

**MAKNA KEHORMATAN SAMURAI PADA FILM *ICHIMEI*
(*HARAKIRI: THE DEATH OF SAMURAI*) KARYA
SUTRADARA TAKASHI MIIKE
(KAJIAN SEMIOTIK)**

SKRIPSI

**Disusun oleh
ANNISA SABILA
125110607111026**

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
MALANG**

2016

**MAKNA KEHORMATAN SAMURAI DALAM FILM ICHIMEI
(HARAKIRI: THE DEATH OF SAMURAI) KARYA SUTRADARA
TAKASHI MIIKE (KAJIAN SEMIOTIK)**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Brawijaya
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Jepang**

**OLEH
ANNISA SABILA
NIM 125110607111026**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

2016

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Annisa Sabila

NIM : 125110607111026

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Mengatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika dikemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, 20 Juli 2016



Annisa Sabila
NIM 125110607111026

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Annisa Sabila telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 20 Juli 2016
Pembimbing



Sri Aju Indrowaty, M.Pd
NIK. 201309 711101 2 001



HALAMAN PENGESAHAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Annisa Sabila telah disetujui oleh dewan penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

Retno Dewi Ambarastuti, Penguji
NIK. 201309 7704430 2 001

Sri Aju Indrowaty, M.Pd, Pembimbing
NIK. 201309 711101 2 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi
SI Pendidikan Bahasa Jepang

Menyetujui,
Pembantu Dekan I
Bidang Akademik

Ulfah Sutiarti, M.Pd
NIK. 201508 740319 2 001



Syariful Muttaqin, M.A.
NIP. 19731101 200312 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Makna Kehormatan Samurai Pada Film Ichimei (Harakiri: The Death of Samurai) Karya Sutradara Takashi Miike (Kajian Semiotik)”.

Penyusunan skripsi ini tidak mungkin dapat penulis selesaikan dengan baik, tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Ir. Ratya Anindita, MS. Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya.
2. Bapak Syariful Muttaqin, M.A selaku Pembantu Dekan I yang telah menyetujui dan menandatangani skripsi ini.
3. Ibu Ulfah Sutiarti, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah banyak membantu selama penulisan sehingga penulisan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
4. Ibu Sri Aju Indrowaty, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang selalu mencurahkan perhatian, memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Retno Dewi Ambarastuti selaku dosen penguji skripsi yang telah memberikan bimbingan, nasehat, saran, dan kritik selama proses pengujian skripsi ini.
6. Orang tua tercinta Ibu Idia Lismalah Awiati, S.Pd dan Bapak Supriyono, S.Pd atas segala do'a ,jasa-jasanya, kesabarannya, dan yang selalu memberikan dukungan, serta cinta yang tulus dan ikhlas kepada penulis semenjak kecil.
7. Adik tersayang Muhammad Faisal Amir yang selalu menemani ketika penulis mengalami kejenuhan dan Nenek Tercinta Masalah yang tidak pernah lepas memfasilitasi penulis, menghibur, mendorong penulis agar

tidak lalai saat proses penulisan, dan selalu menyayangi penulis sepenuh hati.

8. Teman-teman seperjuangan di NIKOGA serta semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

9. Teman-teman dan saudari tercinta : Aulia Arsinta, Baiq Rose K, Desiani Rahayu, Dewi Surya A, Nabila Bidayah, Lia Nur W, Maulidya Y, Yang Rachma M, kalian sudah banyak memberikan dorongan dan dukungan yang sangat besar kepada penulis mulai awal hingga akhir, terima kasih banyak kesayanganku.

10. Mas Arief Nur Rochman Hakim yang sudah menjadi sasaran pelampiasan saat jenuh, senang, dan sedih. Tidak pernah lepas dari dukunganmu dan nasihat-nasihatmu. Terima kasih banyak yang sangat besar untukmu.

11. Kakak-kakaku tersayang yang sudah banyak sekali membantu, menyemangati, memberikan saran kepada penulis demi keberhasilan penulis; Mas Dwi Febrianto, Mbak Nurzafira Swandayani, Mbak Rosidah Fatmala, Mas Krisnha Bramantya.

12. Teman-Teman Teater Lingkar FIB-UB yang tiada duanya selalu ada dalam perjalanan penulis menempuh kuliah dan tidak ada habisnya menjadi idola bagi penulis. Kalian hebat kalian tersayang.

Namun, pada akhirnya hanya kepada Allah SWT penulis serahkan segalanya, mudah-mudahan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi kita semua. Amin.

Malang, Juli 2016

Penulis

Annisa Sabila

ABSTRAK

Sabila, Annisa. 2016. **Makna Kehormatan Samurai pada Film *Ichime* (*Harakiri: The Death of Samurai*) Karya Sutradara Takashi Miike (Dalam Kajian Semiotik)** Program studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Brawijaya. Pembimbing Sri Aju Indrowati, M.Pd.

Kata Kunci : Film, Kehormatan Samurai, Makna, Semiotik

Sastra tidak akan luput dari fakta sosial yang tumbuh di sekitarnya. Film merupakan salah satu bentuk karya sastra yang bersifat audio visual. Film juga tidak akan lepas dari kondisi nyata di sekitarnya. Hal tersebut yang menjadi landasan penelitian ini menggunakan film *Ichime* (*Harakiri: The Death of Samurai*) karya Takashi Miike yang bertemakan sejarah Jepang tentang samurai, mengkisahkan perjuangan seorang samurai yang ingin menunjukkan makna kehormatan samurai. Kehormatan samurai terletak dalam aturan *bushido* yang ada dan diterapkan dalam kehidupan samurai. Permasalahan penelitian ini bagaimana makna kehormatan samurai pada film *Ichime* (*Harakiri: The Death of Samurai*) Karya Sutradara Takashi Miike (Dalam Kajian Semiotik).

Penulis menggunakan teori semiotik sebagai teori landasan untuk mengkaji tanda yang menunjukkan kehormatan samurai dalam film. Teori milik Charles Sanders Peirce yang mencetuskan mengenai trikotomi ikon, indeks, dan simbol sebagai klasifikasi tanda. Serta, melalui penjabaran mengenai representamen, objek, dan interpretan. Penulis juga menggunakan *Mise-en-scene* sebagai acuan dalam meneliti unsur setting, acting, kostum yang ada di dalam film.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dalam trikotomi tanda ikon, indeks, dan simbol penulis menemukan beberapa penemuan. Tertera jumlah simbol sebanyak 11 tanda, jumlah Indeks sebanyak 3 tanda, jumlah ikon sebanyak 3 tanda. Semua tanda tersebut memiliki peran sebagai kehormatan seorang samurai dan hal-hal yang mampu menjaga nama baik mereka. Meskipun terkadang kehormatan tersebut dapat tercoreng karena beberapa perbuatan.

Maka kesimpulan mengenai makna kehormatan samurai yang ada dalam tanda tersebut, menunjukkan bahwa kehormatan samurai adalah keberhasilan dari usaha seorang samurai dalam menunaikan seluruh aturan *bushido*. Saran bagi penelitian berikutnya apabila ingin meneliti film ini dari segi *bushido*, dapat memilih objek aturan *bushido* keberanian dan intergritas. Saran bagi fakultas untuk menambah buku mengenai *bushido* dan sejarah Jepang.

要旨

サビラ、アンニサ。2016。三池崇史の演出家の『一命』映画における記号論による侍の義理の意味(記号論の研究)。ブラウイジャヤ大学、日本語教育学科。

指導教官：スリ・アユ・インドロワティ。

キーワード：映画、武士の義理、意味、記号論。

文学は常に社会的な事実に関わるものである。映画は視聴覚的な文学の一形態であり、周辺の実状に関わるものである。これに基づき本論文では、演出家三池崇史の英語『一命』の侍に関する歴史を邦画により研究する。武士の義理の意味を示した侍の奮闘を伝えるストーリーである。武士にとって義理とは人生の中の守るべき原則である。

本研究では映画の中で武士の義理を示し、記号を評価するための理論的な基礎としてチャールズ・サンダース・パースの記号論を使用することにする、の理論ではアイコン・インデックス・シンボルという分類がなされる。また、ミサンセヌの映画のなかの衣装・演技・内的の要素を研究した論文を参考にした。

以上の研究の結果発見があった、シンボルのデータは1 1マークに関して具体的に説明する。インデックスのデータは3マークを表示する。アイコンのデータは3マークを表示する。全てのマークは武士の義理と自分の名を保つことができるものとしての役割を持つ。しかし、時にはその義理があるため、幾つかの行為で汚すことしある。そして、記号の中で武士の義理の意味についての結論は武士道の成否は全てのルールを実行する努力なされたかどうかで決定されるということである。

