dikarenakan ini adalah adegan sedih bagi Naruto. Lalu Ketika melihat Sakura memeluk Sasuke, Naruto pergi dari ruangan yang menandakan Naruto adalah sosok yang sabar dan memiliki kendali atas emosinya, Naruto cemburu melihat Sakura memeluk Sasuke. Dalam prinsip *Bushido* yang ditunjukkan Naruto dalam adegan ini dengan dia pergi meninggalkan ruangan adalah keputusan yang tepat, karena hatinya akan terluka jika lama-lama Sakura dan

Sasuke berpelukan, keputusan yang diambil Naruto sudah tepat, dalam adegan tersebut Naruto sudah menunjukkan nilai *Gi* dalam dirinya, dia pergi meninggalkan ruangan demi harga dirinya (*Meiyo*).

Mitos dalam temuan ini adalah Cemburu merupakan suatu perasaan yang wajar ketika kita melihat orang yang kita cintai mencintai orang lain, dalam adegan ini Naruto cemburu kepada Sasuke lalu Naruto memilih pergi dari ruangan, Naruto sudah memutuskan suatu keputusan yang tepat, pergi dari ruangan daripada menyakiti hatinya.

F. Naruto Shippuden episode 73 (Akatsuki's Invasion)



Temuan penelitian dari episode ini terdapat tanda pada gambar (3.17) Naruto yang sedang Latihan keras menguasai jurus baru *rasenshuriken*.

Makna denotasi yang terdapat pada episode ini adalah pada *timecode* 10:42-10:50 tampak Naruto dengan klonnya sedang Latihan untuk mempelajari jurus baru *rasenshuriken* dengan membelah air terjun.

Makna Konotasinya dalam episode ini adalah Naruto yang berusaha *mengupgrade* dirinya agar menjadi lebih kuat dari sebelumnya dengan latihan keras walau dalam hujan sekalipun. Dalam prinsip *Bushido*, bersungguh-sungguh merupakan hal yang termasuk dalam nilai *Gi*, terus melatih diri agar menjadi orang yang berkelas atau berintegritas. Dalam nyatanya, seorang yang menganut prinsip *Bushido* terutama Samurai tidak ingin waktunya habis terbuang sia-sia, jika ada waktu luang, seorang

Samurai akan mengisi waktu itu dengan berbagai hal, misalnya Membaca,latihan, melukis, dan kegiatan lainnya. Menjaga dan memanfaatkan waktu luang sebaik mungkin untuk menjaga kualitas sebaik mungkin merupakan salah satu nilai *Meiyo* dalam *Bushido*.

Mitos yang ditemukan dalam temuan ini adalah seorang samurai tidak akan menyia-nyiakan waktunya untuk bersantai ria, setiap detik dalam hidupnya merupakan hal yang berharga, oleh sebab itu seseorang yang menganut prinsip *bushido* tidak boleh untuk tidak memanfaatkan waktu luangnya untuk pengembangan dirinya.

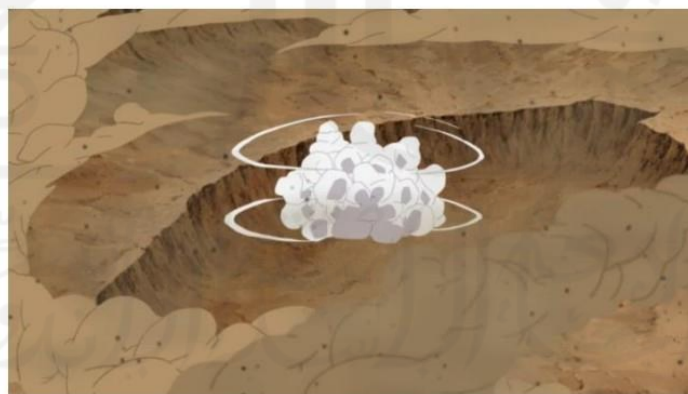
G. Naruto Shippuden episode 162 (Pain to the World)

Gambar

1) *time code* 20:25-21:05



Gambar 3. 18 menit ke 20:33



Gambar 3. 19 Menit ke 20:36



Gambar 3. 20 menit ke 21:02

2) Episode 163 (*Explode! Sage Mode*) time code 13:07-13:30



Gambar 3. 21 menit ke 13:20



Gambar 3. 22 menit ke 13:29

3) Episode 175 (*Hero of the Hidden Leaf*) time code 10:52-11:12



Gambar 3. 23 menit ke 11:08

4) Episode 175 (*Hero of the Hidden Leaf*) time code 12:00-21:00



Gambar 3. 24 menit ke 20:21

Tanda yang ditemukan pada penelitian ini ada pada *scene* (1) gambar (3.19) Sakura meminta tolong pada Naruto terlihat ketika Sakura berteriak “*Tolong, Naruto...!*”. Lalu pada adegan selanjutnya di gambar (3.20) dan (3.21) *timecode* 20:36 dan 21:02 Naruto muncul dari kepulan asap Bersama kodok-kodok raksasa.

Tanda Pada *scene* (2) gambar (3.22) Naruto menghancurkan salah satu Pain, lalu dilanjut pada adegan gambar (3.23) Diantara Naruto terdapat 2 bayangan *Shinobi* hebat, Minato dan Jiraiya.

Tanda yang terdapat pada *scene* (3) terdapat pada gambar (3.24) Konan memberikan bunga pada Naruto dan pada gambar (3.25) orang-orang melempar Naruto dengan wajah Bahagia.

