

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Budaya

Menurut Koentjaraningrat (dalam Khoirudin, 2016) kebudayaan dengan kata dasar budaya berasal dari bahasa sansakerta “*buddhayah*”, yaitu bentuk jamak dari buddhi yang berarti “budi” atau “akal”. Jadi Koentjaraningrat mendefinisikan budaya sebagai “daya budi” yang berupa cipta, karsa dan rasa, sedangkan kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa, dan rasa itu

Budi adalah akal yang merupakan unsur rohani dalam kebudayaan, sedangkan daya adalah perbuatan atau ikhtiar sebagai unsur jasmani. Sehingga kebudayaan diartikan sebagai hasil dari akal dan ikhtiar manusia (Widyosiswo, dalam Rosyadah, 2020).

Kebudayaan diklasifikasikan ke dalam dua bentuk, yaitu komponen material dan komponen immaterial. Menurut Stolley, komponen material mencakup semua yang terlihat, berwujud material, yang diciptakan oleh interaksi manusia satu sama lain (all the tangible products created by human interaction) (Stolley, dalam Pratama, 2018). Dalam bahasa yang lebih konkrit, selanjutnya dikatakan bahwa komposisi material mengacu pada semua objek material buatan manusia (Stolley, dalam Pratama, 2018). Sedangkan aspek immaterial kebudayaan diartikan sebagai ciptaan

manusia atau ciptaan yang tidak tampak secara fisik (intangible). Contoh yang disebutkan antara lain pemikiran, bahasa, nilai, kepercayaan, perilaku dan pranata sosial. (Stolley, dalam Pratama, 2018).

2.1.1.1. Unsur-Unsur Kebudayaan

Menurut Koentjaraningrat (dalam Sumarto, 2018), istilah universal menunjukkan bahwa unsur-unsur kebudayaan bersifat universal dan dapat ditemukan di dalam kebudayaan semua bangsa yang tersebar di berbagai penjuru dunia. Ketujuh unsur kebudayaan tersebut adalah:

a. Sistem Bahasa

Bahasa merupakan sarana interaksi atau hubungan bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan sosial dengan sesamanya.

b. Sistem Pengetahuan

Sistem pengetahuan dalam kultural universal segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem peralatan hidup dan teknologi karena sistem pengetahuan bersifat abstrak dan berwujud di dalam ide manusia. Sistem pengetahuan hampir tidak memiliki batasan karena mencakup pengetahuan manusia akan berbagai unsur yang digunakan dalam kehidupannya.

c. Sistem Sosial

Menurut Koentjaraningrat (dalam Sumarto, 2018) tiap kelompok masyarakat kehidupannya diatur oleh adat istiadat dan aturan-aturan mengenai berbagai macam kesatuan di dalam lingkungan di mana dia hidup dan bergaul dari hari ke hari.

d. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi

Manusia selalu berusaha untuk mempertahankan hidupnya sehingga mereka akan selalu membuat peralatan atau benda-benda untuk hal tersebut.

e. Sistem Mata Pencaharian Hidup

Penelitian etnografi mengenai sistem mata pencaharian mengkaji bagaimana cara mata pencaharian suatu kelompok masyarakat atau sistem perekonomian mereka untuk mencukupi kebutuhan hidupnya.

f. Sistem Religi

Religi adalah suatu sistem yang berkaitan dengan keyakinan dan upacara keramat yang berorientasi kepada suatu komunitas moral yang disebut sebagai umat (Koentjaraningrat, dalam Firmansyah, 2017).

g. Kesenian

Penulisan etnografi awal mengenai komponen seni dalam kebudayaan lebih berorientasi terhadap cara-cara dan proses penciptaan produk seni. Selain itu, deskripsi etnografi awal tersebut juga meneliti perkembangan seni musik, seni tari, dan seni drama dalam suatu masyarakat.