次の論文のアドバイスは武士の本研究したいですが、武士道のほかの課題のことをかけます。たとえば、義とか勇です。大学のアドバイスのことは武とか日本の歴史の本をふえてあげてできます。

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK DALAM BAHASA INDONESIA	vii
ABSTRAK DALAM BAHASA JEPANG	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TRANSLITERASI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Samurai.....	10
2.1.1 Bushidou.....	12
2.2 Semiotik.....	17
2.2.1 Trikotomi Tanda.....	19
2.2.2 Makna.....	22
2.3 Mise-en-scene.....	23
2.4 Penelitian terdahulu.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	27
3.2 Sumber Penelitian.....	27
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.4 Teknik Analisa Data.....	29
BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 Sinopsis Film.....	31
4.2 Analisis Semiotik.....	32
4.2.1 Simbol.....	34
4.2.2 Indeks.....	55
4.2.3 Ikon.....	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran.....	68

DAFTAR PUSTAKA

69

LAMPIRAN I

71

LAMPIRAN II

73



DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
や (ヤ) ya		ゆ (ユ) yu		よ (ヨ) yo
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
わ (ワ) wa				を (ヲ) wo
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
ざ (ザ) za	じ (ジ) ji	ず (ズ) zu	ぜ (ゼ) ze	ぞ (ゾ) zo
だ (ダ) da	ぢ (ヂ) ji	づ (ヅ) dzu	で (デ) de	ど (ド) do
ば (バ) ba	び (ビ) bi	ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ぱ (パ) pa	ぴ (ピ) pi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po
きゃ (キヤ) kya	きゅ (キユ) kyu	きょ (キョ) kyo		
しゃ (シャ) sha	しゅ (シュ) shu	しょ (ショ) sho		
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちょ (チョ) cho		
にゃ (ニヤ) nya	にゅ (ニユ) nyu	にょ (ニョ) nyo		
ひゃ (ヒヤ) hya	ひゅ (ヒユ) hyu	ひょ (ヒョ) hyo		
みゃ (ミヤ) mya	みゅ (ミユ) myu	みょ (ミョ) myo		
りゃ (リヤ) rya	りゅ (リュ) ryu	りょ (リョ) ryo		
ぎゃ (ギヤ) gya	ぎゅ (ギユ) gyu	ぎょ (ギョ) gyo		
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じょ (ジョ) jo		
ぢゃ (ヂヤ) ja	ぢゅ (ヂユ) ju	ぢょ (ヂョ) jo		
びゃ (ビヤ) bya	びゅ (ビユ) byu	びょ (ビョ) byo		
ぴゃ (ピヤ) pya	ぴゅ (ピユ) pyu	ぴょ (ピョ) pyo		

ん (ン) n

っ (ツ) menggandakan konsonan berikutnya. Contoh: ベッド (beddo)

は ha sebagai partikel dalam kalimat dibaca wa

へ he sebagai partikel dalam kalimat dibaca e

を wo sebagai partikel dalam kalimat dibaca o

あ a penanda bunyi panjang a. Contoh: おかあさん (okaasan)

い i penanda bunyi panjang i. Contoh: ちいさい (chiisai)

う u penanda bunyi panjang u. Contoh: ありがとう (arigatou)

え e penanda bunyi panjang e. Contoh: おねえさん (oneesan)

お o penanda bunyi panjang o. Contoh: おおきい (ookii)

ー penanda bunyi panjang pada penulisan asing dengan huruf katakana.

DAFTAR GAMBAR

Gambar TS-4.1 Hanshiro meleparkan samurai	34
Gambar TS-4.2 <i>Tosei Gusoku</i> roboh	34
Gambar TS-4.3 Chonmage Daimyo	37
Gambar TS-4.4 Chonmage Omodaka	37
Gambar TS-4.5 Chonmage Matsusaki	39
Gambar TS-4.6 Chonmage Omodaka dan Kawabe	39
Gambar TS-4.7 Motome Seppuku	42
Gambar TS-4.8 Miho Seppuku	44
Gambar TS-4.9 Omodaka Seppuku	45
Gambar TS-4.10 Kawabe Seppuku	47
Gambar TS-4.11 Hanshiro Seppuku	48
Gambar TS-4.12 Pedang Motome	50
Gambar TS-4.13 Pedang Hanshiro	50
Gambar TS-4.14 Posisi Duduk	51
Gambar TS-4.15 Uang Belasungkawa	53
Gambar TIIn-4.16 Chonmage Terinjak	55
Gambar TIIn-4.17 Arena Bertarung	57
Gambar TIIn-4.18 Pedang bambu patah	58
Gambar TI-4.19 Lukisan film	60
Gambar TI-4.20 Lukisan film (2)	60
Gambar TI-4.21 Lukisan Suigyuu	60
Gambar TI-4.22 Suigyuu	60
Gambar TI-4.23 Lambang klan film	62
Gambar TI-4.24 Lambang klan film (2)	62
Gambar TI-4.25 Ii Naomasa klan	63

Gambar TI-4.26 Lukisan Tachibana	63
Gambar TI-4.27 Pohon Tachibana	63
Gambar TI-4.28 Ukiran Houou film	65
Gambar TI-4.29 Ukiran kuil Houou	65
Gambar TI-4.30 Patung Houou	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I 71

Lampiran II 73



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seseorang dapat menuangkan sebuah tradisi dan budaya melalui karya sastra. Sastra dapat muncul dari sebuah realitas kehidupan, kisah yang terjadi pada zamannya dan menjadi latar belakang terciptanya sebuah karya sastra. Damono (2003:1) mengungkapkan bahwa sastra menampilkan gambaran kehidupan, dan kehidupan itu sendiri adalah suatu kenyataan sosial. Hal ini menunjukkan bahwa sebuah karya sastra sungguh tidak lepas dari kenyataan hidup. Seorang pengarang atau penulis akan menyajikan fakta maupun fiksi dalam sebuah karya fiksi. Namun, tetap dalam pengaruh keadaan realitasnya.

Film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, 1986: 134). Dalam film juga terdapat unsur cerita yang masih tetap terpaat dalam sastra. Film dengan kemampuan audio dan visual memiliki peran menyalurkan pesan dengan sangat baik, dikarenakan kemampuan komunikasi yang dibawa oleh film. Begitu pula dalam setiap karya sastra yang akan selalu mengandung suatu pesan dan makna tertentu.

Dalam sejarah dan budaya Jepang sangatlah tidak lepas dengan adanya sosok samurai. Samurai adalah golongan bangsawan militer Jepang, dan mereka mengalami masa kejayaan pada Zaman Pertempuran, atau Zaman Periode Perang Antarnegeri (戦国時代/sengoku jidai) (Anthony J. Bryant, 2008:1). Samurai

adalah sosok petarung khas Jepang yang memiliki peran penting dalam sejarah Jepang. Pada masa perang atau *sengoku jidai* samurai bertarung dengan berbagai macam kepentingan kelompok. Samurai hidup secara berkelompok (klan).

Samurai mulai meningkat keberadaannya pada zaman perang dimana hampir seluruh anggota klan dan rakyat biasa bisa menjadi seorang samurai.

Samurai dilandasi dengan ajaran *konfusianisme* (Robert N. Bellah 1992), hal tersebut dinamakan *bushidou* (*bushi* yang berarti petarung *do* yang berarti jalan) sehingga makna yang terkandung dalam kata *bushido* adalah jalan hidup seorang petarung. Dengan adanya *bushido* samurai dapat menjalankan kehidupan sesuai nilai dan dapat menjadi pribadi yang kuat. Karena *bushido* sangat ketat menjalar pada pribadi seorang samurai semenjak dia lahir.

Bushido memiliki 7 poin nilai hidup yaitu, *Gi* (integritas), *Yu* (keberanian), *Jin* (Kebajikan), *rei* (hormat dan santun kepada orang lain), *Makoto-shin* (kejujuran dan ketulusan), *Meiyo* (Menjaga nama baik dan Kehormatan), *Chugo* (kesetiaan pada pemimpin), *Tei* (peduli). Dalam penelitian ini penulis berfokus pada permasalahan kehormatan seorang samurai dalam mengemban tugas dan kehormatan kehidupan samurai yang tertera dalam film yang dijadikan objek penelitian penulis.

