

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis akan menyajikan temuan penelitian dan pembahasan mengenai nilai-nilai moral bangsa Jepang yang direpresentasikan melalui tokoh dalam film *Sayonara Bokutachi No Youchien* dengan menggunakan kajian semiotika film oleh John Fiske.

4.1 Temuan Penelitian

Penulis menemukan adanya 13 *sequences* (rangkaiian adegan) yang berkaitan dengan penggambaran nilai-nilai moral bangsa Jepang yaitu *jin*, *rei*, *makoto*, *yuu* dan *meiyo* dalam film *Sayonara Bokutachi No Youchien* yang direpresentasikan melalui tokoh Kanna, Mikoto, Takumi, Ibu Guru Mari dan Ayah Takumi, sebagai berikut :

4.1.1 *Jin*

Penulis menemukan tiga *sequences* yang berkaitan dengan penggambaran nilai moral bangsa Jepang *jin* yang direpresentasikan melalui tokoh Mikoto dan Kanna, sebagai berikut:

a. *Sequence ke-1 (Durasi 00:06:02-00:06:11)*





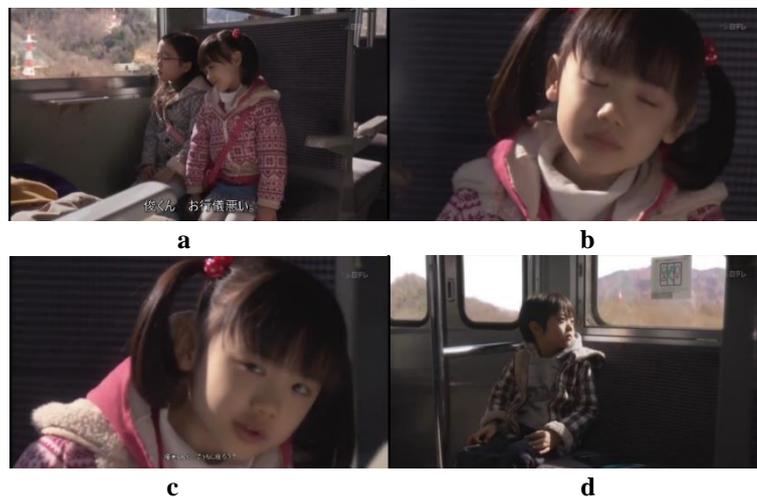
c

Gambar 4.1

Rangkaian adegan ketika Mikoto menanyakan keadaan Hiromu pada Ibu Guru Mari

Sequence ke-1 adalah peristiwa ketika Mikoto sedang bertanya mengenai keadaan sahabatnya yang bernama Hiromu kepada Ibu Guru Mari karena sahabatnya tersebut sudah dalam waktu yang cukup lama tidak masuk sekolah. Hal ini dikarenakan Mikoto tidak mengetahui sedikitpun alasan Hiromu tidak bersekolah.

b. *Sequence* ke-2 (Durasi 00:21:20-00:21:29)



c

d

Gambar 4.2

Rangkaian adegan ketika Kanna membujuk Takumi untuk duduk bersama

Sequence ke-2 adalah peristiwa yang menunjukkan kekhawatiran Kanna terhadap Takumi yang duduk memisahkan diri karena sebelumnya Takumi terlibat pertengkaran dengan Yui. Kanna berusaha membujuk Takumi untuk duduk bersama dengan yang lainnya.

c. *Sequence* ke-3 (Durasi 00:26:36-00:28:45)



Gambar 4.3
Rangkaian adegan ketika Kanna menemukan seekor kucing yang dibawa oleh seorang *homeless*

Sequence ke-3 adalah peristiwa ketika Kanna menemukan seekor kucing yang ditinggalkan disudut sebuah gedung sendirian. Kanna berusaha untuk menyelamatkan kucing tersebut sebelum mati kedinginan karena cuaca saat itu sedang dingin. Tiba-tiba ada seorang *homeless* yang muncul dan mengambil kucing tersebut. Kanna khawatir kucing tersebut akan dimakan oleh *homeless* itu dan memutuskan untuk membuntuti *homeless* tersebut untuk menyakinkan diri bahwa kucingnya akan baik-baik saja.

4.1.2 *Rei*

Penulis menemukan adanya dua *sequences* yang berkaitan dengan penggambaran nilai moral bangsa Jepang *rei* yang direpresentasikan melalui Ayah Takumi dan Ibu Guru Mari, sebagai berikut :

a. *Sequence* ke-4 (Durasi 00:08:31-00:08:38)



Gambar 4.4

Rangkaian adegan ketika Ayah Takumi memberi salam kepada guru Taman Kanak-kanak Takumi

Sequence ke-4 adalah peristiwa ketika Ayah Takumi sedang memberi hormat (*ojigi*) dan memberi salam kepada guru Takumi di depan gerbang Taman Kanak-kanak.

b. *Sequence* ke-5 (Durasi 01:07:00-01:07:23)



Gambar 4.5
Rangkaian adegan ketika Ibu Guru Mari memberi hormat kepada polisi dan supir taksi

Sequence ke-5 adalah adegan yang menunjukkan peristiwa ketika Ibu Guru Mari sedang memberikan hormat (*ojigi*) kepada polisi didepannya karena berhasil menemukan muridnya yang kabur dari Taman Kanak-kanak untuk menjenguk Hiromu. Setelah itu Ibu Guru Mari juga memberikan hormat kepada supir taksi di depannya untuk menyuruhnya jalan.

4.1.3 *Makoto*

Penulis menemukan adanya lima *sequences* yang berkaitan dengan penggambaran nilai moral bangsa Jepang *makoto* yang direpresentasikan melalui tokoh Mikoto, sebagai berikut :

a. *Sequence ke-6* (Durasi 00:10:34-00:10:38)



Gambar 4.6
Rangkaian adegan ketika Mikoto menahan tangan Kanna yang sedang menunjuk orang

Sequence ke-6 adalah peristiwa ketika Mikoto, Kanna, Shun, Yui dan Takumi sedang berada di sebuah stasiun kereta, saat itu mereka semua sedang membicarakan mengenai om-om hingga membuat Kanna menunjuk salah satu om-om yang dimaksud. Mikoto yang melihat hal tersebut langsung mencegah perbuatan Kanna dengan memegang tangannya sambil menasihatinya.

b. *Sequence ke-7* (Durasi 00:13:13-00:13:22)



Gambar 4.7
Rangkaian adegan ketika Mikoto memperingatkan Shun dan Yui tentang peraturan di kereta

Sequence ke-7 adalah peristiwa ketika Shun, Yui dan Mikoto sedang berada di dalam sebuah kereta, saat itu Shun tidak sengaja menabrak paman dibelakangnya karena sibuk membaca papan iklan didepannya.

Sedangkan Yui mengeluarkan suara yang terlalu kencang saat berbicara di dalam kereta. Mikoto yang melihat kedua hal tersebut langsung menasihati Shun dan Yui.

c. *Sequence ke-8* (Durasi 00:39:27-00:39:47)



Gambar 4.8

Rangkaian adegan ketika Mikoto memperingatkan Takumi tentang aturan berlalu lintas

Sequence ke-8 adalah peristiwa ketika Mikoto, Kanna, Shun dan Takumi sedang berada di sebuah penyebrangan jalan yang terletak di sebuah desa di Jepang. Saat itu lampu lalu lintas untuk menyebrang sedang menampilkan warna merah. Namun Takumi yang melihat tidak ada satupun kendaraan yang lewat langsung menyebrang tanpa memperhatikan arahan dari lampu lalu lintas. Mikoto terkejut melihat aksi Takumi tersebut, sehingga Mikoto langsung memberitahu Takumi bahwa perilakunya salah.

d. *Sequence ke-9* (Durasi 00:41:18-00:41:30)



Gambar 4.9

Rangkaian adegan ketika Mikoto memungut sampah yang dibuang oleh Takumi

Sequence ke-9 adalah peristiwa ketika Mikoto, Kanna, Takumi dan Shun sedang istirahat disebuah jalan kecil dipinggir rel kereta. Saat itu Takumi membuang tisu yang dipakai untuk menyumbat hidungnya ke tanah. Mikoto yang tak berada jauh dari Takumi dan melihat hal tersebut, tanpa banyak berbicara langsung memungut tisu yang Takumi buang dan memasukkannya kedalam tasnya.

e. *Sequence ke-10* (Durasi 00:50:50-00:51:08)



Gambar 4.10

Rangkaian adegan ketika Mikoto memperingatkan Kanna untuk tidak memasuki jalur kereta

Sequence ke-10 adalah peristiwa ketika Mikoto, Kanna, dan Takumi sedang berada di sebuah stasiun kecil di desa. Saat itu Kanna meminta Takumi untuk mengembalikan krayon Hiromu yang Takumi pinjam. Namun, Takumi malah melemparkannya ke dalam rel kereta, sehingga membuat Kanna berusaha menerobos pagar pembatas untuk mengambil krayon tersebut. Mikoto yang melihat aksi Kanna langsung mencegahnya dengan memegang tangan Kanna dan memberitahunya bahwa aksi tersebut tidak boleh dilakukan.

4.1.4 *Yuu*

Dalam film *Sayonara Bokutachi No Youchien* penulis menemukan adanya satu *sequence* yang berkaitan dengan penggambaran nilai moral bangsa Jepang *yuu* yang direpresentasikan melalui tokoh Takumi, sebagai berikut :

a. *Sequence* ke-11 (Durasi 00:19:25-00:19:34)



Gambar 4.11

Rangkaian adegan ketika Takumi bersikeras tidak merasa bersalah

Sequence ke-11 adalah peristiwa ketika Takumi dan teman-temannya sedang berada di sebuah stasiun kereta. Saat itu Takumi

bertengkar dengan Yui karena ia mengejek pekerjaan orang tua Yui. Namun, Takumi tidak ingin meminta maaf meskipun teman-teman yang lainnya sudah menyuruhnya. Takumi bersikeras bahwa ia tidak salah karena ia mendengar perkataan mengenai pekerjaan orang tua Yui dari ibunya sendiri sehingga ia tidak merasa perlu untuk meminta maaf. Takumi yang tidak terima bahkan merobek kertas perjalanan mereka.

4.1.5 *Meiyo*

Dalam film *Sayonara Bokutachi No Youchien* penulis menemukan adanya dua *sequences* yang berkaitan dengan penggambaran nilai moral bangsa Jepang *meiyo* yang direpresentasikan melalui tokoh Kanna, sebagai berikut :

a. *Sequence ke-12 (Durasi 00:39:37-00:39:42)*



Gambar 4.12

Rangkaian adegan ketika Kanna menyebrangi lampu merah

Sequence ke-12 adalah peristiwa ketika Kanna sedang berada di sebuah lampu penyebrangan lalu lintas. Saat itu lampu lalu lintas bagi pejalan kaki masih menampilkan warna merah. Namun, Kanna memutuskan untuk menyebranginya setelah melihat Shun dan Takumi yang lebih dulu menyebrang.

b. *Sequence ke-13 (Durasi 01:27:05-01:27:29)*



Gambar 4.13

Rangkaian adegan ketika Kanna meminta maaf pada Hiromu karena telah menghilangkan krayonnya

Sequence ke-13 adalah peristiwa ketika Kanna sedang berada di sebuah kamar rumah sakit tempat Hiromu dirawat. Kanna saat itu sedang meminta maaf kepada Hiromu karena telah menghilangkan krayon Hiromu yang pernah ia pinjam.