2.1.1.2. Wujud Kebudayaan

Menurut Koentjaraningrat (dalam Desi, 2014), kebudayaan terwujud menjadi tiga yaitu:

- a. Sistem budaya, wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan-gagasan, norma-norma, peraturan-peraturan dan yang berhubungan dengan pikiran.
- b. Sistem sosial, wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas kelakuan berpola dari manusia dalam bermasyarakat.
- c. Kebudayaan fisik, Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.

2.1.2. Bushido

Dalam KBBI, *Bushido* berarti jalan kesatria; kode etik prajurit Jepang pada masa feodal yang menekankan kesatria dan ketaatan para prajurit (*samurai*) tanpa syarat kepada tuannya.

Matsuura (1994) mengatakan bahwa 武士 (*bushi*) berarti prajurit, dan 道 (*dou*) diartikan sebagai jalan. 道 (*dou*) dalam kata *Bushido* (武士道) merupakan jalan kesatria. *Samurai* (侍 atau 士) adalah istilah yang biasa digunakan bagi perwira zaman sebelum industri Jepang.

Samurai dalam *Bushi to Bushido* (2007) dijelaskan sebagai berikut:

“Arti kata *bushi* sendiri sudah digunakan sejak zaman *Nara* yang berarti “opsir militer” atau “kesatria”. Tetapi, setelah abad ke-10 pada pertengahan zaman *Heian* di dalam (*Bushido*: Nitobe inazo, 2006) menyebutkan bahwa menegakkan kepala *samurai* merupakan inti *bushido*”. Dapat disimpulkan bahwa, *Bushido* (武士道) berarti jalan kesatria yang merupakan pedoman bagi kaum samurai dan kode etik bangsa.

Menurut Bary (1971), para *samurai* merupakan golongan yang ditinggikan serta menempati kedudukan tertinggi di atas golongan masyarakat petani-buruh-pedagang (農 - 工 - 商 : *no-ko-so*). *Bushido* adalah ajaran yang berguna dalam membimbing masyarakat Jepang menuju pembentukan masyarakat yang bermoral dan juga berakhlak mulia. Oleh karena itu, *samurai* harus menjadi panutan dan pemimpin bagi masyarakat. Sebagai seorang guru masyarakat, seorang *samurai* harus memiliki moral untuk dapat mempertahankan wibawanya, seperti

pengendalian diri, rela mati jika diperlukan, kesetiaan yang kuat kepada atasannya, dan demi tugasnya, samurai siap untuk mengesampingkan semua keinginan pribadi dan melakukannya dengan tulus.

Bellah (1985), menjelaskan bahwa *bushido* adalah sesuatu yang istimewa dari nilai dan etika *Tokugawa* atau Jepang modern. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa bushi (samurai) mewujudkan atau harus mewujudkan nilai-nilai inti Jepang dan karena fakta bahwa etika *bushido* ada di era *Tokugawa* dan etika nasional modern atau setidaknya sebagian dari era itu.

Ketika pertama kali dibentuk selama periode *Kamakura* (1185-1333), *samurai* adalah kelompok sosial kelas atas yang sangat dihormati. Tugas *samurai*, selain menjaga keamanan dan pertahanan di wilayahnya, juga bertugas di bidang administrasi dan sosial, seperti menentukan dan memungut pajak serta mengatur ketertiban sosial (Suliyati, 2013). Selama periode *Muromachi* (1338-1573), pertempuran masih sering terjadi, memberikan *samurai* peran yang lebih besar dalam pemerintahan dan masyarakat *shogun* (Suliyati, 2013). Pada era *Tokugawa* (*Edo*, 1603-1868) etika *bushido* semakin dianut oleh para *samurai* dan kemudian menjadi moralitas dasar masyarakat (Suliyati, 2013).

Nilai-nilai utama yang terdapat dalam *bushido* terdiri dari tujuh hal yang dikenal juga dengan istilah tujuh kode etik *bushido*. Ketujuh kode etik tersebut adalah (1) Integritas, (2) Keberanian, (3) Kemurahan hati, (4)

Kesopanan, (5) Kejujuran, (6) Kehormatan/harga diri, (7) Loyalitas/kesetiaan (Rahmah, 2018).