Dalam *bushido* terdapat aturan kehormatan yang tidaklah lepas dengan aturan *bushido* lainnya. *Bushido* ini erat hubungannya dengan upacara *seppuku* (mengakhiri hidup dengan terhormat). Samurai melakukan *seppuku* dengan tujuan menjunjung kehormatan menjaga nama baik klan. Samurai memilih jalan kematian dengan melakukan *seppuku* atau mati di medan perang. Karena mati

dalam keadaan kalah atau tertangkap musuh ialah aib besar yang harus ditanggung seorang samurai. Sehingga, para samurai membuat sebuah aturan *seppuku* yaitu mengakhiri hidupnya sendiri. Jalan *seppuku* ini dianggap sebagai kematian yang terhormat. Kehormatan pada diri seorang samurai bukan sekedar kata kehormatan, karena kehormatan itu akan dipertaruhkan walau nyawa taruhannya. Seperti halnya dalam sebuah pertarungan, apabila mengalami kekalahan samurai akan lebih baik mati daripada tertangkap musuh. Kehormatan tidak hanya perkara menjunjung nama baik, melainkan kehormatan atas terlaksanakannya etika-etika *bushido* lainnya. Kehormatan tidak tertera pada perilaku saja. Kehormatan dapat ditampilkan dalam berbusana, cara berbicara, keteguhan hati dan segala hal yang ditujukan untuk melindungi nama baik diri maupun keluarga.

Seperti pada film yang dijadikan objek penelitian oleh penulis dengan latar belakang cerita kehidupan samurai. Judul film yang diteliti ialah *Ichimei (Harakiri : The Death of Samurai)* karya sutradara Takashi Miike. Dalam film ini terdapat tokoh utama yang bernama Tsugumo Hanshiro. Dia adalah seorang ronin, mantan samurai klan Fukushima yang memiliki seorang anak perempuan bernama Tsugumo Miho dan seorang anak angkat laki-laki bernama Chijiwa Motome. Mereka bertiga hidup dalam keadaan yang sangat miskin. Hanshiro membesarkan kedua anaknya dengan bekerja sebagai penjual payung kertas. Sedangkan, Motome disaat dewasa tidak memiliki pekerjaan namun hanya membantu seorang biksu mengajar anak-anak di kampung. Kondisi anak perempuan Hanshiro, Miho yang sakit-sakitan sejak kecil tumbuh dewasa dengan keadaan yang tetap lemah.

Hanshiro memutuskan untuk menikahkan putrinya dengan Motome. Miho dan Motome hidup dalam kesederhanaan dan kemiskinan. Hingga lahirlah Kingo putra mereka. Sebagai seorang kepala keluarga Motome masih tetap tidak memiliki sebuah pekerjaan. Di lain sisi Miho mulai kembali sakit dan semakin parah. Motome yang terdesak akhirnya dengan sangat terpaksa harus menjual buku. Motome berusaha mendapatkan obat untuk Miho. Hal yang buruk kembali menimpa Miho dan Motome, Kingo juga sakit dan keadaan ekonomi mereka yang semakin terpuruk.

Mendengar kabar mereka, Hanshiro datang menemui kedua anaknya dan membantu semampunya. Motome yang sudah menjual buku dan termasuk pedangnya tidak tahu harus berbuat apa lagi. Akhirnya Motome pergi dan berjanji kepada Hanshiro dan Miho untuk kembali membawa obat. Namun, hingga malam tiba Motome pun tidak kunjung datang. Hingga Kingo akhirnya meninggal dunia karena demam yang terlalu tinggi. Hanshiro semakin gelisah karena Miho sangat terpuruk dengan kematian putranya. Lalu, datanglah segerombol samurai yang membawa tandu berisikan mayat. Ternyata itu adalah mayat Motome yang telah melakukan *seppuku* dan mendapatkan sejumlah uang duka. Hanshiro benar-benar terkejut saat melihat pedang yang digunakan oleh Motome ialah pedang bambu.

Hanshiro yang marah mengejar samurai-samurai yang membawa mayat Motome tadi dan memaksanya untuk menceritakan apa yang sebenarnya terjadi. Setelah mengetahui apa yang terjadi, Hanshiro datang ke rumah Daimyo dan meminta *seppuku* seperti yang sudah diminta oleh Motome.

Sebelum *seppuku* dimulai, Hanshiro mendengar cerita dari Daimyou bahwa Motome telah berusaha melakukan *seppuku* palsu hanya demi mendapatkan sejumlah uang dan itu sangat tidak terhormat. Hanshiro merasa bahwa Daimyou telah salah menilai niat Motome. Hanshiro ingin menunjukkan bahwa kehormatan yang dijunjung oleh sang Daimyou dengan mempersilahkan Motome *seppuku* menggunakan pedang bambu adalah salah. Hal yang tidak berbelas kasihan juga dapat mencoreng nilai-nilai samurai. Di saat Hanshiro akan melaksanakan *seppukunya* ia meminta asisten *seppuku* yang membantu Motome saat *seppuku*. Namun, ketiga asisten itu tidak kunjung tiba. Sang Daimyou pun mulai curiga dengan Hanshiro. Ternyata kecurigaan itu benar. Ketiga samurai itu bersembunyi karena malu, malu karena sudah kalah melawan Hanshiro. Hal itu ditunjukkan dengan terpotongnya rambut ketiga samurai tadi, berupa ikatan rambut yang dibawa oleh Hanshiro di hadapan Daimyou dan semua samurainya. Daimyou marah, dan menyuruh samurai-samurainya untuk melenyapkan Hanshiro. Hanshiro tidak gentar, dia bertarung walau hanya menggunakan pedang bambu. Bahkan Hanshiro juga merobohkan *gusoku* untuk menunjukkan bahwa kesamurain yang ada di kediaman itu sudah hancur hanya demi kehormatan saja.

Akhir cerita memang merupakan kisah yang tragis, yaitu terbunuhnya Hanshiro oleh pengawal-pengawal Daimyo. Hanshiro, Miho anaknya dan Chiijiwa sebagai anak menantunya di akhir cerita meninggal dalam keadaan membela kehormatan keluarga dan rasa tanggung jawab yang diembannya.

Ditunjukkan pula setelah Hanshiro merobohkan *gusoku* (baju perang yang digunakan oleh samurai) ia melempar pedangnya dan berserah diri pada pengawal

daimyo ia terbunuh dengan membela kehormatan yang ia rasa sudah hancur dan menunjukkan pada daimyo tersebut bahwa rasa belas kasihan dan saling membantu tidak akan merobohkan sebuah kehormatan samurai. Namun, keteguhan, kejujuran, keberanian, rasa belas kasihan, kekuatan semua unsur *bushidou* itulah yang akan menjunjung sebuah kehormatan seorang samurai.

Hal-hal yang menunjukkan bentuk kehormatan seorang samurai tidak selamanya ditampilkan secara tersurat di dalam film. Karena hal itu, penulis akan mengkaji makna kehormatan samurai yang dengan sebuah teori yang membahas mengenai tanda, yaitu semiotik. Menurut Peirce semiotik adalah studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengan tanda cara berfungsi (sintaktik semiotik), hubungan antar tanda (semantik semiotik), mengkaji pengirim dan penerimanya oleh mereka yang menggunakan tanda (pragmatik semiotik) (Panuli dan Zoest dalam (Dadan Rusmana 2014:107)). Berdasarkan pendapat Peirce semiotik adalah ilmu yang memandang segala hal tentang tanda untuk mempelajari mengenai tanda itu sendiri. Bahwa tanda juga mempengaruhi pengirim dan penerimanya. Dalam penelitian ini penulis akan menganalisis tanda-tanda yang menunjukkan perilaku maupun kegiatan lain yang dilakukan samurai terhadap aturan *bushido* kehormatan. Baik dalam menjunjung sebuah kehormatan maupun menjatuhkan kehormatan itu sendiri.

Seperti halnya yang ada dalam film ketika seorang samurai berusaha merobohkan *gusoku* (baju tempur lengkap). *Gusoku* merupakan perlambangan gagah seorang samurai di medan perang, *gusoku* merupakan kehormatan samurai dikarenakan *gusoku* menandakan sejarah perjuangan leluhur dan kiprah seorang

samurai di medan perang. Sehingga, *gusoku* akan ditampilkan dan dipajang seakan-akan dalam posisi duduk seorang samurai. Namun, seorang samurai dengan sengaja merobohkan *gusoku* tersebut maka hal seperti ini juga dapat dipandang menjadi sebuah tanda. Yang dalam Teori Peirce masuk dalam kategori simbol. Tanda *gusoku* yang roboh menunjukkan bahwa kehormatan samurai telah ikut tercoreng.