Denotasi pada pada temuan ini ialah diawali dengan Sakura berteriak meminta pertolongan pada Naruto, lalu Naruto muncul dalam kepulan asap bersama kodok-kodok raksasa (1), lalu Pain berniat menyerang Tsunade (*Hokage* pada saat itu) tetapi sebelum serangan Pain mengenai Tsunade, Pain dihancurkan oleh Naruto dengan cepat, lalu

Tsunade melihat dalam diri Naruto sosok bayangan Minato(Pahlawan Konoha) dan Jiraiya(*Sannin legendaris*) (2). Pada scene (3) setelah Naruto memenangkan pertempuran melawan Pain, Konan memberikan bunga pada Naruto dan warga Konoha merayakan kemenangan itu dengan melempar Naruto dengan raut wajah tersenyum.

Makna konotasi pada temuan ini adalah Naruto merupakan sosok yang dianggap dapat melindungi desa dari kehancuran besar, artinya Naruto disini merupakan sosok yang kuat, berani dan dipercaya untuk melindungi desa. Dengan ingatnya Sakura dengan Naruto menandakan Naruto mempunyai Nilai *Meiyo* (Nama baik/kehormatan) di desanya, lalu Gerak cepat Naruto dalam melindungi Tsunade menandakan bahwa Naruto merupakan sosok yang gercep ataupun agresif untuk melindungi orang yang dia sayangi (*jin*), setelah itu Tsunade melihat 2 bayangan orang hebat dalam diri Naruto, Minato dan Jiraiya, yang mana mereka berdua adalah Pahlawan Konohagakure, ini menandakan bahwa Naruto sudah sama seperti mereka, artinya Naruto adalah pahlawan dan pahlawan dalam suatu daerah memiliki status sosial yang tinggi, memiliki Kuasa akan kepercayaan orang-orang (*Meiyo*). Dalam episode ini Naruto menunjukkan sikap Patriotisme nya, nilai-nilai patriotisme itu antara lain adalah Kesetiaan, rela berkorban dan cinta akan tanah airnya.

Konan memberikan bunga pada Naruto menandakan bunga itu adalah sebuah janjinya untuk percaya dan memberi kehormatan yang dalam pada Naruto, bahwa dalam tangan Naruto, dunia ninja bisa aman. Didalam scene ini bunga yang diberikan Konan merepresentasikan bahwa dia berharap di tangan Naruto, Dunia *shinobi* membaik. Warga Bahagia menandakan Naruto telah berhasil menjadi sosok pelindung bagi desanya, sosok pahlawan, sosok penting dan seseorang yang memiliki kuasa atas kepercayaan warganya. Ketika Naruto sudah menjadi pahlawan Konoha artinya dia mendapatkan kehormatan dari penduduk desa yang mana dalam prinsip *Bushidou* itu disebut dengan kode etik *Meiyo*(kehormatan) karena telah Setia (*Chuugi*) melindungi desanya, telah Tulus membantu teman-teman desanya (*Makoto*) tulus disini berkaitan karena Naruto mempunyai sikap yang rendah hati (*jin*). Semua itu merupakan satu kesatuan prinsip *Bushido* yang saling berkesinambungan yang membentuk satu karakter yang mencakup itu semua, Integritas (*Gi*). Dalam prinsip *Bushido* seseorang yang memiliki karakter *Gi*

dipercaya sebagai pemimpin, dalam anime Naruto sudah menjadi Pahlawan Konoha karena dia mempunyai nilai *Gi*.

Mitos Bunga dapat disimbolkan sebagai representasi dari perasaan Wanita, bunga sering direpresentasikan sebagai makna perasaan, ketika kita menyenangkan, merayakan suatu hal kepada seseorang, bunga dapat menjadi simbol perasaan dalam hati kita. Dalam prinsip *bushido* orang-orang yang memiliki nilai *gi* (Integritas) dalam dirinya berarti menandakan bahwa sosoknya sudah layak menjadi panutan banyak orang. Seperti Naruto, dalam episode ini dia sudah mendapatkan julukan pahlawan Konoha atas aksinya dalam episode tersebut. Pahlawan merupakan seorang yang dipercaya dan mereka para pahlawan rela berkorban demi teman-temannya dan banyak orang. Dalam episode tersebut juga terdapat Tsunade melihat ada bayangan Minato dan Jiraiya dalam diri Naruto, mitos yang terkandung dalam adegan tersebut ialah ketika seseorang mengingat kita dengan tokoh hebat artinya orang yang diingat itu sama hebatnya dengan tokoh tadi.

H. Naruto episode 110 (Formation! The Sasuke Retrieval Squad) dan Naruto Shippuden episode 479 (Naruto Uzumaki!)

Gambar

- 1) Naruto Episode 110 *timecode* 18:40-19:42



Gambar 3. 25 menit ke 18:56

- 2) Naruto Shippuden episode 479 *timecode* 19:05-20:22



Dialog

Scene (1)

Sakura: Naruto, Terima Kasih!

Naruto: Aku pasti akan membawanya Kembali. Akan kupertaruhkan nyawaku!

Sakura (Monolog): Kau selalu memahamiku. Kau selalu membantuku. Naruto...

Kiba: Hei, Naruto! Kau yakin tak masalah berjanji seperti itu?

Naruto: Tentu! Peganglah janjiku! Itulah jalan Ninjaku! Baiklah! Ayo segera berangkat!

Scene (2)

Sasuke (Monolog): Kau korbakan tanganmu untuk hentikanku. Berkat dirimu, aku terselamatkan. Kita berdua sering bertengkar karena ributkan hal kecil, tapi sekarang, kita saling pahami rasa sakit yang diderita. Lalu, setelah jelajahi dunia ini, akhirnya aku paham. Kalau berbagi rasa sakit ini, mungkin akan berpengaruh pada suatu hal yang lebih besar daripada kami. Tapi, aku tak bisa lakukan sesuatu yang sama seperti yang kau lakukan. Aku tahu ini takkan mudah, seperti diri kita yang lebih memahaminya, semakin besar sesuatu pasti akan lebih sulit.