4.2 Pembahasan

Penulis akan melakukan analisis pada 13 *sequences* yang penulis asumsikan mengandung nilai moral bangsa Jepang dengan menggunakan teori semiotika John Fiske melalui tiga level kode televisi yaitu, level realitas, level representasi dan level ideologi.

4.2.1 *Jin*

a. *Sequence ke-1 (Durasi 00:06:02-00:06:11)*

Sequence ke-1 adalah rangkaian adegan yang menunjukkan peristiwa ketika Mikoto menanyakan keadaan Hiromu kepada Ibu Guru Mari seperti yang terlihat pada gambar 4.1.

1) **Level Realitas**

Pada level realitas kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *jin* yang terdapat pada *sequence* ke-1 adalah kode kostum, kode lingkungan, kode perilaku dan kode ekspresi yang dapat dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) **Kode Kostum**

Kostum yang digunakan oleh seorang tokoh dalam film terkadang berpengaruh pada karakter yang dimainkan oleh tokoh tersebut. Pada gambar 4.1 (a,b,c) Mikoto terlihat menggunakan kostum berupa jaket berwarna abu-abu dilengkapi dengan syal berwarna pink. Orang yang memakai pakaian berwarna abu-abu biasanya melambangkan orang yang sedang sedih dan depresi (Shodai dalam <https://view.cafe/creators/logo/7591>). Syal berwarna pink yang dikenakan oleh Mikoto sesuai dengan warnanya menunjukkan sang tokoh memiliki sifat sensitifitas, cinta, kebaikan dan sering dihubungkan dengan hal-hal yang menyangkut feminim (Basuki dalam <https://basuki.lecturer.pens.ac.id/lecture/MaknaWarnaDalamDesain.pdf>)

b) Kode Lingkungan

Pada gambar 4.1 (a,b,c) Mikoto terlihat sedang berada di sebuah halaman Taman Kanak-kanak. Dalam *setting* lingkungan ini menunjukkan secara jelas bagaimana seorang tokoh digambarkan sebagai seorang murid Taman Kanak-kanak yang berusia sekitar 4-5 tahun.

c) Kode Perilaku

Pada *sequence* ke-1 Mikoto terlihat sedang bertanya perihal keadaan Hiromu kepada Ibu Guru Mari. Mikoto bertanya dengan perilakunya yang menunjukkan bahwa ia sedikit ragu-ragu dan takut. Namun, karena rasa khawatir kepada Hiromu lebih besar, Mikoto akhirnya memutuskan untuk bertanya kepada Ibu Guru Mari. Keraguan dan ketakutan tersebut terlihat pada gambar 4.1 (c) yang memperlihatkan tangan kiri Mikoto sedang meremas bagian bawah jaketnya. Bahasa tubuh seperti ini biasanya terjadi ketika seseorang tidak mempunyai keberanian untuk mengungkapkan pendapatnya (Nasution dalam https://www.academia.edu/25860877/Membaca_Pikiran_Seseorang_Lewat_Bahasa_Tubuh)

d) Kode Ekspresi

Pada gambar 4.1 (a,b) penulis menemukan adanya ekspresi cemas yang ditunjukkan oleh tokoh Mikoto. Kecemasan tersebut terlihat dari bagaimana ia bertanya mengenai keberadaan Hiromu kepada Ibu Guru Mari. Hal ini dikarenakan sahabatnya yang bernama Hiromu

sudah lama tidak masuk sekolah. Kecemasan tersebut bertambah karena semua guru dan orang tua murid lainnya sepakat untuk tidak memberitahu tentang keberadaan dan kondisi Hiromu kepada semua murid di Taman Kanak-kanak.

2) Level Representasi

Pada level representasi kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *jin* yang terdapat pada *sequence* ke-1 adalah kode kamera dan kode dialog yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Kamera

Teknik kamera yang ditampilkan pada gambar 4.1 (a,b,c) adalah *medium close up*. Teknik pengambilan gambar jenis ini dilakukan agar penonton dapat melihat ekspresi dan pergerakan yang dilakukan oleh tokoh yang ada dalam *frame* tersebut. Pada gambar 4.1 (a,b,c) kita dapat melihat dengan jelas ekspresi cemas dan perilaku Mikoto yang menunjukkan ketakutan dan keraguan ketika bertanya mengenai keadaan Hiromu kepada Ibu Guru Mari.

b) Kode Dialog

Dalam gambar 4.1 (a,b) Mikoto bertanya pada bu guru Mari “*Hiromukun ashita wa kimasuka*”. “Apakah besok Hiromu akan masuk sekolah?”. Dengan wajah yang cemas ia kemudian melanjutkan bertanya “*Hiromukun Doushite?*”, “Ada apa dengan Hiromu?”.

Dialog yang terjadi dalam gambar 4.1 (a,b) menunjukkan adanya rasa kepedulian yang amat besar dari seorang tokoh Mikoto kepada Hiromu. Meskipun masih terbilang anak kecil, namun sikap kepedulian terhadap sesamanya sudah tertanam dalam diri Mikoto.

3) Level Ideologi

Level ideologi merupakan hasil dari level realitas dan level representasi yang terorganisir kepada penerimaan dan hubungan sosial kode-kode ideologi, berikut merupakan hasil analisis dari level realitas dan level representasi sehingga dapat diketahui ideologi yang terkandung pada *sequence* ke-1.

Dalam ilmu semiotika perasaan kesedihan dan kekhawatiran tokoh Mikoto seperti tergambar melalui kode kamera yang memfokuskan pada kode kostum, kode perilaku yang kemudian didukung oleh kode dialog merupakan tanda-tanda yang dapat dimaknai sebagai pencerminan dari nilai moral bangsa Jepang *jin*.

Nilai *jin* merupakan nilai-nilai yang mengandung sifat mencintai, kasih sayang dan peduli terhadap sesama. Nilai *jin* pada *sequence* ke-1 dapat tergambar dengan jelas dari rasa peduli yang ditampilkan oleh tokoh Mikoto ketika bertanya mengenai keadaan Hiromu kepada Ibu Guru Mari. Umurnya yang masih terbilang sangat muda yaitu berusia sekitar 4-5 tahun tidak menghalangi Mikoto untuk dapat menunjukkan rasa kepedulian dan kasih sayangnya kepada orang lain.

Dari sini penulis menyimpulkan bahwa dalam *sequence* ke-1 mengandung ideologi moral *jin*.

b. *Sequence* ke-2 (Durasi 00:21:20-00:21:29)

Sequence ke-2 adalah rangkaian adegan yang menunjukkan peristiwa ketika Kanna membujuk Takumi untuk duduk bersama seperti yang terlihat pada gambar 4.2.

1) Level Realitas

Pada level realitas kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *jin* yang terdapat pada *sequence* ke-2 adalah kode penampilan dan kostum, kode lingkungan, kode perilaku dan kode ekspresi yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Penampilan dan Kostum

Penampilan yang ditampilkan oleh Kanna pada gambar 4.2 (a,b,c) adalah rambut yang diikat dua dengan kostum yang berupa jaket berwarna pink. Dalam suatu situs mengatakan, seseorang yang rambutnya diikat memiliki kepribadian yang terbuka, ia akan melakukan segala hal untuk membuat orang lain senang ketika berada disekitarnya (<https://www.brilio.net/life/22-jenis-rambut-ini-ternyata-bisa-baca-karaktermu-kamu-yang-mana-1504115.html>).

Selanjutnya, pemilihan warna pink pada kostum yang digunakan oleh Kanna sering dilambangkan dengan sifat kewanitaan atau feminim, kebaikan, dan kasih sayang (<https://style.nikkei.com/article/DGXMZ>

O24463140Z01C17A2000000/).

b) Kode Lingkungan

Lingkungan atau *setting* yang digunakan pada gambar 4.2 (a,b,c,d) adalah bagian dalam kereta.

c) Kode Perilaku

Pada gambar 4.2 (a,b,c) Kanna terlihat sedang khawatir pada Takumi yang duduk memisahkan diri sendirian setelah terlibat pertengkaran dengan Yui. Sehingga Kanna berusaha mengajak Takumi agar mau duduk bergabung dengan yang lainnya.

d) Kode Ekspresi

Pada gambar 4.2 (a,b,c) terlihat ekspresi Kanna yang sedang sedih karena mengkhawatirkan Takumi. Kanna yang saat itu sedang mengobrol dengan Shun dan Mikoto mengedipkan matanya berkali-kali sebelum ia melihat keadaan Takumi yang duduk memisahkan diri di kursi yang ada didepannya. Kanna yang mengedipkan matanya berkali-kali menandakan bahwa ia tidak terlalu fokus dengan obrolan sebelumnya, karena pikirannya sedang terfokus pada Takumi hal ini terlihat pada gambar 4.2 (b). Menurut Dr. Daniel Smilek yang merupakan ilmuwan syaraf kognitif dari University of Waterloo Kanada, menutup mata atau berkedip terlalu sering menandakan bahwa pikiran seseorang sedang berada di tempat lain. (<https://health.detik.com/hidup-sehat-detikhealth/d-1350561/sering-berkedip-tanda-pikiran-berkelana>).

2) Level Representasi

Pada level representasi kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *jin* yang terdapat pada *sequence* ke-2 adalah kode kamera dan kode dialog yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Kamera

Teknik pengambilan gambar *close up* adalah teknik yang diambil dengan tujuan untuk memperlihatkan karakter dari objek yang bersangkutan, sehingga para penonton dapat melihat dengan jelas ekspresi yang ditunjukkan oleh objek tersebut. Teknik jenis ini dapat kita lihat pada gambar 4.2 (b,c) yang memfokuskan pada ekspresi Kanna yang sedang cemas karena mengkhawatirkan Takumi.

b) Kode Dialog

Nilai *Jin* dalam diri Kanna dapat tergambarkan dari dialog yang disampaikannya kepada Takumi. Seperti yang terlihat pada gambar 4.2 (c) Kanna mengajak Takumi untuk duduk bergabung bersama dengan berkata, “*Takumikun mo kocchi ni suwarou*”. “Takumi juga ayo duduk disini”.

Dialog yang terjadi pada gambar 4.2 (c) memperlihatkan adanya rasa kepedulian yang diperlihatkan oleh tokoh Kanna melalui ajakannya kepada Takumi untuk duduk bersama.