Pada akhir film *Ichimei (Harakiri : The Death of Samurai)* karya Takashi Miike Film ini memiliki sebuah konflik mengenai keberadaan kehormatan dalam kehidupan samurai. Sedangkan seorang samurai dalam hidupnya akan selalu berusaha menjunjung tinggi kehormatannya terlebih lagi bagi samurai yang diiringi dengan pangkat yang tinggi. Kehormatan menjadi permasalahan yang polemik, menjadi permasalahan yang rawan akan pengesampingan aturan *bushidou* lainnya. Sebuah topik yang menarik bagi penulis untuk diteliti mengenai kehormatan-kehormatan seorang samurai. Sehingga, peneliti tergerak untuk meneliti makna-makna kehormatan ditampilkan pada film ini dari aspek aturan *bushidou*, sejarah dan budaya Jepang. Peneliti melakukan penelitian mengenai bentuk kehormatan samurai menggunakan teori semiotik Peirce dan *mise-en-scene* yang akan digunakan untuk menganalisis simbol, tanda, setting, dan acting yang tertera dalam film.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis memiliki sebuah perumusan masalah:

Bagaimana makna kehormatan samurai yang tertera pada film *Ichimei (Harakiri : The Death of Samurai)* karya Takashi Miike?

1.3 Tujuan

Tujuan yang dimiliki oleh penulis pada penelitian ini adalah:

Mengetahui makna kehormatan samurai yang tertera pada film *Ichimei (Harakiri : The Death of Samurai)* karya Takashi Miike.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat bagi

1. Bagi penulis

Peneliti mengerti dan memahami bagaimana makna-makna kehormatan dalam kehidupan seorang samurai serta memahami pula lebih tentang aturan bushido yang tertera pada film *Harakiri: The Death of Samurai* karya Takashi Miike.

2. Bagi pembaca

Dapat memberikan wawasan dan dapat menjadi referensi dalam mencari informasi mengenai makna-makna kehormatan dalam kehidupan samurai.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berfungsi untuk mengatur penulisan menjadi sistematis dengan pembagian bab-bab yang akan dibahas dalam skripsi:

BAB I : Merupakan Bab Pendahuluan yang meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Merupakan Bab kajian pustaka yang berisikan definisi istilah dan penjabaran mengenai samurai, aturan *bushidou*, dan pendekatan semiotika (Peirce) , serta mise en scene dan penelitian terdahulu.

BAB III : Bab metodologi penelitian berisikan tentang jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV : Pembahasan yang meliputi sinopsis, tanda, simbol, dan ikon, yang ditunjukkan pada film dan pembahasannya yang berkaitan dengan kehormatan seorang samurai yang tertera dalam film *Ichimei (Harakiri : The Death of Samurai)*.

BAB V : Berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk Fakultas Ilmu Budaya, Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, dan sastra Jepang khususnya bagi penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Samurai

Pada sejarah Jepang kental sekali dengan istilah samurai. Samurai berasal dari kata *saburau* yang artinya melayani. Makna melayani bukan sekedar melayani kebutuhan rumah tangga tapi lebih kepada melayani dan mengabdikan terhadap kepentingan militer. Istilah *saburau* ini mulai muncul pada zaman Nara (710-784). Sedangkan istilah *bushi* terkadang sering digunakan untuk menggantikan istilah samurai. *Bushi* sendiri ialah samurai yang secara khusus bertugas di bidang militer, sekelompok samurai yang hidup sebagai petarung. *Bushi* sendiri terdiri dari dua huruf kanji yang mana pada huruf kedua dapat diartikan sebagai samurai. *Bushi refers to those who fight: in fact the second character (shi) can be read 'samurai'* (Anthony J. Bryant 2000:3).

Artinya adalah 'Kata bushi ialah mereka (samurai) yang bertarung : sebenarnya huruf kedua (*shi*) dapat dibaca sebagai 'samurai'. Maka, penggunaan keduanya dapat saling berganti.

Samurai mengalami banyak sekali perubahan status sesuai dengan masa keshogunan yang berlangsung. Samurai mulai banyak bahkan di setiap kalangan masyarakat pada masa perang (*sengoku jidai* 1550-1600) masa dimana keshogunan Ashikaga mulai runtuh dan Keshogunan Tokugawa mulai jaya.

Namun, inilah yang menjadi permasalahan samurai. Jayanya zaman Tokugawa, *sengoku jidai* pun berakhir sehingga banyak sekali samurai yang kehilangan

perannya dalam bertarung karena hampir tidak adanya perang yang berlangsung, banyak pula samurai yang kehilangan tuannya akibat perang dan dampak dari kebangkrutan. Sehingga banyak sekali samurai tak bertuan (*ronin*) yang hidup sangat miskin. Sehingga keahlian bertarungnya harus terganti oleh keahlian lain demi meneruskan hidup. Sehingga, banyak sekali samurai-samurai yang tidak dapat bertahan hidup dalam keadaan miskin dan merasa hidupnya gagal. Ditambah lagi keteguhan mereka untuk tidak mengabdikan kepada tuan yang lain. Hal ini ditegaskan oleh etika *bushido* yang dinamakan *Bushidou*. Para samurai harus menjunjung kehormatan diri dan keluarga dengan adanya etika *bushidou* yang menuntut seorang samurai untuk tetap menjaga kehormatan. Sehingga, seorang samurai tidak akan mampu menerima sedikit saja kegagalan dan aib karena hal tersebut ialah akhir hidup yang memalukan. Hanya dengan jalan *seppuku* (mengakhiri hidup sendiri) seorang samurai akan mati dengan terhormat.

Pada akhir kepemimpinan shogun Tokugawa, Jepang mulai membuka diri kepada pengaruh luar. Mulai dari budaya, teknologi, dan banyaknya orang ahli di Jepang yang dikirim ke luar negeri untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Semakin Jepang memodernkan diri, peran pemerintahan kekaisaran pun mulai menunjukkan diri kembali. Keshogunan Tokugawa mulai bergeser bahkan muncul peraturan untuk samurai tidak menunjukkan lagi pedangnya di depan umum. Kedudukan samurai mulai bergeser dan berganti. Namun, etika *bushido* tetap dijalankan dan diterapkan oleh masyarakat Jepang sebagai landasan pendidikan moral bagi masyarakat Jepang.

2.1.1 Bushidou

Bushidou adalah sebuah istilah yang sangat erat hubungannya dengan samurai. Bahkan istilah samurai terkadang di Jepang sering digantikan dengan istilah *bushi*. Dikarenakan huruf kedua dari *bushi* yaitu *shi* yang dapat juga dibaca samurai. *Bushidou* artinya ialah Jalan Petarung, *bu* (beladiri), *shi* (petarung) dan *dou* (jalan). Sehingga, maksud yang ditunjukkan dari istilah *bushidou* sendiri ialah Jalan hidup ataupun aturan-aturan hidup termasuk nilai dan norma yang harus dimiliki serta diterapkan oleh seorang samurai. Setiap seorang samurai akan menjunjung tinggi aturan hidupnya dan menerapkannya pada setiap perilakunya.

“... Bushidou yang pada awalnya berkembang dari kebutuhan-kebutuhan praktis para prajurit, selanjutnya dipopulerkan oleh ide-ide moral Konfusius tidak hanya sebagai moralitas kelas prajurit tetapi juga sebagai landasan moral nasional.” Kawakami (dalam Robert N. Bellah, 1992:121)

Berdasarkan kutipan tersebut *bushidou* sungguh-sungguh melekat pada hidup rakyat Jepang. Sebuah norma hidup yang menjadi cerminan Negara Jepang. Aturan *bushidou* ini lahir dari persatuan ajaran Budhisme Zen dan Neo-Konfusius sebuah ajaran yang berkembang pada semenjak istilah samurai belum terlalu terkenal. Ajaran Konfusius datang ke Jepang pada kisaran tahun 593 pemerintahan kaisar Shotoku. Kedua ajaran ini menjadi landasan utama terbentuknya *bushidou*. Bushidou memang berkembang di kalangan samurai sebagai aturan hidup seorang petarung, seorang kesatria. “*Bushidou* adalah jalan seorang samurai yang harus dipegang oleh setiap samurai”. (Agata P. Ranjabar 2008 : 22). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa *bushido* adalah

padangan hidup samurai, begitulah *bushidou* hidup begitu pula samurai menjalankan hidupnya.

Namun, ketika kepemimpinan Tokugawa berlangsung keadaan Jepang sangat jauh dari peperangan, banyak sekali samurai-samurai yang kehilangan pekerjaannya dan menjalankan hidup dengan menekuni keahlian yang lain seperti halnya seni, kaligrafi, sastra dan cabang ilmu lainnya. Sehingga, aturan hidup *bushido* akhirnya tersebar dan tertanam kepada kalangan masyarakat lainnya. Sistem politik isolasi (*sakoku*) diciptakan oleh pemerintahan Tokugawa untuk melindungi ancaman dari kebudayaan luar. Sehingga, *bushido* pada jaman ini sangatlah kuat berkembang dan menjadi aturan hidup semua orang Jepang. Tidak hanya pada kalangan samurai melainkan diterapkan untuk anak bangsa di Negara Jepang. *Bushido* sudah diterapkan secara baik dan sudah menjadi kepribadian bagi setiap masyarakat Jepang (Agustina, 2010: 40).