Naruto: Kukembalikan ini. (Ikat kepala Konoha)

Sasuke: Akan terus kusimpan sampai pertarungan kita yang sebenarnya.

Sasuke (Monolog): Meskipun begitu, sampai aku bisa melakukannya, aku akan terus bertahan. Dan bagi yang sudah kupercayakan, mungkin itulah artinya jadi seorang ninja.

Dalam analisis ini ditemukan tanda di gambar 3.25 Naruto mengatakan “*Aku pasti akan membawanya Kembali. Akan kupertaruhkan nyawaku!*” dan di gambar 3.26 Naruto dan Sasuke saling berhadapan dan tersenyum.

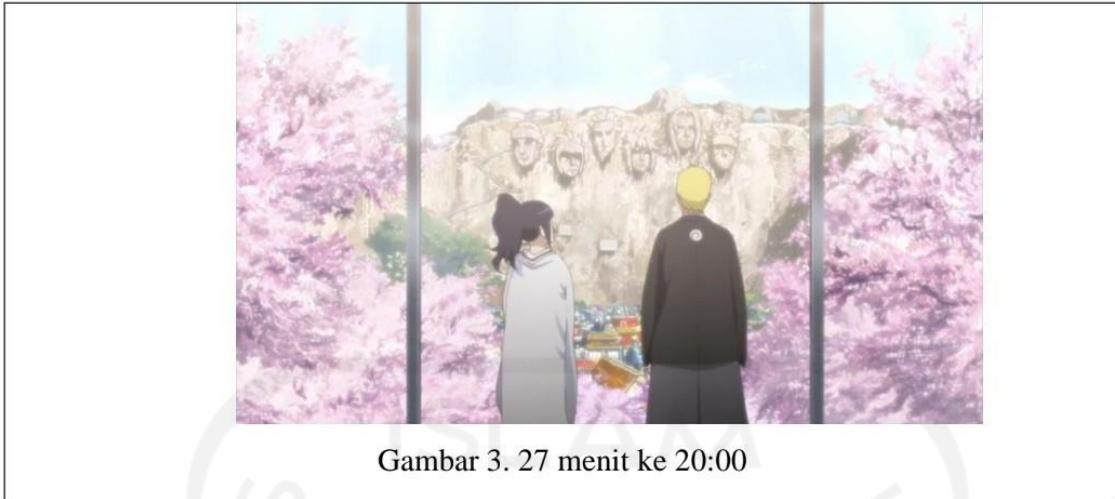
Denotasi pada dua adegan tersebut adalah pada sewaktu kecil di serial Naruto, Naruto berjanji pada Sakura untuk mengembalikan Sasuke yang telah berkhianat ke Konoha, lalu ketika mereka sudah beranjak dewasa, Naruto berhasil mengembalikan Sasuke sesuai janjinya pada sewaktu kecil dan bersahabat kembali.

Makna Konotasi pada *scene* diatas adalah Naruto yang telah berjanji sewaktu kecil akhirnya dapat menebus janjinya pada Sakura, meskipun itu berlangsung lama Ketika mereka semua sudah dewasa, akan tetapi dia tetap mengingat janjinya dan berusaha untuk itu walaupun Nyawa taruhannya, di adegan tersebut tangan mereka keduaputus karena perkelahian antar sahabat. Disini menunjukkan bahwa Naruto menepati janjinya walaupun dengan nyawanya sekalipun, dalam prinsip *bushido* etika moral *chuugi* yang berarti setia pada janjinya untuk mengembalikan sahabatnya. Dalam hal ini Naruto berpegang teguh pada janjinya untuk mengembalikan temannya yang berkhianat kepada Sakura.

Mitos dalam temuan ini adalah dalam banyak konsep sering kita dengar bahwa janji adalah hutang yang harus dibayar, dan janji merupakan suatu hal yang suci ketika seseorang tidak menepati janjinya dipastikan bahwa seseorang itu merupakan sosok pembohong. Dalam adegan tersebut Naruto berhasil menepati janjinya walaupun dalam kurun waktu yang lama.

I. Naruto Shippuden episode 500 (The Message)

Gambar
1) <i>time code</i> 19:44-21:10



Gambar 3. 27 menit ke 20:00

Dalam temuan penelitian ini terdapat tanda Naruto dan Hinata akan menikah terlihat dari mereka yang memakai baju pernikahan khas Jepang.

Denotasi pada episode ini Naruto dan Hinata akan menikah. Sebelum mereka ke peresmian pernikahan, mereka memandang pemandangan desa Konoha, tepatnya mereka memandang patung para *Hokage* terdahulu.

Makna konotasi yang ditemukan pada episode ini adalah Naruto akan mempunyai pasangan menandakan bahwa Naruto akan memasuki hidup baru, yaitu hidup berkeluarga, dimana didalam berkeluarga ataupun pernikahan dibutuhkan tanggung jawab lebih, tanggung jawab membutuhkan keberanian (*yu*) untuk memikulnya, dan dengan menikahnya mereka menandakan mereka sudah siap dan berani untuk berkeluarga.

Mitos dalam temuan ini adalah Dalam beberapa budaya terkhususnya Jepang, memiliki pasangan menandakan bahwa kita sudah siap dewasa berumah tangga, dan ini merupakan salah satu kebanggaan pria, yaitu memiliki pasangan. Karena susahnya menikah di Jepang, orang yang sudah menikah biasanya lebih terhormat (*Meiyo*). Di Jepang jika seseorang yang berhubungan dengan kepemilikan (Wanita), superioritas dan kekuasaan menunjukkan bahwa ini adalah tanda-tanda pria sejati, dilihat dari episode sebelumnya Naruto sudah mendapatkan nama baik sebagai pahlawan Konoha juga menandakan Naruto menganut prinsip *bushido*. *Bushido* erat kaitannya dengan maskulinitas.