3) Level Ideologi

Level ideologi merupakan hasil dari level realitas dan level representasi yang terorganisir kepada penerimaan dan hubungan

sosial kode-kode ideologi, berikut merupakan hasil analisis dari level realitas dan level representasi sehingga dapat diketahui ideologi yang terkandung pada *sequence* ke-2.

Dalam ilmu semiotika kebaikan, dan kasih sayang serta perilaku yang menunjukkan adanya perasaan khawatir yang digambarkan melalui kode kamera yang memfokuskan pada kode ekspresi yang terlihat sedih dan kode dialog yang menunjukkan adanya rasa kepedulian merupakan tanda-tanda yang dapat dimaknai sebagai pencerminan dari nilai *jin*.

Nilai *jin* ini mengandung sifat mencintai, kasih sayang dan peduli terhadap sesama. Nilai *jin* pada *sequence* ke-2 dapat tergambarkan dengan jelas dari rasa peduli yang ditampilkan oleh Kanna saat berusaha membujuk Takumi untuk duduk bersama. Dari sini penulis menyimpulkan bahwa dalam *sequence* ke-2 ideologi yang terkandung adalah ideologi moral *jin*.

c. *Sequence* ke-3 (Durasi 00:26:36-00:28:45)

Sequence ke-3 adalah rangkaian adegan yang menunjukkan peristiwa ketika Kanna menemukan seekor kucing yang dibawa oleh seorang *homeless* seperti yang terlihat pada gambar 4.3.

1) Level Realitas

Pada level realitas kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *jin* yang terdapat pada *sequence* ke-3 adalah kode kostum kode

lingkungan, kode perilaku, kode cara berbicara dan kode gerakan yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Kostum

Seperti yang terlihat pada gambar 4.3 (b,d,f,g,h) pakaian yang digunakan oleh Kanna, memiliki nuansa yang berwarna pink. Ditambah lagi tas, sepatu dan ikat rambutnya yang juga berwarna pink. Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, warna pink sering dilambangkan dengan cinta dan sensitifitas, dan juga sering dihubungkan hal-hal yang menyangkut feminim (Basuki dalam <http://basuki.lecturer.pens.ac.id/lecture/MaknaWarnaDalamDesain.pdf>). Selain itu, warna pink juga sering dilambangkan dengan kebaikan, kesopanan, dan kehalusan (Shodai dalam <https://view.cafe/creators/logo/7591>).

b) Kode Lingkungan

Pada gambar 4.3 (a,b,c,d) Kanna dan teman-temannya terlihat sedang berada di sebuah lapangan. Ketika itu Kanna dan teman-temannya menemukan seekor kucing yang akan dibawa pergi oleh seorang *homeless*. Kemudian pada gambar 4.3 (e,f) *setting*/lingkungan berganti menjadi jembatan, karena Kanna dan yang lainnya memutuskan mengikuti *homeless* yang membawa kucing tersebut. Hingga sampailah mereka pada sebuah lapangan di samping sungai dimana *homeless* tersebut berada yang dapat terlihat pada gambar 4.3 (g,h).

c) Kode Perilaku

Pada gambar 4.3 (e,f) Kanna terlihat sedang mengikuti seorang *homeless* yang membawa seekor kucing yang baru saja ia temukan di sudut sebuah gedung. Kanna yang merasa kucing tersebut akan dimakan oleh *homeless* tersebut. Memutuskan untuk diam-diam memperhatikan gerakan *homeless* dengan mengawasi dari atas jembatan.

d) Kode Cara Berbicara

Kanna berbicara dengan nada yang ketakutan namun tegas. Hal tersebut terjadi karena rasa kepedulian Kanna terhadap seekor kucing yang baru saja ia temukan lebih besar daripada rasa takutnya kepada *homeless* tersebut.

e) Kode Gerakan

Pada gambar 4.3 (h) terlihat Kanna sedang memperingatkan seorang *homeless* di depannya untuk tidak memakan kucing yang ia temukan. Kanna yang sebenarnya takut pada *homeless* tersebut, terpaksa memutuskan untuk memulai berbicara, karena rasa kepedulian terhadap seekor kucing tersebut lebih besar dibandingkan rasa takutnya. Sehingga dengan seluruh keberaniannya, Kanna memutuskan untuk memperingatkan *homeless* tersebut untuk tidak memakan kucingnya karena perasaannya sudah meluap-luap. Perasaan yang meluap-luap tersebut terlihat dari bagaimana ia menghentakkan kakinya berulang kali ke tanah. Dalam suatu situs

mengatakan orang yang menghentakkan kakinya menandakan bahwa perasaan orang tersebut sedang meluap-luap (<https://wikaprima.wordpress.com/kepribadian/membaca-bahasa-tubuh/>).

2) Level Representasi

Pada level representasi kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *jin* yang terdapat pada *sequence* ke-3 adalah kode kamera dan kode dialog yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Kamera

Teknik kamera yang digunakan adalah teknik *long shot*. Teknik jenis ini memiliki fungsi untuk memfokuskan gambar pada objek utama dengan maksud untuk menonjolkan ekspresi dan interaksinya tanpa ada bagian tubuh yang terpotong. Sehingga kita dapat melihat jelas ekspresi serta perilaku yang dilakukan oleh objek bersangkutan. Teknik jenis ini dapat terlihat Pada gambar 4.3 (h) dimana kita dapat melihat ekspresi sekaligus perilaku yang menunjukkan rasa kekhawatiran Kanna kepada seekor kucing yang ia temukan.

b) Kode Dialog

Pada gambar 4.3 (h) terlihat Kanna sedang berhadapan dengan seorang lelaki dan berkata, “*suimasen, neko tabenaide kudasai!*”. “Tolong jangan makan kucingnya!”. Tidak hanya sekali, Kanna bahkan mengatakannya berkali-kali, dengan harapan agar *homeless* tersebut tidak jadi memakan kucing yang ia temukan.

Pada dialog yang Kanna katakan, dapat tergambar dengan jelas bagaimana ia sangat menyayangi dan peduli terhadap kucing tersebut, meskipun ia baru saja menemukannya.

3) Level Ideologi

Level ideologi merupakan hasil dari level realitas dan level representasi yang terorganisir kepada penerimaan dan hubungan sosial kode-kode ideologi, berikut merupakan hasil analisis dari level realitas dan level representasi sehingga dapat diketahui ideologi yang terkandung pada *sequence* ke-3.

Dalam ilmu semiotika rasa cinta dan kebaikan serta aksi yang memperlihatkan adanya sebuah rasa kepedulian dan kekhawatiran seperti tergambar melalui kode kamera yang memfokuskan pada kode ekspresi, kode perilaku, kode gerakan dan kode dialog adalah tanda-tanda yang dapat dimaknai sebagai pencerminan dari nilai *jin*.

Nilai *jin* merupakan nilai yang mencakup sifat mencintai, kasih sayang dan peduli terhadap sesama. Pada *sequence* ke-3 nilai *jin* yang digambarkan oleh tokoh Kanna dapat terlihat dari timbulnya rasa khawatir terhadap seekor kucing yang baru saja ia temukan akan dimakan oleh seorang *homeless*. Rasa kekhawatiran tersebut dapat timbul karena adanya rasa kepedulian yang begitu besar terhadap kucing tersebut. Dari sini penulis menyimpulkan bahwa ideologi yang terkandung pada *sequence* ke-3 adalah ideologi moral *jin*.

4.2.2 *Rei*

a. *Sequence* ke-4 (Durasi 00:08:31-00:08:38)

Sequence ke-4 adalah rangkaian adegan yang menunjukkan peristiwa ketika Ayah Takumi memberi salam kepada guru Taman Kanak-kanak Takumi seperti yang terlihat pada gambar 4.4.

1) Level Realitas

Pada level realitas kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *rei* yang terdapat pada *sequence* ke-4 adalah kode kostum, kode lingkungan dan kode perilaku yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Kostum

Seperti yang terlihat pada gambar 4.4 (a,b,c) kostum yang dikenakan oleh ayah Takumi adalah pakaian yang mencerminkan bahwa ia adalah seorang pekerja kantoran. Ditambah lagi dengan tas warna hitam yang ia bawa dan juga sepatu hitam bersih yang ia kenakan. Ia juga mengenakan jas berwarna coklat yang membuatnya menjadi semakin terlihat rapi. Dalam warna desain, coklat sendiri sering dihubungkan dengan kejantanan atau maskulinitas (Basuki Dalam <http://basuki.lecturer.pens.ac.id/lecture/MaknaWarnaDalamDesain.pdf>).

b) Kode Lingkungan

Lingkungan dalam gambar 4.4 (a,b,c) menampilkan *setting* di gerbang suatu Taman Kanak-kanak di Tokyo pada tahun 2011.

Seperti yang terlihat dari gambar 4.4 (a,b,c) pada umumnya di sekolah-sekolah Jepang guru mereka akan menyambut kedatangan murid-muridnya di depan gerbang sekolah untuk saling memberi salam.

c) Kode Perilaku

Dalam gambar 4.4 (a,c) terlihat ayah Takumi dan seorang guru sedang menunduk hormat atau dalam budaya Jepang biasa disebut dengan istilah *ojigi*. *Ojigi* sendiri memiliki 2 jenis, yaitu *ritsurei* (memberi hormat dengan cara berdiri) dan *zarei* (memberi hormat dengan cara duduk). Selain itu berdasarkan kedalaman rasa hormatnya *ojigi* juga dapat dibedakan menjadi 3 macam yaitu *saikerei* (45°), *keirei* (30°), dan *eshaku* (15°). (http://iroha-japan.net/iroha/B06_custom/02_ojigi.html).

2) Level Representasi

Pada level representasi kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *rei* yang terdapat pada *sequence* ke-4 adalah kode kamera dan kode dialog yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Kamera

Teknik kamera yang ditampilkan dalam gambar 4.4 (a,b,c) adalah *long shot*. Teknik pengambilan gambar jenis ini memasukkan latar dalam *framingnya*. Dengan kata lain latar dalam teknik pengambilan gambar jenis ini memiliki kesinambungan cerita antara aksi tokoh dengan lingkungan tersebut. Pada gambar 4.4 (a,b,c) Ayah Takumi

terlihat sedang ber-*ojigi* kepada seorang guru di depan sebuah gerbang Taman Kanak-kanak sambil menyapa selamat pagi dan berkata untuk memohon bantuannya menjaga Takumi hari ini.

b) Kode Dialog

Dalam *scene* ini ayah Takumi menyapa guru Takumi dengan berkata “*Ohayougozaimasu, kyou mo yoroshiku onegaishimasu*”, “Selamat Pagi, mohon bimbing (Takumi) untuk hari ini”.

Lalu dijawab oleh sang guru “*Hai*” ”Iya”.

Dialog yang diucapkan oleh ayah Takumi menunjukkan adanya sikap sopan santun dan saling menghormati. Di Jepang, sapa menyapa seperti ini sudah lazim dilakukan. Hal ini menjadi lazim karena sudah ditanamkan kepada seluruh elemen masyarakat Jepang sejak usia dini yaitu sikap saling menghormati dengan cara menyapa orang yang ditemui, kepada guru, teman atau bahkan keluarga.