2.1.2.1. Integritas (Gi 義)

Integritas berarti jujur dan utuh. Keutuhan yang dimaksud yakni keutuhan dari berbagai aspek kehidupan. Jujur dalam pikiran, perkataan, dan perbuatan. Nilai ini sangat dijunjung tinggi dalam falsafah *bushido* dan merupakan dasar bagi manusia untuk lebih mengerti tentang moral dan etika.

2.1.2.2. Keberanian (Yu 勇)

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

2.1.2.3. Kemurahan Hati (Jin 仁)

Bushido memiliki aspek keseimbangan antara maskulin (*yin*) dan feminim (*yang*). *Jin* mewakili sifat feminim yaitu mencintai. Meski berlatih ilmu pedang dan strategi berperang, para samurai harus memiliki sifat mencintai sesama, kasih sayang, dan peduli.

2.1.2.4. Kesopanan (Rei 礼)

Samurai tidak pernah berikap kasar dan ceroboh, namun senantiasa menggunakan kode etiknya secara sempurna sepanjang waktu. Sikap santun dan hormat tidak saja ditunjukkan pada pimpinan dan orang tua, namun kepa tamu atau siapapun yang ditemui. Sikap santun meliputi cara duduk, berbicara, bahkan dalam memperlakukan dan merawat benda ataupun senjata.

2.1.2.5. Kejujuran (Makoto 信)

Seorang *samurai* senantiasa bersikap jujur dan tulus, berkata dan memberikan informasi yang sesuai kenyataan dan kebenaran. Para ksatria harus menjaga ucapannya dan selalu waspada, tidak menggunjing, bahkan saat melihat atau mendengar hal-hal buruk tentang kolega.

2.1.2.6. Kehormatan (Meiyo 名誉)

Cara *samurai* menjaga kehormatan adalah dengan menjalankan kode *bushido* secara konsisten sepanjang waktu dan tidak menggunakan jalan yang amoral. Seorang *samurai* memiliki harga diri yang tinggi, yang benar-benar dijaga dengan cara berperilaku terhormat. Salah satu cara menjaga kehormatan adalah dengan tidak menyia-nyiakan waktu.

2.1.2.7. Loyalitas / Kesetiaan (Chuugi 忠義)

Loyalitas ditunjukkan dengan dedikasi yang tinggi dalam melaksanakan tugas. Loyalitas seorang *samurai* tidak hanya ketika tuannya dalam keadaan sukses dan berkembang, tetapi juga dalam situasi yang tidak diinginkan terjadi, seperti ketika tuannya mengalami banyak masalah, seorang *samurai* tetap setia kepada tuannya dan tidak meninggalkannya. Puncak kehormatan seorang samurai adalah mati dalam tugas dan perjuangan.

2.1.3. Anime

Anime atau kartun Jepang sangat populer saat ini. Anime adalah animasi khas Jepang yang dicirikan oleh visual berwarna-warni yang menampilkan karakter di berbagai lokasi dan cerita, yang ditujukan pada berbagai jenis penonton (Aghnia: dalam Ikhwanul, 2016). Visual anime sangat dipengaruhi oleh gaya gambar manga. Anime merupakan salah satu serial kartun favorit anak-anak, remaja hingga dewasa. Saat ini anime sudah mulai berkembang di beberapa belahan dunia, termasuk Indonesia.

Setelah perang dingin usai, sebuah era bersejarah dimulai. Budaya menjadi salah satu alat diplomasi yang mulai diperhatikan oleh banyak negara. Hal tersebut terjadi karena mulai meredanya tensi perang dingin yang terjadi antara blok barat dan blok timur dalam memperebutkan pengaruh. Jepang juga turut andil dalam melakukan diplomasi budaya,

salah satunya melalui *anime* dan *manga* serta menjadikannya sebagai *national branding* negara tersebut (Fathurohman, 2020). Jepang yang dipandang negatif pasca Perang Dunia-II oleh dunia internasional terus mencoba mengembalikan citra positif dalam dunia internasional, salah satunya dengan memperkenalkan budaya tradisionalnya melalui *anime* dan *manga* sebagai diplomasi budaya menggunakan budaya populer (Fathurohman, 2020).