2. Pembahasan

Penelitian ini telah menguraikan hasil penelitian yang dianalisis dengan metode semiotika Roland Barthes dari unit analisis pada bab II. Penelitian ini meneliti animasi Jepang (Anime) *Naruto* dan *Naruto Shippuden*, tentunya tidak semua episode *Naruto* yang diteliti dikarenakan banyaknya episode *Naruto*, oleh karena itu peneliti memilih episode yang ikonik dan berdekatan dengan prinsip *Bushido*.

Berdasarkan hasil temuan penelitian diatas, peneliti menemukan beberapa tanda yang merepresentasikan bahwa *Naruto* itu menganut beberapa prinsip *Bushido*, dalam unit analisis terdapat hasilnya, yaitu:

A. Enam nilai *Bushido* terepresentasikan dalam tokoh *Naruto*

Secara harfiah *Bushido* adalah jalan keksatriaan yang diterapkan petarung terhormat dalam menjalani kehidupan sehari-hari mereka (Nitobe, 2015:23). *Bushido* bukanlah kode tertulis melainkan kode yang diturunkan dari mulut ke mulut, goresan pena pahlawan dan cendekiawan terkenal pada zamannya (Nitobe, 2015:24). Prinsip *Bushido* memiliki 7 nilai, namun *Naruto* merepresentasikan 6 Nilai *Bushido*, yaitu *Gi* (Integritas), *Yu* (Keberanian), *Makoto* (Kejujuran, Ketulusan), *Meiyo* (Kehormatan, nama baik), *Jin* (Kemurahan hati), dan *Chuugi* (Kesetiaan). *Naruto* dalam temuan ini dan dari unit analisis yang dipilih tidak merepresentasikan nilai *Rei* (hormat, santun) dalam *Bushido*. Namun Hormat/Santun *Naruto* memiliki cara yang berbeda dengan *Bushido*, terlihat juga dari sikap *Naruto* yang jahil, pecicilan, suka mengumpat, ceroboh, anak yang aktif namun terlepas dari itu *Naruto* masih menganut 6 prinsip *Bushido*.

1. *Gi* (Integritas)

Etika *Gi* ditemukan pada *Naruto* Episode 1,24,62,98 dan *Naruto Shippuden* episode 73 dan 162. *Gi* dalam *Bushido* merupakan Integritas, dalam episode tersebut hal-hal yang menyangkut integritas terdapat disana.

Gi merupakan nilai Samurai berkaitan pada pemecahan masalah dan pengambilan keputusan dengan tepat dengan alasan yang rasional (Nitobe, Inazo dalam Titiek). Nilai ini merupakan fondasi dari keseluruhan mental yang berkaitan dengan keselarasan pikiran, perbuatan dan perkataan dalam

menegakkan kebenaran (Suliyati, T. 2013). Kebenaran yang mutlak dalam nilai *Gi* bersumber dari hati sehingga jika terjadi kesalahan dalam mengambil keputusan, seorang samurai atau yang menganut prinsip *bushido* harus introspeksi diri, melihat kedalam diri mereka yang paling dalam. Penguasaan ilmu pengetahuan secara cepat dan tepat dalam pengambilan keputusan juga penting, diperlukan saat situasi sedang tidak terduga atau dalam situasi genting (Suliyati, T. 2013).

Dalam adegan Naruto, pada saat dia ragu-ragu untuk menolong guru Iruka, Naruto sempat berpikir tetapi dia dapat memutuskan pilihannya sendiri untuk menyelamatkan guru Iruka pada saat Naruto episode 1 padahal dengan aksinya tersebut dapat mengorbankan nyawanya, seperti dalam Sagara dalam Situmorang (dalam elly, 2017:22) yang mengatakan bahwa nilai *bushido* adalah jalan menuju kematian yang dibayar dengan pengorbanan diri dalam medan tempur untuk melindungi atasannya. Penerapan *gi* merepresentasikan kualitas seorang manusia, hal ini terepresentasi dari adegan Naruto ketika ujian *chunnin* pada Naruto episode 24 yang memilih jalur mandiri dan tidak berharap bantuan orang lain agar dia lolos di ujian *chunnin*, Naruto lebih memilih jujur daripada menyontek, menurut Hornby (dalam haryono, 2001:5) yang berbunyi menyontek adalah suatu perbuatan curang dan tidak jujur untuk memperoleh keuntungan khususnya dalam suatu ujian. Pada episode Naruto 62 Naruto memilih untuk tidak menyerah di pertandingan *chunnin*, Naruto bersiteguh bahwa dia akan menang melawan Neji dan perkataanya itu terbukti bahwa Naruto menang melawan Neji. Dengan bersitegunhnya Naruto dalam membuktikan ucapannya itu menunjukkan bahwa dia memiliki integritas dan memiliki rasa harga diri yang tinggi. Didalam episode Naruto 98, Naruto memilih keputusan yang tepat untuknya untuk keluar dari ruangan karena melihat Sakura memeluk Sasuke, hal itu membuat Naruto cemburu dan memilih untuk keluar ruangan, seperti yang dikatakan (Titiek, 2013) bahwa seorang yang memiliki prinsip *bushido* harus dapat memilih keputusan, bahkan di saat genting.

Dalam tahap penyempurnaan *Gi* seorang pasti melewati tahap-tahap yang menempa dirinya. Jadi, orang yang sudah menerapkan konsep *Gi* dapat dipercaya sebagai pemimpin, atau tokoh penting dalam masyarakat, seperti yang

tervisualiasi pada *Naruto Shippuden* episode 162 dimana pada saat itu *Naruto* sudah menjadi tokoh penting di-dunia *Shinobi* dengan julukan pahlawan *Konoha*. Dan seorang yang mempunyai nilai moral integritas akan tidak menyia-nyiakan waktunya, ketika ada waktu luang seseorang yang mempunyai nilai *gi* akan mengisi kekosongan harinya dengan mengembangkan dirinya, seperti yang terlihat di *Naruto Shippuden* episode 73 dimana *Naruto* latihan untuk mempelajari jutsu barunya.