3) Level Ideologi

Level ideologi merupakan hasil dari level realitas dan level representasi yang terorganisir kepada penerimaan dan hubungan sosial kode-kode ideologi, berikut merupakan hasil analisis dari level realitas dan level representasi sehingga dapat diketahui ideologi yang terkandung pada *sequence* ke-4.

Dalam ilmu semiotika sikap atau perasaan yang menunjukkan adanya sebuah rasa hormat seperti tergambar melalui kode kamera berupa teknik *long shot* yang memfokuskan pada kode

perilaku dan kode kostum yang kemudian diperkuat oleh kode dialog yang menunjukkan adanya sikap sopan dan santun merupakan tanda-tanda yang dapat dimaknai sebagai dari nilai moral bangsa Jepang yang disebut dengan *rei* (hormat).

Nilai *rei* merupakan nilai yang mencakup sikap hormat kepada orang lain. Sikap santun dan hormat yang dimaksud tidak hanya ditujukan pada atasan ataupun pimpinan, namun kepada siapapun yang ditemui, bahkan sekalipun itu seorang musuh. Pada *sequence* ke-4 nilai *rei* pada ayah Takumi dapat terlihat jelas dari bagaimana ia memberi hormat (*ojigi*) kepada seorang guru didepannya. Dari sini penulis menyimpulkan bahwa ideologi yang terkandung dalam *sequence* ke-4 adalah ideologi moral bangsa Jepang yang disebut dengan *rei*.

b. *Sequence* ke-5 (Durasi 01:07:00-01:07:23)

Sequence ke-5 adalah rangkaian adegan yang menunjukkan peristiwa ketika Ibu Guru Mari memberi hormat kepada polisi dan supir taksi seperti yang terlihat pada gambar 4.5.

1) Level Realitas

Pada level realitas kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *rei* yang terdapat pada *sequence* ke-5 adalah kode kostum, kode lingkungan dan kode perilaku yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Penampilan dan Kostum

Pada gambar 4.5 (a) penampilan fisik yang ditampilkan oleh Ibu Guru Mari adalah dengan memakai pakaian yang rapi dan sopan.

b) Kode Lingkungan

Pada gambar 4.5 (a,b) Ibu Guru Mari terlihat sedang berada di sebuah kantor polisi untuk bertemu dengan murid-murid nya yang ditemukan oleh polisi setelah membolos dari sekolah untuk menjenguk Hiromu.

c) Kode Perilaku

Pada gambar 4.5 (a) Ibu Guru Mari terlihat sedang memberikan hormat kepada polisi di depannya. Di Jepang memberi hormat atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *ojigi* merupakan hal yang sudah lazim dilakukan oleh masyarakat Jepang. Hal ini terjadi karena ada pemikiran yang mengatakan bahwa di Jepang sendiri memperlakukan orang dengan sopan merupakan hal yang sangat penting. Bahkan melihat seseorang yang memberikan hormat ketika sedang menelpon bukanlah sesuatu yang aneh lagi di Jepang (<https://www.moshimoshi-nippon.jp/ja/69961>). Pada gambar 4.5 (a) kita dapat melihat Ibu Guru Mari yang sedang memberikan hormat kepada supir taksi di depannya.

2) Level Representasi

Pada level representasi kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *rei* yang terdapat pada *sequence* ke-5 adalah kode kamera dan kode dialog yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Kamera

Kode kamera yang digunakan merupakan jenis *medium shot*. Tipe pengambilan gambar jenis ini memiliki fungsi untuk memperlihatkan aksi yang dilakukan oleh subjek yang ada didalam *frame* tersebut. Pada gambar 4.5 (a,b) terlihat kamera ingin memusatkan dan memperlihatkan aksi yang dilakukan oleh Ibu Guru Mari. Ibu Guru Mari terlihat sedang memberikan hormat kepada polisi didepannya sambil berkata “mohon bantuannya”. Setelah itu, ia juga terlihat menunduk kepada supir taksi didepannya, untuk menyuruhnya jalan.

b) Kode Dialog

Pada gambar 4.5 (a) Ibu Guru Mari berkata kepada polisi di depannya, “*Yoroshiku onegaishimasu*”, “Mohon bantuannya”. Kata *onegaishimasu* sendiri merupakan ekspresi yang digunakan untuk meminta bantuan (<https://www.webl.io.jp/content/お願いします>). Kata tersebut merupakan kata yang sering diucapkan oleh orang Jepang ketika memperkenalkan diri atau meminta bantuan sesuatu. Pada gambar 4.5 (a) kita dapat melihat Ibu Guru Mari yang meminta tolong kepada polisi untuk menjaga Shun dan Mikoto, selagi Ibu Guru Mari mencari Takumi dan Kanna. Pada gambar 4.5 (b) Ibu Guru

Mari juga meminta supir taksi untuk menjalankan mobilnya, dengan berkata “*onegaishimasu*”, “Ayo jalan”.

Dialog yang terjadi pada gambar 4.5 (a,b) menunjukkan adanya rasa sopan dan sikap menghormati yang ditunjukkan oleh Ibu Guru Mari terhadap orang lain.

3) Level Ideologi

Level ideologi merupakan hasil dari level realitas dan level representasi yang terorganisir kepada penerimaan dan hubungan sosial kode-kode ideologi, berikut merupakan hasil analisis dari level realitas dan level representasi sehingga dapat diketahui ideologi yang terkandung pada *sequence* ke-5.

Dalam ilmu semiotika aksi yang menunjukkan sikap hormat seperti yang tergambarkan melalui kode kamera yang memfokuskan pada kode perilaku, kode kostum dan kode dialog yang melambangkan sebuah kesopanan adalah sebuah tanda-tanda yang dapat dimaknai sebagai pencerminan dari nilai *rei* (hormat).

Nilai *rei* memiliki arti menghormati, yaitu sikap sopan santun dan hormat kepada orang lain. Dalam nilai *rei*, sikap ini tidak hanya ditujukan pada atasan atau pimpinan saja, namun kepada semua orang tanpa pandang bulu. Nilai *rei* juga mengatakan bahwa kerendahan hati yang berasal dari nilai *jin* dan sikap menghormati perasaan orang lain adalah akar dari rasa terima kasih (Ohmori dalam <https://www.head-t.com/2008/12/2008-12-17-01.html>).

Pada *sequence* ke-5 perilaku yang ditunjukkan oleh Ibu Guru Mari mencerminkan kesopanan dengan bagaimana ia menghormati dan bersikap sopan kepada seseorang didepannya. Dari sini penulis menyimpulkan bahwa dalam *sequence* ke-5 ideologi yang terkandung merupakan ideologi moral bangsa Jepang *rei*.

4.2.3 Makoto

a. *Sequence* ke-6 (Durasi 00:10:34-00:10:38)

Sequence ke-6 adalah rangkaian adegan yang menunjukkan peristiwa ketika Mikoto menahan tangan Kanna yang sedang menunjuk orang seperti yang terlihat pada gambar 4.6.

1) Level Realitas

Pada level realitas kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *makoto* yang terdapat pada *sequence* ke-6 adalah kode penampilan, kode lingkungan, kode perilaku dan kode cara berbicara yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Penampilan

Pada gambar 4.6 (a,b) terlihat penampilan Mikoto yang sedang menggunakan kacamata bulat. Dalam suatu situs mengatakan, orang yang memakai kacamata berbentuk bulat menggambarkan bahwa seseorang tersebut memiliki kepribadian yang idealis (Hakim dalam <https://www.styl.id/empower/1646/dari-bentuk-kacamata-ini-4-jenis-kepribadian-kamu>). Menurut Adnan (2015) Idealisme adalah

suatu keyakinan atas suatu hal yang dianggap benar oleh individu yang bersangkutan yang bersumber dari pengalaman, pendidikan, kultur budaya dan kebiasaan. Idealisme tumbuh secara perlahan dalam jiwa seseorang dan termanifestasikan dalam bentuk perilaku, sikap, ide ataupun cara berpikir.

b) Kode Lingkungan

Pada gambar 4.6 (a,b) terlihat Mikoto, Kanna, Shun, Yui, dan takumi sedang berada di dalam sebuah stasiun kereta di Tokyo. Seperti yang kita ketahui stasiun merupakan tempat yang cukup ramai, karena di Jepang sendiri banyak orang yang menggunakan kereta untuk menjalankan aktivitasnya sehari-sehari.

c) Kode Perilaku

Pada gambar 4.6 (b) terlihat Mikoto dengan sigap memegang dan mencegah tangan Kanna yang tampak sedang menunjuk seseorang di depannya. Di Jepang menunjuk orang dengan jari telunjuk merupakan hal yang tidak sopan. Menunjuk orang dengan jari telunjuk dianggap sebagai tindakan yang menunjukkan bahwa seseorang tersebut terlihat lebih unggul, sehingga membuat orang yang ditunjuk merasa canggung dan tidak nyaman. Namun jika dalam kondisi yang mengharuskan untuk menunjuk, demi menjaga sopan santun maka “tunjuklah” dengan seluruh telapak tangan dalam keadaan terbuka (<https://oshiete.goo.ne.jp/qa/5061950.html>).

d) Kode Cara Berbicara

Pada gambar 4.6 (b) Mikoto berbicara dengan sedikit berbisik namun tegas. Ketegasan tersebut menunjukkan bahwa Mikoto merupakan sosok orang yang idealis. Idealis yang dimaksud adalah bahwa ia ingin semua yang ada disekitarnya berjalan sesuai dengan apa yang ia yakini. Dalam adegan ini yaitu larangan menunjuk seseorang.

2) Level Representasi

Pada level representasi kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *makoto* yang terdapat pada *sequence* ke-6 adalah kode kamera dan kode dialog yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Kamera

Pada gambar 4.6 (a,b) teknik pengambilan gambar yang dilakukan adalah teknik *medium shoot* teknik ini menangkap objek kurang lebih setengah badan. Teknik *medium shoot* biasanya dimaksudkan untuk memberikan detail subjek yang bersangkutan. Oleh karena itu dalam gambar 4.6 (b) diatas kita dapat melihat dengan jelas perilaku yang ditunjukkan oleh tokoh Mikoto kepada Kanna.

b) Kode Dialog

Pada gambar 4.6 (b) Mikoto berkata dengan cukup tegas sambil memegang tangan Kanna “*hito no koto yubi sashitara dame*”, “Jangan menunjuk orang dengan menggunakan jari”.

Pada dialog yang diucapkan Mikoto dapat diidentifikasi bahwa tokoh Mikoto merupakan sosok yang menjunjung tinggi nilai-nilai yang ia anggap benar.

3) Level Ideologi

Level ideologi merupakan hasil dari level realitas dan level representasi yang terorganisir kepada penerimaan dan hubungan sosial kode-kode ideologi, berikut merupakan hasil analisis dari level realitas dan level representasi sehingga dapat diketahui ideologi yang terkandung pada *sequence* ke-6.