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

Perkembangan anime di Indonesia saat ini sangat pesat. Anime mulai muncul di Indonesia pada tahun 1990-an, ketika televisi swasta Indonesia banyak menayangkan anime. Hal ini terlihat dari banyaknya serial anime sejak tahun 1990-2003 seperti Doraemon, Pokemon, Digimon, Rouruni Kenshin dan lain-lain (Yuliani, 2003).

2.1.4. Semiotika

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda-tanda dalam kehidupan manusia. Dengan kata lain, semiotika adalah “ilmu umum” yang membatasi ruang lingkup fenomena semiotika “untuk semua fenomena manusia”. Semiotika memusatkan perhatian pada tanda-tanda yang mencakup aspek verbal (linguistik) dan nonverbal (misalnya gambar, warna, gerakan, tubuh, dan fenomena alam) (Tjahyadi, dkk., 2020).

Sebagai ilmu yang mempelajari tanda-tanda dalam kehidupan manusia, semiotika bertujuan untuk mempelajari bagaimana makna diciptakan dan bagaimana realitas direpresentasikan oleh tanda-tanda tersebut. Ini sesuai dengan tugas yang dimiliki oleh semiotika. Menurut Saussure (1916), tugas dan fungsi semiotika adalah mengkaji tanda-tanda dalam kerangka kehidupan sosial dan memberitahukan tanda-tanda tersebut tentang apa yang terdiri darinya dan aturan-aturan yang menentukan keberadaan tanda-tanda tersebut.

Hingga saat ini, pengertian semiotika, tujuan semiotika, dan tugas-tugas yang dilakukan oleh semiotika telah diketahui dan dipahami. Namun demikian, untuk memiliki pengetahuan dan pemahaman yang lebih jelas tentang semiotika, ada baiknya untuk mengetahui dan memahami pengertian-pengertian yang telah diberikan terhadap semiotika oleh para ahli. Berikut adalah beberapa definisi semiotika yang diberikan oleh para ahli.

- a) Hartoko & Rahmanto (dalam Tjahyadi, dkk, 2020) berpendapat bahwa semiotika adalah ilmu yang mengkaji tentang tanda, sistem tanda dan proses menafsirkan suatu tanda. Ilmu ini tidak hanya dapat diterapkan pada tanda-tanda linguistik, tetapi juga dapat diterapkan pada semua ekspresi budaya, seperti musik, arsitektur, tari, dan lain-lain. Khusus pada teks sastra, penting untuk mempertimbangkan fungsi yang berlaku untuk kelompok pembaca yang berbeda dalam proses komunikasi tertentu.
- b) Menurut Eco (dalam Chandler, 2007) semiotika adalah program studi yang mempelajari semua proses budaya sebagai proses komunikatif. Lebih lanjut, Eco mengatakan, “semiotika adalah segala sesuatu tentang hal yang dapat dianggap sebagai tanda”.
- c) Zoest (dalam Tjahyadi, dkk, 2020) menegaskan bahwa semiotika adalah studi tentang tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya, baik itu aktivitasnya, hubungannya dengan tanda lain, maupun transmisi dan penerimaannya oleh mereka yang menggunakannya.

2.1.5. Semiotika Charles Sanders Pierce

Menurut Pierce (dalam Vera, 2014), semiotika adalah ilmu atau studi tentang tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda. Semiotika mencakup studi tentang fungsi tanda, hubungan tanda dengan tanda lain, dan pengiriman dan penerimaan tanda oleh pengguna.