2. *Yu* (Keberanian)

Nilai *Yu* dalam serial *Naruto* ditemukan episode 1,24,94 dan *Naruto Shippuden* episode 500. *Yu* adalah hal-hal yang berkaitan dengan keberanian, dalam episode *Naruto* banyak scene yang menampilkan keberanian *Naruto*.

Nilai *Yu* adalah ekspresi dari kejujuran dan teguhnya jiwa dalam mempertahankan kebenaran, walaupun dalam perjalanan untuk mencari kebenaran memiliki banyak hambatan, dalam nilai *Yu* harus siap menerima resiko apapun yang terjadi. Menurut (Napitupulu dalam Elly, 2017: 19-20) dalam ajaran konfutsu keberanian merupakan tidak takut melakukan hal yang benar dan mempertahankan prinsip keberanian untuk suatu kebaikan.

Dalam episode-episode yang ditemukan *Naruto* sering bersikap berani ketika ada orang yang menggangunya, temannya bahkan desanya, seperti pada episode 1 yang menyelamatkan guru *Iruka* dari *Mizuki*, dalam episode tersebut *Naruto* menunjukkan keberaniannya untuk mengorbankan dirinya untuk menyelamatkan seseorang untuk membela kebaikan, seperti yang dikatakan Napitupulu (dalam Elly, 2017:19-20), episode 24 ketika *Naruto* berani berbicara mengenai mimpinya menjadi *Hokage* dan tidak akan pernah menyerah, keberanian tercermin dari prinsipnya yang kuat dan menganggap hidup dan mati sama indahnya (Suliyati, T. 2013), sikap itu menginspirasi dan membuat decak kagum guru dan teman-temannya, di episode 94 dimana *Naruto* berani terluka untuk melindungi *Tsunade*, jalan seorang Samurai adalah menemukan kematiannya, kematian dan keberanian yang dipersembahkan kepada tuannya,

itulah yang diajarkan dalam *bushido* (Hardianysah, P. 2013:38), juga dalam episode 500 *Naruto* mempunyai keberanian untuk memikul tanggung jawab menikah, pernikahan merupakan suatu kebaikan di Jepang tetapi dalam pernikahan perlu keberanian untuk mempersiapkan segala hal, pernikahan juga bertujuan untuk menjadi motivasi dalam hidup (Susanti, 2013:14).

3. Makoto (Kejujuran dan Ketulusan)

Nilai *Makoto* pada Anime *Naruto* berdasarkan temuan terdapat pada episode 24 dan *Naruto Shippuden* episode 162. *Makoto* merupakan etika Samurai yang menjunjung kejujuran.

Seorang samurai selalu mengungkapkan apa yang ada di pikirannya dan perkataan mereka sesuai dengan apa yang dilakukan mereka. Kejujuran merupakan sifat yang harus ada pada Samurai (Nitobe dalam Elly, 2017:19), walaupun tokoh *Naruto* bukan seorang samurai melainkan *shinobi* akan tetapi prinsip *bushido* dapat dianut siapapun. Kejujuran dan keadilan adalah ajaran *bushido* yang paling meyakinkan dalam kode etik samurai, kejujuran adalah kekuatan untuk memutuskan tindakan tertentu sesuai dengan alasan tanpa keraguan sedikit pun (Nitobe, 2015:43). Di episode 24, *Naruto* berkata pada Hinata bahwa dia tidak mau menyontek, perkataan *Naruto* terbukti bahwa dia tidak menyontek siapapun ketika ujian Chunnin. Samurai selalu menjaga ucapannya, walau dalam keadaan situasi yang tidak menguntungkan sekalipun, tidak sembarangan berkata maupun berjanji. Janji yang diucapkan seorang samurai harus ditepati meskipun sulit, karena janji bagi samurai adalah hutang.

Nilai moral *Makoto* juga menyangkut ketulusan, kejujuran bersinergi dengan ketulusan, dalam episode *Naruto Shippuden* 162, *Naruto* menyelamatkan desanya dengan rela tanpa bayaran apapun, ini menunjukkan ketulusan *Naruto* pada kerabat dan desanya, juga nilai patriotisme terkandung didalamnya, orang-orang yang memiliki jiwa patriotisme biasanya memiliki kejujuran dan ketulusan yang murni. Dalam KBBI, pahlawan adalah seseorang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya untuk membela, melindungi kebenaran. Menurut Rashid (2004:5) nilai-nilai patriotisme itu antara lain adalah kesetiaan, rela berkorban dan mencintai tanah airnya. Di adegan itu *Naruto* sangat mencintai

Konoha hingga dia rela mati-matian untuk membelanya dan mengorbankan nyawanya.

4. Meiyō (Menjaga Kehormatan dan nama baik)

Nilai *Meiyō* didalam anime Naruto terdapat pada episode 24,62,98 dan Naruto Shippuden episode 73,162, 500. *Meiyō* merupakan etika Samurai untuk menjaga kehormatan dan nama baik individu maupun orang lain. Kehormatan pada *Bushido* erat berkaitan dengan rasa malu, seperti yang dikutip dalam buku *BUSHIDO The soul of Samurai* “rasa malu adalah tanah dari semua norma, moral dan sikap baik” (Nitobe, 2015:97).