Dalam ilmu semiotika sifat tokoh Mikoto yang menggambarkan keidealisan atau sifat yang menunjukkan adanya suatu keyakinan yang dianggap benar oleh seorang individu seperti tergambar melalui kode kamera yang memfokuskan pada kode kostum, kode perilaku, dan kode dialog merupakan sebuah tanda-tanda yang dapat dimaknai sebagai pencerminan dari nilai *makoto* (kejujuran dan kebenaran).

Nilai *makoto* mencakup nilai kejujuran, tulus, dan ikhlas. Nilai ini sangat menjunjung tinggi nilai kejujuran dan kebenaran dan juga mengajarkan ketulusan dalam melaksanakan suatu perbuatan. Dalam *sequence* ke-6 nilai *makoto* yang terepresentasikan oleh tokoh Mikoto tergambar dari bagaimana Mikoto memperingati Kanna untuk tidak menunjuk seseorang karena itu bukanlah sesuatu yang baik untuk dilakukan. Dari sini penulis menyimpulkan bahwa

ideologi yang terkandung dalam *sequence* ke-6 adalah ideologi moral bangsa Jepang *makoto*.

b. *Sequence* ke-7 (Durasi 00:13:13-00:13:22)

Sequence ke-7 adalah rangkaian adegan yang menunjukkan peristiwa ketika Mikoto memperingatkan Shun dan Yui tentang peraturan di kereta seperti yang terlihat pada gambar 4.7.

1) Level Realitas

Pada level realitas kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *makoto* yang terdapat pada *sequence* ke-7 adalah kode penampilan dan kostum, kode lingkungan, kode perilaku, kode cara berbicara dan kode ekspresi yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Penampilan dan Kostum

Penampilan yang ditampilkan oleh Mikoto pada gambar 4.7 (a,b) adalah kacamata bulat dan jaket berwarna abu-abu. Orang yang memakai kacamata berbentuk bulat sering dikaitkan dengan sosok orang yang ideal. Sementara itu, nilai *makoto* dalam diri Mikoto juga ditunjukkan oleh penggunaan warna jaketnya yang berwarna abu-abu yang melambangkan sifat konservatif (<https://view.cafe/creators/logo/759>). Istilah konservatif ditujukan untuk segala sesuatu yang sifatnya mempertahankan apa yang sudah berlaku dan sebisa mungkin meminimalisir adanya perubahan keadaan, kebiasaan, ataupun tradisi (<https://www.pengertianmenurut>

paraahli.net/pengertian-konservatif/).

b) Kode Lingkungan

Pada gambar 4.7 (a,b) terlihat Mikoto sedang berada di dalam kereta yang saat itu sedang cukup padat. Di Jepang, untuk menghormati para penumpangnya cukup banyak peraturan di dalam kereta yang dibuat dan harus dipatuhi. Beberapa contohnya adalah: 1) mendahulukan penumpang yang turun, 2) dilarang mengeluarkan bunyi-bunyian yang berasal dari suara *handphone*, 3) dilarang merias wajah didalam kereta, 4) dilarang makan dan minum di dalam kereta, 5) dilarang membuat suara dan membuat keributan di dalam kereta, dan masih banyak yang lainnya (<https://josei-bigaku.jp/dennshamisai14630/>).

c) Kode Perilaku

Pada gambar 4.7 (a) Mikoto terlihat sedang memperingati Shun. Mikoto memperingati Shun karena Shun menabrak seseorang dibelakangnya. Mikoto berkata bahwa di kereta tidak boleh membuat kegaduhan. Selanjutnya pada gambar 4.6 (b) terlihat Mikoto sedang memperingati Yui karena Yui berbicara terlalu keras, Mikoto berkata kalau dikereta tidak boleh membuat suara yang keras.

Perilaku yang diperlihatkan oleh Mikoto menunjukkan bahwa Mikoto sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kebenaran yang ia percaya.

d) Kode Cara Berbicara

Pada gambar 4.7 (a,b) Mikoto menasehati Shun dan Yui dengan nada yang cukup tegas bahwa perilaku mereka tidak baik untuk dilakukan karena dapat mengganggu penumpang yang lain dan dapat melanggar peraturan yang berlaku di dalam kereta.

e) Kode Ekspresi

Pada gambar 4.7 (a,b) terlihat jelas ekspresi Mikoto yang sedikit marah. Hal ini terlihat dari bagaimana ia memandang Shun dan Yui saat menasihatinya dengan matanya yang melotot.

2) Level Representasi

Pada level representasi kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *makoto* yang terdapat pada *sequence* ke-7 adalah kode kamera dan kode dialog yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Kamera

Teknik pengambilan gambar yang digunakan Pada gambar 4.7 (a) adalah teknik *medium close up* sedangkan teknik pengambilan gambar 4.7 (b) adalah teknik *close up*. Tujuan dari pengambilan gambar dengan menggunakan kedua teknik tersebut hampir sama, yaitu untuk menyampaikan karakter dari objek yang bersangkutan. Sehingga penonton dapat melihat dengan detail ekspresi wajah dari objek tersebut.

Dengan teknik kamera *medium close up* dan *close up* kita dapat melihat aksi yang sedang dilakukan oleh tokoh Mikoto dengan jelas.

b) Kode Dialog

Pada gambar 4.7 (a) terlihat Mikoto sedang memperingatkan Shun karena Shun tidak sengaja menabrak orang dibelakangnya, dengan berkata "*densha no naka de urouro shitara damenanoyo*". "Kalau dikereta jangan buat kegaduhan". Sedangkan Pada gambar 4.7 (b) Mikoto sedang memperingati Yui karena Yui mengeluarkan suara yang cukup keras, dengan berkata "*densha no naka wa (1) no koe de ohanashi suru noyo*". "Kalau dikereta jangan bicara keras-keras".

Dialog yang terjadi pada *sequence* ke-7 menunjukkan adanya nilai-nilai kebenaran yang ingin Mikoto coba sampaikan kepada Shun dan Yui agar mereka dapat lebih mentaati peraturan yang berlaku.

3) Level Ideologi

Level ideologi merupakan hasil dari level realitas dan level representasi yang terorganisir kepada penerimaan dan hubungan sosial kode-kode ideologi, berikut merupakan hasil analisis dari level realitas dan level representasi sehingga dapat diketahui ideologi yang terkandung pada *sequence* ke-7.

Dalam ilmu semiotika sifat idealis, konservatif dan sifat-sifat yang sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kebenaran pada tokoh Kanna seperti yang tergambarkan melalui kode kamera yang memfokuskan

pada kode penampilan, kode kostum, kode perilaku, kode cara berbicara, kode ekspresi dan kode dialog merupakan sebuah tanda-tanda yang dapat dimaknai sebagai pencerminan dari nilai *makoto* (kejujuran dan kebenaran).

Nilai moral bangsa Jepang *makoto* adalah nilai yang menjunjung tinggi nilai kejujuran dan kebenaran, serta mengajarkan ketulusan dalam melaksanakan suatu perbuatan. Pada *sequence* ke-7, terlihat perilaku dari Mikoto yang digambarkan sebagai seseorang sosok yang tidak suka melihat hal yang terjadi didepannya tidak sesuai dengan pemahaman yang ia miliki dan sebisa mungkin mempertahankan apapun yang sifatnya sudah ditetapkan. Hingga pada akhirnya ia terlihat sangat menjunjung tinggi nilai kebenaran yang diyakininya mengenai peraturan yang harus ditaati di dalam kereta. Dari sini penulis menyimpulkan bahwa ideologi yang terkandung pada *sequence* ke-7 adalah ideologi moral bangsa Jepang *makoto*.

c. *Sequence* ke-8 (Durasi 00:39:27-00:39:47)

Sequence ke-8 adalah rangkaian adegan yang menunjukkan peristiwa ketika Mikoto memperingatkan Takumi tentang aturan berlalu lintas seperti yang terlihat pada gambar 4.8.

1) Level Realitas

Pada level realitas kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *makoto* yang terdapat pada *sequence* ke-8 adalah kode penampilan, kode lingkungan, kode perilaku dan kode cara berbicara yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Penampilan

Penampilan yang ditampilkan oleh Mikoto Pada gambar 4.8 (a,d) adalah jaket berwarna abu-abu dengan gaya rambut *ponytail* dan kacamata berbentuk bulat. Pemilihan warna abu-abu yang digunakan oleh Mikoto melambangkan sifat konservatif (<https://view.cafe/creators/logo/759>). Perempuan dengan gaya rambut *ponytail* melambangkan sosok orang yang kreatif, benci hal yang tidak masuk akal, tegas dan yakin. Orang yang memakai gaya rambut ini juga menggambarkan kepribadian yang terstruktur rapi (Bonalu dalam <http://ayodibaca.com/sifat-wanita-berdasarkan-gaya-rambutnya/>). Sedangkan kacamata berbentuk bulat melambangkan bahwa seseorang tersebut memiliki sifat yang idealis (Hakim dalam <https://www.styl.id/empower/1646/dari-bentuk-kacamata-ini-4-jenis-kepribadian-kamu>).

b) Kode Lingkungan

Pada Pada gambar 4.8 (a) terlihat Mikoto sedang berada tepat di depan lampu lalu lintas. Lampu lalu lintas atau dalam bahasa Jepang disebut *koutsuu singou* merupakan alat yang terletak di

persimpangan dan digunakan untuk memberikan sinyal kepada pengendara motor, mobil, maupun pejalan kaki.

Seperti pada umumnya, di Jepang lampu lalu lintas dibagi menjadi tiga warna yaitu merah 「赤」, kuning 「黄」 dan biru 「青」 ([https://kotobank.jp/word 交通信号](https://kotobank.jp/word/交通信号) 262320).

Di Jepang sendiri peraturan mengenai lampu lalu lintas cukup diperhatikan, hal ini bahkan diatur pada pasal 119 paragraf 1 UU Lalu Lintas Jalan yang mengatakan bahwa “jika Anda mengabaikan lampu lalu lintas, bahkan bagi seorang pejalan kaki sekalipun ada kemungkinan secara hukum anda bersalah. Seperti halnya pengendara mobil, pejalan kaki pun harus mengikuti arahan dari lampu lalu lintas yang ditunjukkan oleh lampu lalu lintas (Hukum Lalu Lintas Jalan Pasal 7) Jika Anda mengabaikan sinyal yang melanggar hukum, Maka anda akan dijatuhi hukuman penjara 3 bulan atau denda hingga 50.000 yen” (<https://news.livedoor.com/article/detail/10812765/>).

c) Kode Perilaku

Pada gambar 4.8 (a) terlihat Mikoto sedang berteriak kepada Takumi karena Takumi melanggar lampu lalu lintas. Mikoto berusaha memberitahu Takumi bahwa apa yang Takumi lakukan adalah suatu kesalahan karena sudah melanggar peraturan lalu lintas yang berlaku.