Tanda bukanlah sejenis fenomena yang terpisah dari objek non-semiotik lainnya. Artinya seluruh alam semesta penuh dengan tanda dan tersusun oleh tanda (Pierce in Noth, 2006). Tanda-tanda membuat segala sesuatu yang ada pada alam semesta dapat dimaknai dan dipahami oleh manusia. Tanda adalah representasi yang menjelaskan sesuatu. Tanda yang menunjuk pada seseorang, yaitu menciptakan dalam pikiran orang tersebut tanda yang setara, atau tanda yang lebih berkembang, tanda yang dihasilkannya disebut interpretan dari tanda pertama. Tanda menunjukkan sesuatu, yaitu suatu benda (Pierce dalam Vera, 2014).

Sebagai representasi dari sesuatu, tanda digunakan untuk menunjukkan sesuatu. Artinya tanda-tanda yang membuat seseorang memahami sesuatu di lingkungannya. Hal tersebut sebagaimana yang dinyatakan Vera (2014) berikut: “tanda tidak dapat mengungkapkan sesuatu, tanda hanya berfungsi menunjukkan, sang penafsirlah yang memaknai berdasarkan pengalamannya masing-masing.”

Semiotik Pierce merupakan ilmu tanda yang bersifat triadik. Hal ini disebabkan keberadaan tanda dipahami oleh Pierce sebagai sesuatu yang terdiri dari tiga unsur, yaitu representamen, objek, dan interpretan. Ketiga unsur tersebut membentuk tanda. Model triadik Pierce sering disebut sebagai "triangle meaning semiotics" atau disebut juga teori segitiga makna.

Model semiotik pertama Pierce dalam triadik tanda adalah Representamen. Representamen adalah elemen tanda yang mewakili

sesuatu (Zaimar, 2008). Menurut Pierce (dalam Noth, 1990), representamen adalah istilah yang digunakan untuk “objek yang dapat dilihat” yang berfungsi sebagai tanda. Tugas representamen adalah menyampaikan sesuatu dari tanda kepada pikiran seseorang (Noth, 1990).

Objek adalah istilah kedua yang ditemukan dalam model triadik tanda Pierce. Objek adalah sesuatu yang direpresentasikan (Zaimar, 2008). Bagi Pierce (dalam Noth 1990), objek adalah sesuatu yang diwakili oleh tanda. Tanpa objek, tanda tidak dapat mewakili sesuatu. Tanpa penanda, objek tidak akan dipahami.

Elemen tanda ketiga dalam model triadik tanda Pierce adalah interpretan. Interpretan adalah produk yang diciptakan oleh hubungan, atau pembangunan hubungan, antara representamen dan objek (Vera, 2014). Interpretan adalah tanda yang terpatri di benak penerima setelah melihat objek yang diwakilkan (Zaimar, 2008). Interpretan adalah hasil interpretasi dari orang yang menerima representamen (Noth, 1990).

2.1.6. Representasi

Konsep dalam representasi telah menduduki tempat baru dan penting dalam studi budaya. Representasi menghubungkan makna dan bahasa budaya. Representasi merupakan sebuah bagian penting dari proses dimana makna tersebut diproduksi dan ditukar antara anggota-anggota suatu budaya dengan melibatkan penggunaan bahasa, tanda-tanda dan

gambar yang mewakili atau yang mewakili suatu hal (Hall: dalam Larasati, Fitriana, & Winny, 2019).

Definisi John Fiske tentang representasi adalah sesuatu yang mengacu pada proses dimana realitas disampaikan dalam komunikasi, melalui ucapan, suara, gambar atau beberapa kombinasi (Fiske, 1990). Dua hal yang penting dalam representasi adalah apakah seseorang, kelompok, ide, atau sudut pandang disajikan dengan benar (secara seimbang, atau hanya dari sisi yang buruk saja) dan bagaimana representasi ditampilkan serta oleh siapa ditampilkan (melalui kata, kalimat, gambar).

2.2. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu diperlukan sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan penelitian baru. Berikut beberapa penelitian yang membahas mengenai *bushido*.