Penghormatan dan nama baik bagi samurai sangat penting dan samurai lebih memilih penghormatan pada perbuatan nyata daripada pengetahuan. Penghormatan seorang samurai ditujukan pada majikan, keluarga, dan orangtua. Kehormatan dinilai dari konsistensi samurai pada kekokohan sikap mereka memegang dan mempertahankan prinsip yang diyakini. Harga diri tercermin pada tanggung jawab, Tindakan, pikiran dan bekerja dengan benar (Sri Sudarsih, 2017). Seperti halnya Naruto yang dalam episode yang tersebut, Naruto selalu konsisten pada ucapannya dan prinsipnya, karena baginya prinsip yang dipegangnya sendiri merupakan suatu kehormatan, Jika samurai atau seseorang yang memegang *bushido* sebagai prinsip dalam hidupnya melakukan kesalahan dan merasa malu akan kesalahannya itu, seorang samurai biasanya melakukan *seppuku* untuk menebus kesalahannya tersebut.

Kehormatan juga bisa dilihat bagaimana dia tidak membuang waktusecara sia-sia dan bukan untuk hal yang penting. Dalam keadaan luang pun seorang samurai selalu mencari kegiatan yang mengembangkan dirinya ketimbang bersantai-santai. Terkait hal-hal tentang pemanfaatan waktu, Naruto pada episode Naruto Shippuden 73 berlatih keras untuk mengembangkan kekuatannya karena merasa dirinya masih perlu banyak belajar dan selalu merasa kurang. Dalam episode Naruto 24 Naruto memegang teguh ucapannya bahwa dia tidak akan mencontek, karena mencontek merupakan suatu hal yang tidak terhormat dan mencoreng harga dirinya. (Nitobe, 2015: 95) Kejujuran identic

dengan kehormatan. Dari adegan tersebut Naruto tidak mau kehilangan kehormatannya karena mencontek atau berlaku curang.

Dalam Naruto episode 62, Neji mengejek Naruto bahwa dia akan menang darinya, Naruto membungkam kata-katanya tersebut dengan kemenangan. Dalam *Bushido* pembuktian atas penghinaan seseorang merupakan tindakan balas dendam pada kejahatan, dalam *Bushido* seorang Samurai harus bertarung habis-habisan demi nama baik/kehormatan diri. Naruto dalam episode itu sudah membuktikan bahwa nilai moral *Meiyo* (Menjaga Kehormatan) penting buat kita, karena karakter itu juga Jepang dalam maju dalam membangun bangsanya. Di Naruto episode 98 Naruto menahan cemburu dan sabar ketika melihat Sakura memeluk Sasuke, dalam episode-episode sebelumnya bercerita bahwa Naruto menyukai Sakura dalam hal asmara, dalam adegan tersebut setelah Naruto menunjukkan raut cemburu dan pergi meninggalkan ruangan, Naruto tidak mau melihat kejadian tersebut demi harga dirinya, karena dengan melihat itu, dia akan merasa hina dan merasa rendah, namun yang dilakukan Naruto adalah tetap sabar dan bersikap dewasa, hal ini selaras dengan yang dikatakan Iyeyasu dalam bukunya Nitobe “Kesabaran adalah dasar untuk memperpanjang hidup” (Nitobe, 2015: 98).

Dalam Naruto Shippuden 162, Naruto mendapatkan gelar dari penduduk Konoha karena telah menyelamatkan Konoha dari kehancuran dari serangan Pain. Naruto mendapatkan gelar “Pahlawan Konoha” dengan Naruto mendapatkan gelar tersebut artinya Naruto memiliki Kehormatan di penduduk setempat. Yang terakhir nilai moral *meiyo* yang ditemukan dari analisis ini berada di Naruto Shippuden episode 500, ketika menikahnya Naruto dengan Hinata. Menurut Ito (2011) seseorang yang mempunyai kepemilikan wanita, superioritas, kekuasaan menunjukkan dia punya nilai sebagai pria juga sebagai tanda kehormatan sebagai pria.

5. Jin (Kemurahan hati)

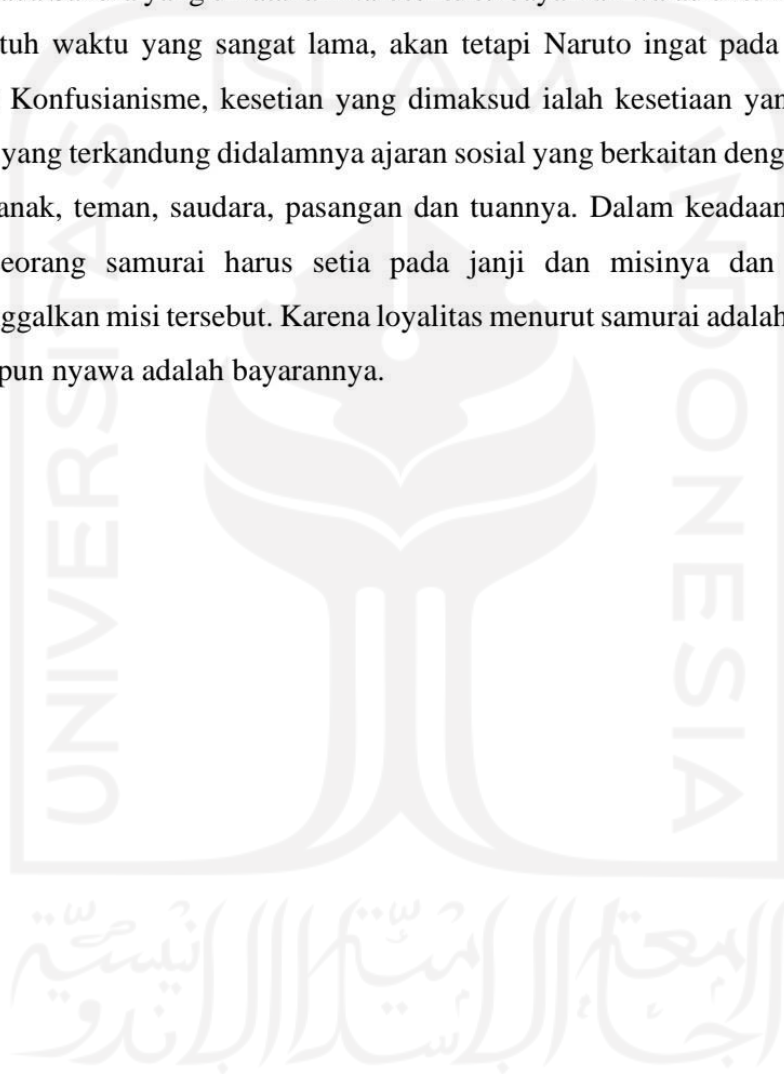
Nilai *Jin* pada serial Naruto ada pada episode 1, 24 dan Naruto Shippuden episode 162. *Jin* yang berarti mencintai dan berkasih sayang sesama makhluk hidup. *Jin* berasal dari etika Konfusius dan Tao yang mengekspresikan