Pada masa yang lebih modern aturan *bushidou* tersebut dijadikan etika *bushidou* yang terus diajarkan pada generasi muda, diajarkan di sekolah-sekolah maupun di lingkungan rumah. Sehingga setiap generasi baru akan terdidik dengan etika yang sudah menjadi karakter bangsa. Adapun ketujuh etika *bushidou* ialah

1. Gi (integritas)

Gi merupakan etika Samurai yang dapat dengan bijak menyelesaikan suatu masalah dengan tepat dan jujur, tanpa menyalahkan orang lain. *Gi* adalah perilaku teguh hati dalam menegakkan kejujuran dan keadilan. *Gi* berasal dari hati nurani, dan selalu berinstropeksi diri, serta membangun diri dengan kualitas

yang lebih baik. *Gi* menurut Nitobe Inazo merupakan singkatan dari *Giri*. *Giri* secara harfiah berarti Alasan yang Benar, tapi arti yang sebenarnya adalah rasa tanggung jawab yang diharapkan publik akan dimiliki oleh pihak yang berkewajiban. (Inazo Nitobe 2015:45). Sesuai dengan yang dikatakan oleh Inazo Nitobe, bahwa *giri* adalah bentuk rasa tanggung jawab kita terhadap orang lain semisal kepada orang tua, kepada atasan, bawahan dan lain sebagainya.

2. Yu (keberanian)

Keberanian yang dimiliki oleh seorang samurai adalah keberanian menerima segala resiko. Keberanian ini bukan sekedar rasa berani melainkan keteguhan hati yang kuat tanpa mengenal rasa takut dan mundur. Kebenaran dan tanggung jawab adalah kunci dari samurai dalam mengemban keberaniannya.

Serta rasa setia terhadap tuanya. Keberanian ini tidak mengenal kematian.

Aspek spiritual dari keberanian dibuktikan dengan ketenangan-ketenangan pikiran. Ketenangan adalah keberanian yang sedang istirahat. Itu merupakan manifestasi statis dari keberanian, sementara tindakan berani merupakan manifestasi dinamisnya. (Inazo Nitobe 2015:52)

Berdasarkan hal tersebut, keberanian tidak hanya tercermin saat samurai berada di medan perang melainkan dengan mampu memberikan ketenangan pada diri sendiri merupakan bentuk keberanian. Ketenangan akan membuat samurai mampu mengendalikan diri sehingga dapat berfikir dengan jernih. Keberanian semacam ini akan membuat segala hal yang bersifat mengusik dapat ditangani dengan mudah.

3. Jin (Kebajikan)

Selain handal dalam bertempur seorang samurai haruslah memiliki sifat cinta kasih terhadap sesama. Sifat saling mengasihi dan peduli terhadap sesama.

Karena samurai akan selalu menjunjung tinggi keutuhan hubungan sosialnya.

4. Rei (hormat dan santun kepada orang lain)

Seorang samurai akan berperilaku sopan dan santun, segala bentuk gerak tubuhnya, cara bicaranya semua dilakukan dengan sangat santun. Seorang samurai akan menata bagaimana setiap pergerakannya agar terlihat sopan. Hal itu dilakukan untuk tetap bisa menjaga rasa hormatnya terhadap orang lain.

5. Makoto-shin (kejujuran dan ketulusan)

Dalam kehidupan, samurai dituntut untuk selalu mengatakan kebenaran. Kejujuran ini akan menjaga seorang samurai teguh akan pendirian dan kesetiannya. Seorang samurai juga harus menepati setiap janjinya dikarenakan janji adalah hutang yang menjadi tanggung jawab seorang samurai.

6. Meiyo (Menjaga nama baik dan Kehormatan)

Kehormatan sangat lekat sekali dengan rasa malu. Seorang samurai tidak akan mampu menahan aib. Terutama aib dalam kekalahan bertarung. Tak jarang kegagalan dalam menjaga suatu kepercayaan juga bisa dianggap sebagai aib. Rasa malu yang tidak mampu dibendung akhirnya akan ditebus dengan jalan terhormat. Meninggal dengan membunuh dirinya sendiri (*seppuku*).

Kehormatan tidak akan lepas dari *seppuku*. Samurai bahkan tidak memiliki ketakutan akan sebuah kematian. Kehormatan menunjukkan kesadaran tentang

martabat pribadi dan layak, tidak bisa menerima kegagalan, lahir dan dibesarkan untuk tugas dan hak istimewa dari profesi mereka. Menjaga nama baik dan harga diri tidak hanya dilakukn untuk diri sendiri. Kehormatan keluarga sangat penting, oleh karena itu apa bila terdapat anggota keluarga yang gugur dalam pertempuran maka anggota keluarga lain tak khayal akan membunuh dirinya sendiri untuk menebus aib kekalahan.

7. Chugo (kesetiaan pada pemimpin)

Kesetiaan adalah hal teguh yang bahkan akan dimiliki dan diterapkan oleh samurai hingga akhir hayatnya. (Agata 2008:30) Ditambah lagi dengan adanya filosofi yang begitu kental dan sangat mereka taaati adalah bahwa seorang samurai tidak bisa mengabdikan pada lebih dari satu tuan. Pada masa awal pemerintahan Tokugawa, banyak sekali samurai-samurai yang memilih menjadi ronin. Kebanyakan dari mereka tidak mau menerima ataupun memiliki tuan yang lain selain tuan mereka dulu. (bellah 1992:122) terdapat sebuah religi kesetiaan. Rasa tanggung jawab akan tuannya memiliki nilai religious yang mengatasi nilai religious lainnya.

Pada penelitian ini, fokus penulis ada pada makna kehormatan samurai dalam suatu film. Kehormatan adalah poin utama dalam bushido yang menjjadi acuan penulis. Penulis akan mengaitkan segala bentuk sistem tanda yang menunjukkan bentuk-bentuk yang berhubungan dengan etika bushido. Kehormatan dan menjaga nama baik.

2.2 Semiotik

Semiotik berasal dari bahasa Yunani yaitu *semeion* yang berarti tanda.

Tanda adalah sesuatu hal yang merujuk pada adanya hal lain, semisal asap menunjukkan adanya api, dan api menunjukkan suhu yang panas. Secara

etimologis, semiotik dapat diidentifikasi sebagai ilmu yang mempelajari tentang objek-objek, peristiwa, tindakan, dan seluruh kebudayaan sebagai

sebuah tanda. Pada dasarnya semiotik adalah ilmu yang mempelajari sistem

sosial sebagai suatu hubungan yang didasari dengan 'tanda'. Bahkan Umberto

Eco mengatakan bahwa tanda adalah sebuah kebohongan dikarenakan tanda

tersebut memiliki maksud lain dan merujuk pada tanda lain dibalik tanda itu

sendiri.

Teori semiotik akan membantu penulis dalam menganalisis data yang

terkumpulkan dari objek penelitian. Teori ini akan menganalisis tanda-tanda

yang ditemukan dalam film. Teori yang digunakan oleh penulis adalah teori

semiotik dari ahli semiotika Amerika, Charles Sander Peirce (1839-1914).

Semiotik ialah sebuah ilmu yang mengkaji system tanda yang ada ditengah-

tengah masyarakat. Peirce melakukan identifikasi patikel dasar dari sebuah

tanda hingga menjadi suatu kesatuan struktur tunggal. Peirce juga mengatakan

bahwa tanda bukan sebagai struktur tapi berupa proses pemahaman (Dadan

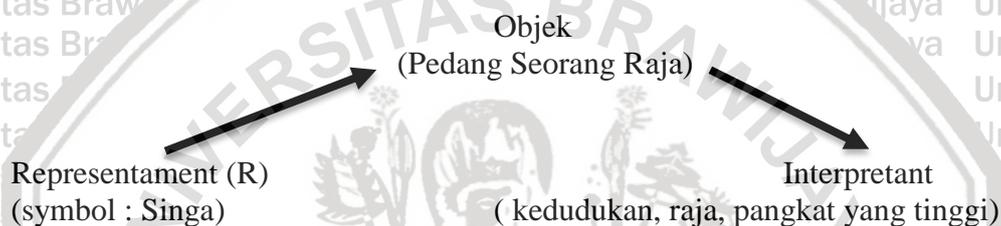
Rusmana 2014:107). Tanda tidak dipandang sebagai struktur tanda melainkan

bagaimana proses pemahaman dari tanda tersebut.