2.2.1. Raditya Pratama & Dewi Anggraeni (2014)

Dalam jurnalnya yang berjudul Nilai-Nilai Bushido pada Tokoh Toyotomi Hideyoshi dalam Novel Shinsho Taikoki Karya Yoshikawa Eiji. Pembahasan dalam penelitian ini adalah mengenai nilai-nilai Bushido yang terdapat pada tokoh Toyotomi Hideyoshi. Tokoh Toyotomi Hideyoshi memiliki setiap nilai Bushido yang mencerminkan seorang

Samurai yang ideal. Dalam hasil penelitian ini disimpulkan bahwa tokoh Toyotomi Hideyoshi lebih menjunjung tinggi nilai kehormatan dan rasa kebenaran di atas nilai-nilai yang lain, yang diapresiasikannya dengan menolak untuk melakukan tindakan yang dapat mencoreng kehormatannya, dan mencoba bunuh diri daripada harus melakukan hal yang dapat mencoreng kehormatannya.

2.2.2. R. Nanda Putra Pratama (2014)

Dalam skripsinya yang berjudul Nilai-Nilai Bushido pada Samurai yang Tercermin dalam Film Rurouni Kenshin Karya Sutradara Keishi Ohtomo. Pembahasan dalam penelitian ini membagi karakter Bushido yang terdapat pada masing-masing tokoh berdasarkan tiga sumber Bushido yaitu; Konfusianisme, Shintoisme, dan Buddhisme Zen. Dalam penelitian ini analisis dilakukan dengan mendeskripsikan nilai-nilai bushido para samurai yang tercermin dalam film Rurouni Kenshin, dan untuk membantu penelitian, maka penelitian dilakukan dengan cara menganalisis para tokoh samurai pada setiap adegan yang menunjukkan konsep bushido pada film, dan juga menggunakan teori pendukung yaitu teori tokoh penokohan beserta menggunakan teori pendukung film lainnya, yaitu *Mise-enscene*. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah, Karakter Bushido yang terdapat pada masing-masing tokoh berdasarkan tiga sumber Bushido yaitu; Konfusianisme, Shintoisme, dan Buddhisme Zen. Tokoh Kenshin memiliki konsep Bushido Konfusianisme yang

mencerminkan nilai *Gi*, *Yuuki*, *Jin*, *Reigi*, *Shinjitsu* dan *Seijitsu*. Tokoh Goro Saito memiliki konsep Bushido Shintoisme yang mencerminkan nilai *Reigi* dan *Chugi*. Dan tokoh Jinne memiliki konsep Bushido Buddhisme Zen yang mencerminkan nilai *Gi* dan *Meiyo*.

2.2.3. Penelitian oleh Pratama Yoga (2014)

Dalam skripsinya yang berjudul Representasi Nilai-Nilai Bushido Pada Tokoh Saitama Dalam Serial Anime One-Punch Man. Pembahasan dalam penelitian ini adalah mengenai analisis representasi nilai-nilai bushido pada tokoh saitama dalam serial anime One Punch Man. Analisis dilakukan dengan mendeskripsikan Tokoh Saitama merepresentasikan ketujuh nilai bushido sebagai nilai moral budaya Jepang yang juga bertindak sebagai ideologi bangsa.

2.2.4. Penelitian Anan Dito Cahyono (2020)

Dalam disertasi yang berjudul Nilai *Bushido* yang Tercermin pada Tokoh Melos Dalam Cerpen *Hashire Meros* Karya Dazai Osamu. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Nilai bushido yang tercermin pada tokoh Melos dalam cerpen *Hashire Meros* karya Dazai Osamu. Untuk memecahkan masalah, Penelitian ini menggunakan nilai-nilai bushido Inazo Nitobe dan metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tokoh Melos menggambarkan bushido.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis dan penelitian milik Yoga Pratama cenderung sama, yakni penelitian mengenai representasi nilai-nilai *bushido* pada *anime* dengan menggunakan metode analisis semiotika. Namun, pada penelitian milik Pratama Yoga menggunakan metode analisis semiotika John Fiske dan satu judul *anime* saja sebagai sumber data penelitiannya, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis menggunakan metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce dan 3 judul *anime* sebagai sumber data penelitiannya.