keseimbangan antara feminisme (*yin*) dan maskulin (*yang*) dilansir dalam Titik Suliyati. Sisi feminisme yang ada pada nilai *Jin* ini adalah menyayangi dan berkasih sayang pada sesama makhluk, seperti yang dilakukan Naruto pada episode ujian *chunnin* Naruto episode 24, Naruto tidak mau Hinata terkena masalah karena dirinya, oleh karena itu Naruto menolak bantuan dari Hinata yang memberi contekan, hal ini menunjukkan sisi feminis Naruto karena telah peduli pada Hinata. Adapun sisi Maskulin yang terdapat dalam karakter Naruto ialah dia sering menyelamatkan atau melindungi seseorang dari ancaman, seperti pada saat Pain menyerang Konoha dan Naruto melindunginya di episode Naruto Shippuden episode 162, rasa kasihan dan cinta adalah sikap yang dimiliki oleh samurai ataupun orang yang memegang prinsip *bushido* mereka demi kebaikan akan rela banyak menumpahkan darah (Nitobe, 2015: 66). Dalam *Bushido* Samurai memiliki kemampuan bertempur yang hebat, namun dalam kegarangannya seorang samurai harus memiliki sifat kasih sayang yang penuh kasih untuk kepedulian sosial terhadap manusia dan memiliki hati yang besar untuk memaafkan orang yang melakukan kesalahan pada dirinya, terlihat pada Naruto episode 1 ketika Naruto memaafkan Iruka yang telah memarahinya namun Naruto memaafkan guru Iruka bahkan menyelamatkannya dari serangan Mizuki. Seorang diplomat Jepang, Nitobe mengutip pada bukunya tentang kebajikan “kelembutan hati seseorang kesatria membangkitkan apapun sikap mulia didalam diri kita: karena belas kasih berkaitan dengan keadilan dan bukan sekedar kondisi pikiran tertentu (Nitobe, 2015: 63).

6. Chuugi (Kesetiaan)

Dalam Serial Naruto, nilai *Chuugi* ada pada episode 94 dan Naruto Shippuden 162, 110&479. *Chuugi* yang berarti setia pada atasan/majikan, setia pada janji yang dibuat kepada seseorang, dan juga seorang samurai harus setia pada misi yang telah dijalani, sesulit apapun itu. Menurut KBBI (2007:1056) kesetiaan merupakan keteguhan hati, ketaatan (baik dalam persahabatan, kehambaan, atasan), atau kepatuhan. Hal itu dibuktikan Naruto ketika melindungi Tsunade, Naruto mengorbankan kepalanya, tubuhnya berdarah-darah untuk melindungi calon pemimpin *Hokage* pada saat itu, Tsunade di Naruto episode 94, hal itu terkutip “puncak kesetiaan seorang Samurai untuk atasan/pimpinan/guru

ialah ketika mereka sudah sampai pada tahap mengorbankan nyawa mereka (Suliyati, T. 2013). Pada episode penyelamatan Konoha dari serangan Pain juga, Naruto bertempur itu karena kesetiannya pada Konoha, *Hokage* dan serta teman-temannya. Juga janji kecil Naruto sewaktu kecil pada episode Naruto 110 kepada Sakura, Naruto berjanji akan mengembalikan Sasuke, walaupun begitu sulit dan Panjang cobaan yang dilalui Naruto akan tetapi di episode Naruto Shippuden 479 janji pada Sakura yang dikatakan Naruto itu terbayarkan walau untuk mewujudkan itu butuh waktu yang sangat lama, akan tetapi Naruto ingat pada janjinya. Di ajaran Konfusianisme, kesetiaan yang dimaksud ialah kesetiaan yang bernuansa moral yang terkandung didalamnya ajaran sosial yang berkaitan dengan hubungan antar anak, teman, saudara, pasangan dan tuannya. Dalam keadaan yang buruk pun seorang samurai harus setia pada janji dan misinya dan tidak boleh meninggalkan misi tersebut. Karena loyalitas menurut samurai adalah kehormatan, walaupun nyawa adalah bayarannya.



BAB IV

Penutup

A. Kesimpulan

Prinsip *bushido* merupakan prinsip samurai dahulu akan tetapi setelah berlangsungnya jaman, *bushido* menjadi falsafah yang selalu dipegang orang Jepang dalam kehidupan. Tidak heran jika Masashi Kishimoto sang kreator *Naruto* tidak melepaskan hal-hal yang berkaitan *bushido* pada karyanya.

Bushido memiliki 7 nilai Moral, yaitu *Gi* (Integritas), *Yu* (Keberanian), *Makoto* (Kejujuran, ketulusan), *Rei* (Hormat, Santun), *Meiyo* (Menjaga Kehormatan atau nama baik), *Jin* (Kemurahan hati), dan *Chuugi* (Kesetiaan). *Naruto* merepresentasikan 6 nilai dari 7 nilai *Bushido*, kecuali nilai *Rei*. Moral *rei* adalah Hormat atau sopan, dilihat dari karakter *Naruto* yang suka bicara sembarang, suka becanda, pecicilan, terlalu aktif, jadi nilai *Rei* kurang cocok disandingkan pada *Naruto*, tapi dari itu semua *Naruto* adalah tokoh yang baik dan banyak merepresentasikan prinsip *bushido*.

B. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah sedikitnya literatur mengenai prinsip *bushido*, selain itu sedikitnya jurnal ataupun karya yang berkaitan dengan *Bushido* dengan anime, sehingga peneliti sedikit kesusahan mencari referensi. Peneliti dalam segi sinematisasi hanya membahas aspek musik sebagai bahan dukungan untuk mendukung suasana adegan, untuk hasil sinematografi, peneliti tidak membahas demikian.

C. Saran

Peneliti berharap akan ada peneliti lain yang menyempurnakan hasil pembahasan representasi prinsip *bushido* pada tokoh *Naruto* ataupun tokoh lainnya nantinya, peneliti juga berharap para peneliti lain meneliti prinsip *bushido* pada topik-topik yang lain. Yang terakhir dari peneliti adalah agar semua orang yang tahu tentang prinsip *bushido* ini agar menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari karena prinsip ini merupakan prinsip yang positif yang dapat mengembangkan diri, bahkan Jepang Ketika terpuruk bisa bangkit ketika mereka mengamalkan prinsip *Bushido* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Prista Ardi Nugroho dan Grendi Hendrastomo. ANIME AS POPULAR CULTURE (STUDY OF ANIME COMMUNITY AT YOGYAKARTA). Yogyakarta State University
- Lenny Apriany dan Hermiati. 2021. PERAN MEDIA FILM DALAM PEMBELAJARAN SEBAGAI PEMBENTUK PENDIDIKAN KARAKTER. Universitas PGRI Palembang.
- Suliyati, T. 2013. *Bushido* pada Masyarakat Jepang : Masa Lalu dan Masa Kini. Universitas Diponegoro
- Rahmah, Y. 2018. NILAI-NILAI BUSHIDO DALAM MINWA. Universitas Diponegoro
- Hutasoit, Elly. 2017. ANALISIS PESAN MORAL DALAM NOVEL NARUTO HICHO KARYA EIJI YOSHIKAWA. Universitas Sumatera Utara.
- Rachmat, Dede. 2018. NILAI *BUSHIDO* YANG MASIH DIPEGANG TEGUH TOKOH UTAMA DALAM FILM RUROUNI KENSHIN KARYA KEISHI OOTOMO. Universitas Diponegoro.
- Hardiansyah, Peri. 2013. REPRESENTASI BUSHIDO PADA TOKOH RORONOA ZORO DALAM KOMIK WAN PIISU KARYA EIICHIRO ODA VOLUME 1-6 KAJIAN SEMIOTIKA. Universitas Andalas.
- Hutabarat, Melda. 2007. TOKUGAWA DAN KONFUSIANISME. Universitas Sumatera Utara
- Subaryana. BUILDING THE POSITIVE SELF-CONCEPT THROUGH PATRIOTISM. JURNAL DINAMIKA PENDIDIKAN DASAR VOLUME 8, NO 1, Maret 2016: 26 – 33. IKIP PGRI Wates
- Uliviana Restu Handaningtias dan Helmy Agustina. PERISTIWA KOMUNIKASI DALAM PEMBENTUKAN KONSEP DIRI OTAKU ANIME. Jurnal Kajian Komunikasi, Volume 5, No. 2, Desember 2017, hlm. 202-209. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Pramesela, Novita. 2017. NILAI-NILAI NASIONALISME DAN PATRIOTISME DALAM BUKU PENDIDIKAN AGAMA DAN BUDI PEKERTI.

Aziz, M. 2014. Perancangan sistem informasi akuntansi penjualan dan persediaan pada Koperasi Mahasiswa UIN Maliki Malang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

Mahambara, Bhramito. 2011. NASIONALISME dan PATRIOTISME. STMIK AMIKOM Yogyakarta

Hariyanti, Aulia Nur. 2021. NILAI-NILAI PATRIOTISME DALAM FILM ANIMASI WALT DISNEY “MOANA” DAN RELEVANSINYA DENGAN PENDIDIKAN KARAKTER CINTA TANAH AIR BAGI SISWA SD/MI. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Soselisa, Rebecca. 2012. PENGGUNAAN ANIME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG. FIB UI. Universitas Indonesia.

Halik, Abdul. 2013. Komunikasi Massa (Cet. I; Makassar: Alauddin University Press, 2013)

Merly. 2020. PENGARUH TONTONAN DI TELEVISI TERHADAP PRILAKU SOSIAL ANAK DI SEKOLAH DASAR NEGERI 09 KEPAHANG. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu

<https://historych.weebly.com/home/sejarah-naruto>. Diakses pada 15 Maret 2021 Pukul 23.46

https://naruto.fandom.com/id/wiki/Shinra_Tensei diakses pada tanggal 8 februari 2022. Pukul 2.00

Restu. 2020. <https://www.greenscene.co.id/2020/10/11/naruto-apakah-makna-dibalik-nama-shippuden/>. Diakses pada tanggal 1 Juni 2022, Pukul 19.14

Rahayu, M. 2019 diakses melalui: <http://repo.iaintulungagung.ac.id/12811/5/BAB%20II.pdf>

<http://library.binus.ac.id/eColls/eThesiscoll/Bab1/2014-2-01047-JP%20Bab1001.pdf>

<http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/materi1animasi.pdf>

https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/703/jbptunikompp-gdl-muhammadfa-35113-9-unikom_m-e.pdf

https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/113274/file_10-BAB-II-landasan-teori.pdf