Bagi Peirce terdapat representamen (tanda) yaitu unsur tanda yang

mewakili sesuatu hal yang lain, objek adalah sesuatu yang diwakilkan oleh

tanda, dan interpretant yaitu hal-hal yang ada di dalam pemikiran si penerima sebagai penjabaran mengenai tanda setelah melihat representamen. Sehingga semiosis merupakan proses pemaknaan tanda yang bermula dari persepsi tanda dasar (Representamen) kemudian dasar (Representamen) itu akan merujuk pada objek, akhirnya terjadi proses Interpretant (Dadan Rusmana 2014:108). Dalam penelitian ini penulis akan membedah tanda berdasarkan segitiga Representamen- Objek- Interpretant sebagai berikut;



2.2.1 Trikotomi tanda

Peirce juga membuat klasifikasi tanda dalam tiga tahapan (*semiosis*).

Proses tersebut memiliki tiga kategori yaitu dengan kategori *Firstness*, *secondness*, *thirdness*. Dalam tahapan tersebut terdapat trikotomi yaitu tiga jalur logika tanda yang diciptakan oleh Peirce yaitu;

1. Trikotomi pertama (memiliki hubungan representamen dengan jenis representamen)

1) Qualisign : Representamen berdasarkan kualitas atau warna.

2) Sinsign : Representamen yang memiliki fakta real.

3) Legisign : Representamen sesuai kaidah atau hukum.

2. Trikotomi Kedua (memiliki hubungan representamen terhadap objek)

1) Ikon : Representamen terhadap Objek memiliki keserupaan atau tiruan semata.

2) Indeks : Representamen terhadap Objek terjadi karena terdapat keterkaitan hubungan kausal di antaranya.

3) Simbol : Representamen terhadap Objek karena ada alasan konvensional

3. Trikotomi ketiga (memiliki hubungan antara Interpretant dan Representamen)

1) Rheme : Representamen masih memiliki berbagai kemungkinan untuk diinterpretasikan oleh interpreter.

2) Dicent : Representamen sudah dapat dijadikan fakta real dan memiliki makna tertentu.

3) Argument : Representamen dihubungkan dengan kaidah atau preposisi tertentu.

Dalam penelitian ini penulis berfokus pada Trikotomi kedua dikarenakan trikotomi tersebut sudah dapat mewakili keadaan tanda dalam film.

Pengelompokan tanda pada Trikotomi kedua juga merupakan pengelompokan yang paling sesuai dengan keadaan tanda dalam sebuah film bukan keadaan nyata. Trikotomi kedua juga dapat mewakili kedua trikotomi yang lainnya. Serta

memiliki hubungan yang langsung dari Representasinya dan Objek dari hubungan tersebut akan dengan mudah menemukan pemahaman Intrepretannya.

Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai Ikon, Indeks, Simbol (Trikotomi kedua)

1. Ikon

Merupakan ‘tanda’ yang mengandung kemiripan bentuk atau rupa sehingga akan mudah dikenali. Keadaan representamen memiliki kesamaan dalam beberapa aspek terhadap objek. Representamen yang mirip dengan objek aslinya dengan sedemikian rupa agar objek aslinya dapat hadir dan menyentuh indera penerima dengan cara yang sama yang diberikan oleh objek asli tersebut. Sehingga, disaat kita melihat sebuah ikon kita akan secara langsung dapat mengenali ikon tersebut menjadi model dari objek apa. Menurut Jeanne Martinet (1975:52) bahwa Ikon adalah sebuah instrument pengenalan, namun hanya berlaku pada satu aspek saja sehingga menjadi tidak komplit. Hal yang dimaksudkan satu aspek saja ialah tentang pengetahuan kita mengenai ikon tersebut dan hal-hal mengenai selera. Semisal, terdapat ikon buah Durian, sebagian penerima akan merasa tergiur dengan ikon tersebut sebagian tidak dikarenakan permasalahan selera yang berbeda. Begitu pula dengan sebagian penerima yang mengetahui tentang buah Durian akan langsung mengenali objek asli dari ikon tersebut dan sebagian tidak bagi penerima yang sama sekali belum pernah menemui objek aslinya.

2. Indeks

Indeks merupakan ‘tanda’ yang memiliki hubungan fenomenal, kontinguitas, maupun eksistensial antara representamen dengan objeknya.

Biasanya akan bersifat kongkret, aktual dan kausal. Bersifat kongkret dalam kondisi yang memang benar-benar terjadi, actual dalam artian merupakan suatu hal yang terjadi baru saja serta memiliki hubungan yang kausal yaitu, mengenai hubungan sebab-akibat. Ciri indeks ialah keberadaan representamen dan objek haruslah jelas ada sehingga indeks tersebut dapat dikatakan benar. Sebab penerimalah yang harus mengidentifikasi apa yang diindikasinya. Indeks merujuk pada suatu hal yang lain yang ada dibalik indeks dan dapat pula terkadang hanya sebuah kamufase. Semisal, pipi merona yang menjadi indeks marah, malu, ataupun sedang demam. Maka si penerima akan mengidentifikasi terlebih dahulu mengenai tanda yang dimunculkan, apabila suhu tubuh meningkat maka representamen menunjukkan sebuah bahwa objek sedang menunjukkan keadaan sakit.

3. Simbol

Simbol merupakan ‘tanda’ yang bersifat arbiter dan konvensional sesuai kesepakatan sejumlah orang atau masyarakat tertentu. Sebuah tanda kebahasaan yang sangat umum. Semisal, berupa kata-kata, S.O.S, kode simpul pramuka.

Hal tersebut dapat dimengerti dengan satu pengertian yang sama oleh sejumlah orang maupun golongan tertentu.

Pada penelitian ini penulis menitik beratkan pada trikotomi indeks, ikon, dan simbol. Trikotomi tersebut berfokus pada penelaan makna tanda. Hubungan representamen terhadap objek sehingga memunculkan berbagai interpretamen.

Dari trikotomi tersebut segala tanda yang muncul dalam film akan diklasifikasikan dan dikaji maknanya berdasarkan teori Peirce dalam trikotomi ikon, indeks, dan symbol.

2.2.2 Makna

Dalam penelitian ini, penulis akan menganalisis hal-hal yang berkaitan dengan kehormatan seorang samurai dengan objek film. Bentuk kehormatan yang dituju oleh penulis akan di analisis menggunakan teori semiotik dan ditemukan makna apa yang terkandung. Menurut Bloomfield dalam (Jeanne Martinet 2010:35) yang menyatakan bahwa makna sebagai sesuatu yang menghubungkan sebuah perkataan yang diucapkan oleh B dengan sesuatu yang bisa disebut situasi A dan B yang mendahului dan mengikuti tindakan wicaraanya. Maka dari itu, makna akan memberikan sebuah pemahaman yang diberikan oleh pembicara dan penerima ataupun lawan bicara, pemahaman ini menghubungkan antar isi pembicaraan maupun tindakan yang dilakukan oleh pembicara terhadap lawan bicara atau penerima.

Agar makna dapat diterima sesuai dengan maksud pembicara, penerima akan menyesuaikan sinyal-sinyal yang diberikan oleh pembicara dengan lingkungan disekitarnya. Sehingga akan sesuai dengan konteks yang dimaksud. Konteks pun dapat dipengaruhi oleh pengemasan penyampaian sinyal yang diberikan oleh pembicara. Greimas mengatakan pada sebuah penelitian semiotic bahwa :

“Makna tidak ada dalam objek itu sendiri. Objek tidak mempunyai makna dalam dirinya sendiri. Makna dibentuk oleh apa yang disebut pelaku observasi yang kompeten. Misalnya apabila kita melihat objek dari budaya lain,

“mungkin kita tidak dapat menyatakan apa objek itu, tetapi bila kita ditinggalkan sendiri, maka kita akan memberikan makna pada objek itu, dengan pengetahuan kita sendiri.” Greimas dalam (Okke Kusuma Sumantri Zaimar 2014:29)

Namun, dengan ilmu pengetahuan, fakta-fakta dan lingkungan, kita akan mampu menemukan makna dari hal yang diberikan oleh pembicara terhadap lawan bicara atau penerima sebagai sebuah pemahaman. Menurut pernyataan Greimas, makna tidak sesungguhnya ada dalam sebuah objek melainkan dikaji terlebih dahulu. Apa bila kita diberikan sesuatu objek yang asing dan kita tidak akan bisa memberikan makna sesuai dengan objek tersebut. Namun, apabila “kita ditinggalkan sendiri”, maksudnya kita meninggalkan sejenak mengenai keasingan objek tersebut dan hal-hal yang mempengaruhinya lalu memberikan makna sesuai dengan interpretasi kita dengan ilmu pengetahuan, fakta, lingkungan dan hasil observasi kita. Kita akan mampu memberikan makna pada objek tersebut. Berbagai cara makna dapat ditemukan oleh kita dengan berbagai macam ilmu pengetahuan, sudut pandang dan keyakinan. Hal ini menjadi fokus penelitian penulis untuk mengetahui makna tanda yang berhubungan dengan kehormatan samurai pada objek film menggunakan teori semiotik.