Perilaku seperti ini menunjukkan bahwa tokoh Mikoto tidak suka melanggar sebuah peraturan atau sesuatu yang sifatnya sudah ditetapkan.

d) Kode Cara Berbicara

Mikoto berbicara kepada Takumi dengan nada yang berteriak setengah marah. Hal ini terjadi karena bagi Mikoto yang idealis hal tersebut sangat menganggunya. Mikoto tidak menyukai jika didepannya terjadi sesuatu yang tidak sesuai dengan apa pun yang sifatnya sudah ditetapkan.

2) Level Representasi

Pada level representasi kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *makoto* yang terdapat pada *sequence* ke-8 adalah kode kamera dan kode dialog yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Kamera

Kode kamera yang digunakan adalah teknik jenis *medium full shot*. Teknik jenis ini memungkinkan penonton untuk dapat melihat aksi yang dilakukan oleh tokoh tersebut. Kita dapat melihat teknik pengambilan gambar ini pada gambar 4.8 (a) yang memperlihatkan dengan jelas aksi yang dilakukan oleh Mikoto.

b) Kode Dialog

Pada gambar 4.8 (a,b) Mikoto yang melihat Takumi menyebrang di lampu merah terkejut dan langsung memperingatkan Takumi

dengan berkata “*Takumi kun aka dayo!*”, “Takumi masih lampu merah loh!”. Kemudian dibalas Takumi dengan berkata “*Kuruma kitenaimon*”, “Tidak ada kendaraan lewat kok”. Mikoto yang sangat mentaati peraturan tidak setuju dengan jawaban Takumi dan langsung membantahnya dengan berkata “*Kuruma kitenakutemo damenakimarinandayo*”, “Meskipun tidak ada kendaraan tapi kan itu melanggar peraturan”.

Pada dialog yang diucapkan oleh Mikoto, menunjukkan bahwa Mikoto merupakan sosok yang idealis, dimana ia tidak suka sesuatu yang terjadi didepannya tidak sesuai dengan pemahaman yang ia miliki. Ia digambarkan sebagai seseorang yang sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kebenaran dalam berlalu lintas.

3) Level Ideologi

Level ideologi merupakan hasil dari level realitas dan level representasi yang terorganisir kepada penerimaan dan hubungan sosial kode-kode ideologi, berikut merupakan hasil analisis dari level realitas dan level representasi sehingga dapat diketahui ideologi yang terkandung pada *sequence* ke-8.

Dalam ilmu semiotika sifat idealis dan konservatif pada tokoh Mikoto atau sifat yang menunjukkan ketidaksukaan terhadap suatu pelanggaran yang terjadi didepannya seperti terlihat pada kode kamera yang memfokuskan pada kode penampilan, kode lingkungan, kode perilaku, kode cara berbicara dan kode dialog adalah tanda-

tanda yang dapat dimaknai sebagai pencerminan dari nilai *makoto* (kebenaran dan kejujuran).

Nilai *makoto* adalah suatu nilai yang sangat menjunjung nilai-nilai kejujuran dan kebenaran. Pada *sequence* ke-8 nilai *makoto* yang tergambar dalam diri Mikoto terlihat sangat jelas ketika ia berusaha mencegah Takumi untuk menyebrang lampu merah. Hal tersebut membuktikan bahwa tokoh Mikoto sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kebenaran yang ia yakini dalam berlalu lintas. Dari sini penulis menyimpulkan bahwa ideologi yang terkandung dalam *sequence* ke-8 adalah ideologi moral bangsa Jepang *makoto*.

d. *Sequence* ke-9 (Durasi 00:41:18-00:41:30)

Sequence ke-9 adalah rangkaian adegan yang menunjukkan peristiwa ketika Mikoto memungut sampah yang dibuang oleh Takumi seperti yang terlihat pada gambar 4.9.

1) Level Realitas

Pada level realitas kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *makoto* yang terdapat pada *sequence* ke-9 adalah kode penampilan, kode lingkungan dan kode perilaku yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Penampilan

Pada gambar 4.9 (a,b) terlihat Mikoto sedang memakai jaket berwarna abu-abu. Penggunaan warna jaketnya yang berwarna abu-

abu melambangkan sifat konservatif (<https://view.cafe/creators/logo/759>). Istilah konservatif sendiri ditujukan untuk segala sesuatu yang sifatnya mempertahankan apa yang sudah berlaku dan sebisa mungkin meminimalisir adanya perubahan keadaan, kebiasaan, ataupun tradisi (<https://www.pengertianmenurutparaahli.net/pengertian-konservatif/>).

b) Kode Lingkungan

Lingkungan atau latar yang digunakan pada gambar 4.9 (a,b) adalah sebuah jalan kecil di samping rel kereta di suatu desa di Jepang. Pada lingkungan tersebut terlihat suasana yang asri dan bersih. Di Jepang kita akan jarang sekali menemukan sampah yang berserakan di jalanan. Lingkungan yang bersih dan indah membuat tempat sampah pun akan sulit ditemukan (<https://jic.co.id/sistem-pembuangan-sampah-di-jepang>).

c) Kode Perilaku

Pada gambar 4.9 (a) terlihat Takumi membuang sampah tisu yang ia gunakan untuk menyumbat hidungnya karena mimisan. Pada gambar 4.9 (b) Mikoto yang berada tak jauh dari Takumi dan melihat hal tersebut, tanpa berbicara apapun langsung mendekati Takumi dan memungut sampah yang dibuang Takumi.

Perilaku yang dilakukan oleh Mikoto tersebut menggambarkan perilaku yang sangat menjunjung tinggi peraturan-peraturan umum

yang sifatnya sudah ditetapkan dalam hal ini peraturan membuang sampah. Perilaku yang ditunjukkan oleh Mikoto juga merupakan perilaku yang memang sudah menjadi kebiasaan bagi masyarakat Jepang. Orang Jepang memiliki kebiasaan untuk membantu melestarikan lingkungan dengan tidak membuang sampah sembarangan. Bahkan Jepang memiliki aturan sendiri untuk memilah sampah sebelum dibuang. Pemilahan sampah tersebut terbagi menjadi tiga, yaitu sampah terbakar, sampah tidak terbakar, dan sampah besar. Pembuangan sampahnya pun memiliki jadwalnya masing-masing sesuai dengan peraturan setempat (<https://jic.co.id/sistem-pembuangan-sampah-di-jepang>).

2) Level Representasi

Pada level representasi kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *makoto* yang terdapat pada *sequence* ke-9 adalah kode kamera yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Kamera

Pada gambar 4.9 (a,b) pengambilan gambar yang dilakukan adalah jenis *medium shot*. Penggunaan teknik jenis ini dapat memperlihatkan detail subjek, seperti ekspresi yang ditampilkan dan perilaku yang dilakukan oleh subjek tersebut.

Oleh karena itu, pada gambar 4.9 (a,b) kita dapat melihat aksi yang sedang dilakukan oleh Mikoto yang digambarkan sebagai sosok yang sangat mentaati peraturan.

3) Level Ideologi

Level ideologi merupakan hasil dari level realitas dan level representasi yang terorganisir kepada penerimaan dan hubungan sosial kode-kode ideologi, berikut merupakan hasil analisis dari level realitas dan level representasi sehingga dapat diketahui ideologi yang terkandung pada *sequence* ke-9.

Dalam ilmu semiotika sifat konservatif, sifat yang menunjukkan perilaku yang sangat menjunjung tinggi peraturan dan nilai-nilai kebenaran seperti tergambaran melalui kode kamera berupa teknik *medium shot* yang memfokuskan pada kode penampilan dan kode perilaku merupakan tanda-tanda yang dapat dimaknai sebagai pencerminan dari sebuah nilai *makoto* (kejujuran dan kebenaran).

Nilai *makoto* adalah nilai yang menjunjung tinggi nilai kejujuran dan kebenaran, serta mengajarkan ketulusan dalam melaksanakan suatu perbuatan. Hal ini terlihat dari aksi Mikoto pada *sequence* ke-9 yang tidak bisa membiarkan suatu pelanggaran terjadi didepannya yaitu melihat adanya sampah yang seharusnya dibuang pada tempatnya, berserakan dimana saja. Sehingga pada saat itu, Mikoto langsung memungut sampah tersebut dan menyimpannya di tas karena belum menemukan tempat sampah. Dari sini penulis menyimpulkan bahwa ideologi yang terkandung dalam *sequence* ke-9 adalah ideologi moral bangsa Jepang *makoto*.

e. Sequence ke-10 (Durasi 00:50:50-00:51:08)

Sequence ke-10 adalah rangkaian adegan yang menunjukkan peristiwa ketika Mikoto memperingatkan Kanna untuk tidak memasuki jalur kereta seperti yang terlihat pada gambar 4.10.

1) Level Realitas

Pada level realitas kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *makoto* yang terdapat pada *sequence* ke-10 adalah kode penampilan, kode lingkungan, kode perilaku dan kode ekspresi yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Penampilan

Pada gambar 4.10 (a,b,c,d) terlihat Mikoto dengan penampilannya yang menggunakan kacamata berbentuk bulat. Orang yang memakai kacamata berbentuk bulat menggambarkan bahwa seseorang tersebut memiliki kepribadian yang idealis (Hakim dalam <https://www.styl.id/empower/1646/dari-bentuk-kacamata-ini-4-jenis-kepribadian-kamu>). Menurut Adnan (2015) Idealisme adalah suatu keyakinan atas suatu hal yang dianggap benar oleh individu yang bersangkutan yang bersumber dari pengalaman, pendidikan, kultur budaya dan kebiasaan. Idealisme tumbuh secara perlahan dalam jiwa seseorang dan termanifestasikan dalam bentuk perilaku, sikap, ide ataupun cara berpikir.

b) Kode Lingkungan

Pada gambar 4.10 (a,b,c,d) terlihat Mikoto, Kanna dan Takumi sedang berada di stasiun kereta yang terletak di sebuah desa. Di stasiun tersebut dapat terlihat pagar pembatas kereta yang berwarna putih. Di Jepang pagar pembatas kereta pada umumnya berwarna kuning dan hitam atau putih dan merah. Namun di daerah Seibu biasanya pagar pembatas yang digunakan berwarna putih, seperti yang terlihat pada gambar 4.10 (a,b,c,d) diatas (<https://plaza.rakuten.co.jp/bvechichibu/diary/200908200000/>).

Seibu adalah sebutan untuk negara musashi (sekarang disebut Tokyo) seperti prefektur Saitama, sebelah barat sungai sumida, dan prefektur kanagawa (<https://dic.nicovideo.jp/a/西武>).

c) Kode Perilaku

Pada gambar 4.10 (a,b,c,d) terlihat Mikoto sedang mencoba mencegah Kanna yang akan turun melewati pagar pembatas untuk mengambil krayon yang terjatuh. Mikoto yang sangat mentaati peraturan, berusaha keras untuk tidak melepaskan genggamannya karena tak ingin membiarkan Kanna melewati pagar pembatas karena berbahaya dan dapat melanggar peraturan.