2.3 Mise en Scene

Berasal dari bahasa Perancis yang artinya diletakan pada sebuah adegan. *Mise-en-scene* merupakan unsur sinematik yang ada pada film. Unsur yang diletakan dalam film untuk membangun cerita dari segi setting (tata letak, suasana, dan waktu), kostum, pencahayaan, dan akting. *Mise-en-scene* akan

digunakan oleh penulis sebagai teori yang membantu teori semiotik dalam menganalisis makna kehormatan samurai secara sinematik. Data yang diambil selain dianalisis secara semiotik juga akan dianalisis secara *mise-en-sceney*.

1. Setting

Setting merupakan segala suatu hal yang dibangun untuk menunjukkan keterangan tempat, waktu, dan suasana. Berupa properti-properti yang dibuat seakan-akan sama dengan lokasi dan tempat yang dijadikan latar tempat cerita pada film itu berlangsung.

2. Kostum

Kostum adalah busana yang dikenakan oleh seorang tokoh dengan tujuan karakter tertentu. Kostum biasanya didukung dan dibarengi dengan make-up yang sesuai untuk pembangunan karakter pada tokoh. Tak hanya itu, kostum juga meliputi segala gaya penampilan yang digunakan tokoh mulai dari gaya rambut, baju hingga properti yang mendukung karakter kostum tersebut.

3. Pencahayaan

Pencahayaan adalah sebuah manipulasi cahaya yang dengan sengaja diarah untuk mendukung suasana tertentu pada suatu film. Pencahayaan selain sebagai pendukung suasana juga berfungsi sebagai penerangan untuk memperlihatkan suatu hal yang memang dengan sengaja diperlihatkan.

4. Aktिंग

Berupa pengadeganan yang memunculkan tindakan tokoh seperti gerak tubuh, perbuatan, dan kegiatan seorang tokoh dalam sebuah film. Aktting diperlukan untuk menunjukkan secara visual maupun audio karakter tokoh dalam bentuk perbuatan dan membawa alur cerita pada film

Pada penelitian ini penulis membatasi unsur *mise-en-scene* menjadi setting, kostum, dan Aktting. Ketiga unsur ini sangat berhubungan dengan teori semiotik yang digunakan oleh penulis. Pada setting, kostum, dan aktting akan membantu penulis untuk menemukan tanda-tanda.

2.6 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini akan digunakan sebagai salah satu acuan dan referensi atas penelitian penulis. Penelitian terdahulu yang digunakan oleh penulis adalah penelitian milik Farida Citra Rahmadhani dan R. Nanda Putra Pratama.

1. Penelitian yang ditulis oleh Farida Citra Rahmadhani (Universitas Brawijaya, 2011) yang berjudul “Jalan Kematian Terhormat Samurai dalam film 13 Assasins”. Persamaannya ialah sama-sama menggunakan teori semiotik dari Peirce. Namun perbedaannya dengan penelitian penulis ialah pada sudut pandang yang dikaji. Pada penelitian terdahulu hanya mengkaji tentang jalan kematian yang terhormat seorang samurai (*seppuku*). Sedangkan pada penelitian ini penulis, mengkaji tanda-tanda yang menunjukkan bentuk kehormatan seorang samurai. Selain itu, perbedaan juga terletak pada objek penelitian. Penelitian terdahulu menggunakan objek film 13 Assasins karya Takahashi Miike.

Sedangkan penulis juga menggunakan objek film dari sutradara yang sama berjudul Harakiri: The Death of Samurai karya Takahashii, Miike. Hasil penelitian peneliti terdahulu ialah ditemukan pada film ketigabelas tokoh samurai dan beberapa sekutunya melakukan seppuku dengan berbagai alasan. Kematian melalui seppuku akan jauh lebih terhormat daripada kekalahan maupun tertangkap oleh lawan.

2. Penelitian terdahulu ialah milik R. Nanda Putra Pratama (Universitas Brawijaya 2014) yang berjudul “Nilai-Nilai bushido yang Tercermin dalam Film Rurouni Kenshin karya Keishi Ohtomo”. Persamaan yang dimiliki oleh penelitian terdahulu dengan penulis ialah sama-sama menjadikan bushido sebagai kajian sastra dan budaya yang ada dalam film. Perbedaan dengan penelitian penulis adalah perbedaan objek penelitian serta metodologi yang digunakan juga berbeda. Penelitian terdahulu mengkaji seluruh bentuk bushido yang ada pada film. Sedangkan penulis mengkaji seluruh tanda yang menunjukkan kehormatan seorang samurai. Adapun hasil dari penelitian terdahulu yang menggunakan teori tokoh penokohan menemukan bahwa kehidupan samurai akan selalu lekat dengan ketujuh aturan bushidou.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan ialah Penelitian Deskriptif Analitik. Menurut Kenneth D. Bailey dalam (Indiwan 2013:163) penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran tentang suatu fenomena secara detil. Penelitian Deskriptif memaparkan hasil penelitian dengan menggambarkan secara detail hasil temuannya dalam bentuk narasi. Peneliti menjabarkan bentuk tanda dan maknanya dalam objek penelitian yang juga dikaji melalui teori semiotik. Penulis juga melakukan Observasi dengan mengamati film sebagai objek penelitian. Observasi yang digunakan oleh penulis ialah observasi non partisipan, dimana penulis tidak secara langsung terjun pada tempat dan waktu kejadian melainkan melalui apa yang dilihat, didengar dan dirasakan.

3.2 Sumber Penelitian

Sumber data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah film yang berjudul *Ichimei (Harakiri : The Death of Samurai)* karya sutradara Takashi Miike. Data yang diambil dalam penelitian ini adalah gambar tangkapan layar pada film yang menunjukkan tanda pada kajian semiotik dan mise en scene (setting, kostum, dan akting) yang menunjukkan bentuk-bentuk kehormatan seorang samurai dan dianalisis maknanya.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Data yang ada pada objek penelitian tersebar dan memiliki banyak aspek.

Namun, dalam penelitian ini penulis akan memilah dan mengorganisir data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Moelong dalam (Indiwan 2013:167) bahwa penelitian kualitatif pada pelaksanaannya dimulai dengan pengumpulan data, menganalisis, menafsirkan, dan pada akhirnya akan melaporkan hasil penelitiannya. Pada penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Menonton film Ichimei (Harakiri: The Death of Samurai) secara berulang-ulang dalam tahap mengamati. Dikarenakan penelitian ini mencari mengenai sistem tanda yang ada di dalam film maka untuk memaksimalkan penelitian, penulis menonton film dengan 2 teknik;
 - a. Menonton film menggunakan terjemahan Indonesia secara audio dan visual.
 - b. Menonton tanpa menggunakan terjemahan secara visual saja.
2. Mengamati setting, kostum, acting, dan berbagai tanda serta fenomena yang menyatakan bentuk kehormatan samurai.
3. Mencatat hal-hal yang berkaitan dengan setting, kostum, acting serta fenomena sebagai tanda yang akan menjadi data yang dianalisis.
4. Mengambil gambar berupa tangkapan layar yang menunjukkan data (tanda) dan disertakan keterangan waktu pemutaran di dalam film.

3.4 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini penulis akan menganalisis data yang sudah dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data. Melalui analisis data, penulis akan menemukan makna-makna apa saja yang ditemukan dalam objek penelitian terkait. Penulis akan menemukan hasil penelitian melalui proses analisis data yang sebagai berikut.

1. Memilah data yang berupa catatan dan gambar.
2. Mengorganisir data yang telah ditemukan dan diklasifikasikan berdasarkan trikotomi dan memasukan keterangan setting, kostum, maupun akting.
3. Menganalisis data secara tertulis dan dibuktikan dengan gambar tangkapan layar beserta keterangan waktu pemutaran. Keterangan waktu seperti contoh (01.55'.20"). Keterangan (01) merupakan contoh yang menunjukkan durasi selama 1 jam. Keterangan (55') merupakan contoh yang menunjukkan durasi menit. Keterangan (20") menunjukkan contoh yang menunjukkan durasi detik. Memberikan kode pada setiap gambar seperti contoh (gambar 1.2). Angka 1 menunjukkan letak Bab terdapatnya gambar tersebut dan angka 2 menunjukkan pada urutan seberapa gambar itu dimunculkan dalam Bab tersebut.
4. Memberikan keterangan kelompok tanda pada setiap FOTO/GAMBAR agar memudahkan pembaca dalam menentukan gambar tersebut termasuk pada kelompok tanda yang mana. Berikut macam-macam keterangan tanda yang akan digunakan oleh penulis;

- 1). Keterangan Tanda Ikon (TI) : semisal pada keterangan (gambar TI-1.2), huruf (T) merupakan singkatan untuk kata Tanda dan huruf (I) merupakan singkatan untuk kata Ikon.
- 2). Keterangan Tanda Simbok (TS) : semisal pada keterangan (gambar TS-1.2), huruf (T) merupakan singkatan untuk kata Tanda dan huruf (S) merupakan singkatan untuk kata Simbol.
- 3). Keterangan Tanda Indeks (TIn) : Semisal pada keterangan (gambar TIn-1.2), huruf (T) merupakan singkatan untuk kata Tanda dan (In) merupakan singkatan untuk kata Indeks
4. Memberikan keterangan sumber gambar yang diambil dari sumber referensi (sumber diluar objek penelitian)
5. Membuat kesimpulan analisis dengan deskriptif dan detail.
6. Menyajikan hasil analisis dengan terperinci sebagai pembahasan dalam penelitian.