Aksi yang dilakukan oleh Mikoto tersebut menunjukkan bahwa tokoh Mikoto merupakan tokoh yang digambarkan sangat mentaati peraturan yang sudah ditetapkan. Mikoto tidak suka melihat sesuatu yang terjadi didepannya tidak sesuai dengan apa yang ia yakini.

d) Kode Ekspresi

Pada gambar 4.10 (b,c) kita dapat melihat ekspresi Mikoto yang sedang marah. Hal ini terlihat dari alisnya yang mengangkat berkali-kali ketika berbicara dengan Kanna. Mikoto yang idealis terlihat marah karena tidak suka melihat Kanna yang berusaha menerobos pagar pembatas kereta.

2) Level Representasi

Pada level representasi kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *makoto* yang terdapat pada *sequence* ke-10 adalah kode kamera dan kode dialog yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Kamera

Teknik pengambilan gambar yang diambil adalah teknik jenis *medium shot*. Penggunaan teknik jenis ini dapat memperlihatkan detail subjek. Seperti ekspresi yang ditampilkan dan perilaku yang dilakukan oleh subjek tersebut. Pada gambar 4.10 (b,c,d) kita dapat melihat kode aksi dan ekspresi marah dari Mikoto dan juga perilaku yang dilakukan oleh Mikoto pada Kanna dengan jelas.

b) Kode Dialog

Kanna yang saat itu sedang berusaha untuk membuka pagar pembatas kereta, dihentikan oleh Mikoto yang melihat aksinya tersebut dengan berkata "*Nani shiteruno*", "Kamu mau ngapain?", kemudian Kanna menjawab "*Kureyon Hirou*", "Mau ambil krayon".

Mikoto yang saat itu tahu apa yang akan dilakukan oleh Kanna langsung mencegahnya dan berkata “*Dame dayo senro ni oritara*”, “tidak boleh loh turun ke rel kereta”. Kanna berulang kali bersikeras ingin mengambil krayon yang tidak sengaja terjatuh. namun Mikoto juga berulang kali mencegah Kanna untuk turun ke atas rel tersebut. karena bagi Mikoto yang idealis, itu merupakan sebuah pelanggaran. Akhirnya Kanna berhasil dicegah untuk tidak turun ke rel kereta, karena kereta terlanjur datang dan menggilas habis krayon tersebut.

Dialog yang diucapkan oleh Mikoto tersebut menunjukkan bahwa Mikoto sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kebenaran yang ia yakini. Selain kepada dirinya sendiri, ia juga berusaha untuk membuat orang disekitarnya dapat mematuhi peraturan sekitar yang memang sudah berlaku.

3) Level Ideologi

Level ideologi merupakan hasil dari level realitas dan level representasi yang terorganisir kepada penerimaan dan hubungan sosial kode-kode ideologi, berikut merupakan hasil analisis dari level realitas dan level representasi sehingga dapat diketahui ideologi yang terkandung pada *sequence* ke-10.

Dalam ilmu semiotika sifat idealis dan sifat yang menjunjung tinggi nilai-nilai kebenaran seperti terlihat pada kode kamera yang memusatkan pada kode penampilan, kode perilaku, kode ekspresi

dan kode dialog adalah tanda-tanda yang dapat dimaknai sebagai pencerminan dari nilai *makoto* (kejujuran dan kebenaran).

Nilai *makoto* merupakan nilai yang menjunjung tinggi nilai kejujuran dan kebenaran, serta mengajarkan ketulusan dalam melaksanakan suatu perbuatan. Nilai *makoto* dalam diri Mikoto digambarkan dari bagaimana ia tidak membiarkan temannya yang bernama Kanna melanggar sebuah peraturan yang sudah berlaku di masyarakat. Mikoto digambarkan sebagai sosok yang sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kebenaran yang ia yakini. Pada *sequence* ke-10 ini yaitu peraturan mengenai pagar pembatas kereta. Dari sini penulis menyimpulkan bahwa dalam *sequence* ke-10 ideologi moral yang terkandung adalah ideologi moral *makoto*.

4.2.4 Yuu

a. Sequence ke-11 (Durasi 00:19:25-00:19:34)

Sequence ke-11 adalah rangkaian adegan yang menunjukkan peristiwa ketika Takumi bersikeras tidak merasa bersalah seperti yang terlihat pada gambar 4.11.

1) Level Realitas

Pada level realitas kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *yuu* yang terdapat pada *sequence* ke-11 adalah kode penampilan dan kostum, kode perilaku, kode cara berbicara dan kode ekspresi yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Penampilan dan Kode Kostum

Pada gambar 4.11 (a,b) Takumi terlihat memiliki gaya rambut yang berupa poni belah tengah. Seseorang dengan gaya poni belah tengah melambangkan bahwa orang tersebut merupakan seseorang yang ambisius dan akan melakukan berbagai cara untuk dapat meraih apa yang ia inginkan. (<https://www.brilio.net/kepribadian/10-gaya-rambut-ini-ternyata-mencerminkan-kepribadian-pemiliknya-1708076.html>). Sedangkan jaket berwarna coklat yang ia gunakan melambangkan stabilitas dan juga sering dihubungkan dengan hal-hal berbau kejantanan dan maskulinitas (Basuki dalam <http://basuki.lecturer.pens.ac.id/lecture/MaknaWarnaDalamDesain.pdf>).

b) Kode Perilaku

Pada gambar 4.11 (a,b) Takumi terlihat berdiri di belakang tangga stasiun. Saat itu Takumi sedang bertengkar dengan Yui hingga ia tiba-tiba berhenti sejenak saat akan menaiki kereta. Pada *scene* sebelumnya ia berkata bahwa orang tua Yui memiliki pekerjaan yang tidak baik, sehingga Yui pun marah dan menangis. Mikoto dan Kanna yang melihat kejadian tersebut, menyuruh Takumi meminta maaf. Namun, Takumi bersikeras tidak ingin meminta maaf karena ia mendengar hal tersebut langsung dari ibunya, sehingga ia sangat yakin bahwa apa yang ia katakan adalah suatu kebenaran. Pada

gambar 4.11 (b) Takumi bahkan merobek kertas perjalanan yang ia buat sendiri.

Perilaku yang ditunjukkan oleh Takumi tersebut menunjukkan bahwa ia merupakan sosok orang yang berani mengungkapkan suatu kebenaran yang ia yakini, meskipun mendapatkan tekanan dari berbagai pihak

c) Kode Cara Berbicara

Takumi berbicara dengan nada yang cukup membentak, karena ia merasa tidak terima untuk meminta maaf kepada Yui. Cara berbicara seperti ini melambangkan bahwa Takumi sosok yang digambarkan sebagai orang yang berani.

d) Kode Ekspresi

Pada gambar 4.11 (a) kita dapat melihat ekspresi takumi yang sedang kesal, karena ia bersikeras pada apa yang ia katakan. Ekspresi kesal tersebut terlihat dari alisnya yang ikut terangkat ketika ia berbicara.

2) Level Representasi

Pada level representasi kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *yuu* yang terdapat pada *sequence* ke-11 adalah kode kamera dan kode dialog yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Kamera

Teknik pengambilan gambar yang diambil pada gambar 4.11 (a,b) adalah jenis *medium shot*. Teknik ini mengambil objek kurang lebih setengah badan. Dimana teknik pengambilan jenis ini juga bermaksud untuk memperlihatkan detail subjek dan sedikit memberi ruang pada subjek. Pada gambar 4.11 (a,b) kita dapat melihat dengan jelas ekspresi sekaligus perilaku yang dilakukan oleh Takumi.

b) Kode Dialog

Pada gambar 4.11 (a) Takumi berkata sambil berteriak kepada teman-temannya “*Ayamaranaimon! mama ga itta kara damon!*” , “Aku tidak mau meminta maaf, itu kan yang dikatakan ibuku!”. Takumi bersikeras tidak ingin meminta maaf kepada Yui meskipun ia sudah mengejek pekerjaan yang dilakukan orangtua Yui. Takumi sangat yakin bahwa apa yang ia katakan adalah benar karena ia mendengar sendiri dari ibunya. Meskipun sudah dipaksa untuk meminta maaf oleh Kanna dan Mikoto, Takumi tetap bersikeras bahwa apa yang ia katakan tersebut tidak salah.

3) Level Ideologi

Level ideologi merupakan hasil dari level realitas dan level representasi yang terorganisir kepada penerimaan dan hubungan sosial kode-kode ideologi, berikut merupakan hasil analisis dari level realitas dan level representasi sehingga dapat diketahui ideologi yang terkandung pada *sequence* ke-11.

Dalam ilmu semiotika aksi keberanian dalam mengungkapkan pendapat yang dilakukan oleh Takumi seperti tergambar melalui kode kamera yang memusatkan pada kode penampilan dan kostum, kode perilaku, kode cara berbicara, kode ekspresi yang kemudian diperkuat oleh kode dialog merupakan tanda-tanda yang dapat dimaknai sebagai pencerminan dari nilai *yuu* (keberanian).

Nilai *yuu* berarti keberanian. Keberanian merupakan sebuah karakter dan sikap untuk bertahan demi prinsip kebenaran yang dipercaya meski mendapat berbagai tekanan dan kesulitan. Pada *sequence* ke-11 nilai *yuu* yang terdapat dalam diri Takumi terlihat dari bagaimana Takumi memperjuangkan suatu kebenaran yang ia percaya. Dari sini penulis menyimpulkan bahwa dalam *sequence* ke-11 ideologi yang terkandung adalah ideologi moral bangsa Jepang yang disebut dengan *yuu*.

4.2.5 Meiyō

a. Sequence ke-12 (Durasi 00:39:37-00:39:42)

Sequence ke-12 adalah rangkaian adegan yang menunjukkan peristiwa ketika Kanna menyebrangi lampu merah seperti yang terlihat pada gambar 4.12.

1) Level Realitas

Pada level realitas kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *meiyō* yang terdapat pada *sequence* ke-12 adalah kode

lingkungan, kode perilaku dan kode ekspresi yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Lingkungan

Lingkungan yang ditampilkan pada gambar 4.12 (a,b) adalah tempat penyebrangan jalan atau *zebra cross* yang terletak disuatu desa di Jepang. Pada gambar tersebut kita dapat melihat jalanan yang sangat kosong karena tidak ada satupun kendaraan yang lewat, disana juga terlihat lampu penyebrangan yang masih menunjukkan lampu merah bagi pejalan kaki yang berarti berhenti atau larangan untuk menyebrang. Hal ini diatur pada pasal 7 Undang Undang lalu lintas yang mengatakan bahwa pengendara bermotor atau pejalan kaki yang berpergian harus mentaati lampu lalu lintas atau sinyal tangan dari petugas polisi (Kobayashi dalam <https://avance-media.com/jiko/201507031/>). Meskipun tidak ada satupun kendaraan yang lewat, melanggar lampu lalu lintas tetaplah bukan tindakan yang baik karena dapat melanggar hukum. Berdasarkan pengalaman yang pernah penulis rasakan ketika menyebrang jalan di Jepang, ketika sedang menyebrang atau berkendara, meskipun tidak ada satu kendaraan yang lewat atau tidak ada satu orang pun yang menyebrang, keduanya akan sabar menunggu arahan lampu lalu lintas yang tepat.

b) Kode Perilaku

Pada gambar 4.12 (a,b) kita dapat melihat Kanna sedang menyebrang jalan ketika lampu lalu lintas bagi pejalan kaki masih

menampilkan warna merah yang berarti larangan menyebrang. Saat itu Kanna menyebrang dengan tangan terangkat keatas. Sejak kecil, anak-anak di Jepang diajarkan untuk menyebrang dengan tangan terangkat keatas, hal ini bertujuan agar ketika menyebrang seseorang tersebut dapat terlihat mencolok. Selain itu, mengangkat tangan bertujuan untuk menyampaikan keinginan untuk menyebrang kepada pengendara lain (<https://ttapioka.com/the-reason-to-raise-hand-at-pedestrian-cross/>).

Namun pada gambar 4.12 (b) Kanna menyebrang di lampu merah dengan mata tertutup dengan berlari-lari kecil, dan sedikit tertawa malu ketika sampai disebrangnya. Perilaku seperti ini menunjukkan bahwa Kanna merasa menyesal dan malu telah melanggar suatu peraturan.

c) Kode Ekspresi

Ekspresi yang ditunjukkan oleh Kanna pada gambar 4.12 (a,b) adalah ekspresi takut sekaligus malu.

2) Level Representasi

Pada level representasi kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *meiyo* yang terdapat pada *sequence* ke-12 adalah kode kamera dan kode dialog yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Kamera

Kode kamera yang digunakan adalah jenis *long shot*. Tipe pengambilan gambar jenis ini menitikberatkan pada gerak tubuh dan interaksi objek pada lingkungan sekitar. Lewat kode kamera jenis *long shot* ini diperlihatkan kode aksi yang dilakukan oleh Kanna, yaitu aksinya ketika sedang menyebrang pada gambar 4.12 (a). Pada gambar 4.12 (b) teknik pengambilan gambar yang digunakan yaitu *medium shot*. Tipe pengambilan gambar jenis ini memiliki fungsi untuk memperlihatkan aksi yang dilakukan oleh subjek yang ada didalam *frame* tersebut.

Pada gambar 4.12 kita dapat melihat dengan jelas ekspresi wajah Kanna yang memejamkan matanya sambil tertawa kecil. Hal ini menunjukkan bahwa Kanna merasa takut namun malu karena telah melanggar aturan berlalu lintas.

b) Kode Dialog

Pada gambar 4.12 (a) kita dapat melihat kanna yang sedang menyebrang di *zebra cross* sambil berkata pada dirinya sendiri, “*Kanna hajimete akashingou watatta*”, “ini pertama kalinya Kanna menyebrang di lampu merah”.

Dialog yang diucapkan oleh Kanna menggambarkan perasaan Kanna yang seolah malu dan takut karena tahu bahwa perilaku yang ia lakukan adalah salah.

3) Level Ideologi

Level ideologi merupakan hasil dari level realitas dan level representasi yang terorganisir kepada penerimaan dan hubungan sosial kode-kode ideologi, berikut merupakan hasil analisis dari level realitas dan level representasi sehingga dapat diketahui ideologi yang terkandung pada *sequence* ke-12.

Dalam ilmu semiotika perasaan takut dan malu yang dialami oleh tokoh Kanna seperti tergambar melalui kode kamera yang memfokuskan pada kode perilaku, kode ekspresi yang kemudian diperkuat oleh kode dialog merupakan sebuah tanda-tanda yang dapat dimaknai sebagai pencerminan nilai *meiyo* (kehormatan).

Nilai moral bangsa Jepang *meiyo* merupakan nilai yang sangat mengedepankan kehormatan dengan menjalankan etika *bushido* sepanjang waktu, tanpa menggunakan jalan pintas atau apapun yang dapat melanggar moralitas. Nilai *meiyo* mengajarkan bahwa rasa malu merupakan dasar dari kesadaran moral. Nilai *meiyo* dalam *bushido* juga merupakan kebajikan dasar untuk mempelajari estetika (Ohmori dalam <https://www.head-t.com/2008/12/2008-12-17-01.html>). Arti kata kebajikan sendiri yaitu sesuatu yang mendatangkan kebaikan (<https://www.kbbi.web.id/bajik>).

Pada *sequence* ke-12 nilai *meiyo* yang direpresentasikan oleh Kanna dapat tergambar dari bagaimana ia merasa malu, menyesal dan takut karena telah melanggar suatu peraturan yang seharusnya ia

taati. Dari sini penulis menyimpulkan bahwa ideologi yang terkandung dalam *sequence* ke-12 merupakan ideologi moral bangsa Jepang yang disebut dengan *meiyo*.

b. *Sequence* ke-13 (Durasi 01:27:05-01:27:29)

Sequence ke-13 adalah rangkaian adegan yang menunjukkan peristiwa ketika Kanna meminta maaf kepada Hiromu karena telah menghilangkan krayonnya seperti yang terlihat pada gambar 4.13.

1) Level Realitas

Pada level realitas kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *meiyo* yang terdapat pada *sequence* ke-13 adalah kode penampilan dan kostum, kode lingkungan, kode perilaku dan kode ekspresi yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Penampilan dan Kostum

Pada gambar 4.13 (a,b,c) penampilan dan kostum yang digunakan Kanna terlihat bernuansa warna pink. Dimulai dari kedua ikat rambut yang digunakan yang berwarna pink, tas nya yang berwarna pink, sepatu berwarna pink serta jaketnya yang juga berwarna pink. Selain sering dilambangkan dengan kewanitaan dan kebaikan, warna pink juga melambangkan sisi kelemahan (<https://the-r-design.com/2018/05/26/色の持つ意味/>).

b) Kode Lingkungan

Lingkungan yang digunakan pada adegan di gambar 4.13 (a,b,c) adalah ruangan rumah sakit dimana sahabatnya yang bernama Hiromu di rawat.

c) Kode Perilaku

Pada gambar 4.13 (a) terlihat kaki Kanna yang sedang berjalan mendekat ke arah tempat tidur Hiromu dengan sangat perlahan. Hal ini dikarenakan Kanna merasa malu dan bersalah karena ia tidak bisa mengembalikan krayon yang pernah ia pinjam dari Hiromu. Ia merasa sangat bersalah sehingga akhirnya ia tak kuasa menahan tangisnya di depan Hiromu, meskipun sebelumnya ia sudah berjanji tidak akan menangis didepannya.

Perilaku yang ditunjukkan oleh Kanna tersebut menunjukkan bahwa Kanna merupakan sosok yang digambarkan sebagai tokoh yang mengedepankan nilai-nilai kehormatan dalam dirinya dengan sikapnya yang berani meminta maaf setelah melakukan kesalahan.

d) Kode Ekspresi

Ekspresi yang ditunjukkan oleh Kanna pada gambar 4.13 (b,c) adalah ekspresi yang sedang sedih. Bibirnya bahkan bergetar setiap kali ia berkata sesuatu, ini menandakan bahwa ia sangat sedih hingga tak kuasa menahan tangisnya. Pada gambar 4.13 (b) kita juga dapat melihat jelas bagaimana Kanna berusaha menahan tangisnya

dengan mengatupkan kedua mulutnya ketika ia akan melanjutkan berbicara.

2) Level Representasi

Pada level representasi kode-kode yang digunakan untuk menganalisis nilai *meiyo* yang terdapat pada *sequence* ke-13 adalah kode kamera, kode dialog dan kode musik yang dianalisis menjadi sebagai berikut :

a) Kode Kamera

Kode kamera yang digunakan adalah jenis *close up*. Teknik jenis ini adalah teknik dimana kamera berada dekat dengan subjek sehingga gambar yang dihasilkan atau gambar subjek memenuhi ruang *frame*. Teknik ini juga berfungsi untuk memperlihatkan dengan jelas bagaimana ekspresi wajah dari subjek yang ditampilkan dalam *frame*. Oleh karena itu, pada gambar 4.13 (b,c) kita dapat melihat dengan jelas kode aksi dan ekspresi yang ditampilkan oleh Kanna.

b) Kode Dialog

Kanna yang saat itu tidak sengaja menghilangkan krayon milik Hiromu, menyesal dan meminta maaf kepada Hiromu dengan berkata "*Hiromu kun no kureyon, otoshichattano*", "aku tidak sengaja menjatuhkan krayonmu". Setelah itu Hiromu tersenyum dengan berkata "*Iyo iyo!*", "Tidak apa-apa kok". Namun meskipun Hiromu berkata seperti itu, Kanna yang masih merasa bersalah, menjawab lagi dengan berkata "*Gomenne*", "Maaf ya".

c) Kode Musik

Pada *sequence* ke-13 musik yang ditampilkan adalah musik dengan nada yang sedih. Musik dalam adegan tersebut merepresentasikan suasana hati yang sedang dialami oleh Kanna. Dimana saat itu Kanna sedang merasa sedih dan menyesal. Hal ini juga cukup untuk membuat orang yang menontonnya akan ikut merasakan kesedihan yang dialami oleh tokoh Kanna tersebut.

3) Level Ideologi

Level ideologi merupakan hasil dari level realitas dan level representasi yang terorganisir kepada penerimaan dan hubungan sosial kode-kode ideologi, berikut merupakan hasil analisis dari level realitas dan level representasi sehingga dapat diketahui ideologi yang terkandung pada *sequence* ke-13.

Dalam ilmu semiotika perasaan malu dan bersalah yang dialami oleh tokoh Kanna seperti tergambar melalui kode kamera yang memusatkan pada kode penampilan dan kostum, kode perilaku, kode ekspresi, kode dialog dan kode musik merupakan sebuah tanda-tanda yang kemudian dapat dimaknai sebagai pencerminan nilai *meiyo* (kehormatan).

Nilai *meiyo* adalah nilai yang sangat mengedepankan kehormatan dengan menjalankan etika *bushido* sepanjang waktu, tanpa menggunakan jalan pintas atau apapun yang dapat melanggar moralitas. Dalam *bushido* kehormatan atau *meiyo* sangat

mempertahankan cara hidup yang mulia dan mengormati orang lain (Ohmori dalam <https://www.head-t.com/2008/12/2008-12-17-01.html>).

Nilai *meiyo* dalam diri Kanna dalam *sequence* ke-13 ini terepresentasikan melalui perasaannya yang merasa malu dan bersalah karena tidak bisa mengembalikan barang yang seharusnya ia kembalikan kepada Hiromu. dari sini penulis menyimpulkan bahwa pada *sequence* ke-13 ideologi yang terkandung merupakan ideologi moral bangsa Jepang yang disebut dengan *meiyo*.