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Sinopsis

Film yang digunakan penulis sebagai objek penelitian ini memiliki judul dalam Bahasa Jepang yaitu *Ichimei* dan judul dalam ranah internasional yaitu *Harakiri: The Death of Samurai* yang disutradarai oleh Takashi Miike. Film ini dirilis pada tahun 2011 hasil *remake* dari Film aslinya pada tahun 1962 karya Masaki Kobayashi. Film dengan durasi 2 jam 6 menit 39 detik ini menceritakan kehidupan samurai miskin pada era Tokugawa. Film ini diceritakan dengan alur campur (maju dan mundur).

Sebuah kisah samurai pada era Tokugawa, di bawah kepemimpinan Klan Ii Naomasa. Terdapat tokoh utama yang bernama Tsugumo Hanshiro. Dia adalah seorang ronin, mantan samurai klan Fukushima yang memiliki seorang anak perempuan bernama Tsugumo Miho dan seorang anak angkat laki-laki bernama Chijiwa Motome. Mereka bertiga hidup dalam keadaan yang sangat miskin. Hanshiro membesarkan kedua anaknya dengan bekerja sebagai penjual payung kertas. Sedangkan, Motome di saat dewasa tidak memiliki pekerjaan dan hanya membantu seorang biksu mengajar anak-anak di kampung. Kondisi anak perempuan Hanshiro, Miho yang sakit-sakitan sejak kecil tumbuh dewasa dengan keadaan yang tetap lemah.

Melihat keadaan Miho yang sakit-sakitan, Hanshiro memutuskan untuk menikahkan putrinya dengan Motome. Miho dan Motome hidup dalam

kesederhanaan dan kemiskinan. Hingga lahirlah Kingo putra mereka. Sebagai seorang kepala keluarga Motome masih tetap tidak memiliki sebuah pekerjaan. Di lain sisi Miho mulai kembali sakit dan semakin parah. Motome yang terdesak akhirnya dengan sangat terpaksa harus menjual buku-bukunya. Motome berusaha mendapatkan obat untuk Miho. Hal yang buruk kembali menimpa Miho dan Motome, Kingo juga sakit dan keadaan ekonomi mereka yang semakin terpuruk.

Mendengar kabar mereka, Hanshiro datang menemui kedua anaknya dan membantu semampunya. Motome yang sudah menjual buku-bukunya dan tidak tahu harus berbuat apa lagi. Akhirnya Motome pergi dan berjanji kepada Hanshiro dan Miho untuk kembali membawa obat. Namun, hingga malam tiba Motome pun tidak kunjung datang. Hingga Kingo akhirnya meninggal dunia karena demam yang terlalu tinggi. Hanshiro semakin gelisah karena melihat Miho sangat terpuruk dengan kematian putranya. Lalu, datanglah segerombol samurai yang membawa tandu berisikan mayat. Ternyata itu adalah mayat Motome yang telah melakukan seppuku dan mendapatkan sejumlah uang duka. Hanshiro benar-benar terkejut saat melihat pedang yang digunakan oleh Motome ialah pedang bambu.

Hanshiro yang marah mengejar samurai pengantar jenazah tadi dan memaksanya untuk menceritakan apa yang sebenarnya terjadi. Setelah mengetahui apa yang terjadi, Hanshiro datang ke rumah Daimyo dan meminta *seppuku* seperti yang sudah diminta oleh Motome.

Sebelum seppuku dimulai, Hanshiro mendengar cerita dari Daimyou bahwa Motome telah berusaha melakukan *seppuku* palsu hanya demi mendapatkan sejumlah uang dan itu sangat tidak terhormat. Hanshiro merasa

bahwa Daimyou telah salah menilai niat Motome. Hanshiro ingin menunjukkan bahwa kehormatan yang dijunjung oleh sang Daimyou dengan mempersilahkan Motome *seppuku* menggunakan pedang bambu adalah salah. Hal yang tidak berbelas kasihan juga dapat mencoreng nilai-nilai samurai. Di saat Hanshiro akan melaksanakan *seppukunya* ia meminta asisten *seppuku* yang sama yang membantu Motome saat *seppuku*. Namun, ketiga asisten itu tidak kunjung tiba. Sang Daimyou pun mulai curiga dengan Hanshiro. Ternyata kecurigaan itu benar, ketiga samurai itu bersembunyi karena malu, malu karena sudah kalah melawan Hanshiro. Hal itu ditunjukkan dengan terpotongnya kuncir rambut ketiga samurai tadi, berupa ikatan rambut yang dibawa oleh Hanshiro di hadapan Daimyou dan semua samurainya. Daimyou marah, dan menyuruh samurai-samurainya untuk melenyapkan Hanshiro. Hanshiro tidak gentar, Hanshiro bertarung walau hanya menggunakan pedang bambu. Bahkan Hanshiro juga sempat merobohkan *gusoku* untuk menunjukkan bahwa nilai-nilai samurai yang ada di kediaman itu sudah hancur hanya demi kehormatan saja. Hanshiro terus bertarung hingga nyawanya menjadi bayarannya.

4.2 Analisis Semiotik

Dengan sebuah analisis semua data akan diketahui penjelasannya berdasarkan teori dan dasar kajian pada sebuah penelitian. Pada pembahasan ini penulis telah menemukan hasil pembahasan secara semiotik dan *mise-en-scene* yang digunakan untuk menemukan tanda mengenai makna kehormatan samurai yang tertera pada Film *Ichimei (Harakiri: The Death of Samurai)*. Tanda yang dijabarkan dalam trikotomi tanda menunjukkan bentuk kehormatan samurai yang

diterapkan dalam kehidupan seorang samurai. Trikotomi tanda tersebut terjabarkan dalam tiga macam tanda yaitu simbol, indeks, dan ikon.

4.2.1 Simbol

Simbol merupakan salah satu bentuk tanda yang ada pada Trikotomi

Tanda. Simbol adalah tanda yang memiliki makna konvensional. Tanda yang mana harus dikaji terlebih dahulu untuk mengetahui maksudnya. Berikut temuan simbol mengenai kehormatan samurai:

1. Gambar *tosei gusoku* (Baju tempur samurai)



Gambar TS-4.1
Hanshiro melemparkan seorang samurai
(01.55'.14"-01.55'.16")



Gambar TS-4.2
Tosei Gusoku roboh
(01.55'.20"-01.55'.24)

Objek
(Perlambangan sosok samurai yang jatuh berantakan)

Intepretant
(Kehormatan klan yang ambruk. Lambang samurai yang tidak lagi berarti. Kehormatan samurai di kediaman itu telah jatuh.)

Representamen
(*Tosei gusoku* yang jatuh ambruk)
(Gambar 4.2)

Pada Gambar TS-4.1 dan TS-4.2 terdapat

dua buah cuplikan yang menunjukkan jatuh dan ambruknya *tosei gusoku* (Baju tempur lengkap samurai). *Tosei gusoku* merupakan baju tempur lengkap yang khusus digunakan oleh seorang samurai untuk berperang. Bentuk dan model *Tosei gusoku* juga berbeda-beda pada setiap klan dan jamannya. Terbuat dari lempeng besi dan kulit yang tidak dimasak. *Tosei Gusoku* mulai tercipta pada awal mula maraknya samurai sekitar tahun 1100-an dengan bermacam-macam jenis. Hingga pada masa yang semakin modern bentuk *Tosei gusoku* pun mendapat banyak pengaruh oleh dunia barat. *Tosei gusoku* merupakan tampilan dan perwakilan kiprah seorang samurai pada masanya. Setiap kediaman samurai yang memiliki kedudukan sosial tinggi atau pernah mengikuti sebuah peperangan pastilah memiliki *Tosei gusoku* yang dipajang sebagai bentuk penghormatan. *Tosei gusoku* yang ada pada film ini merupakan *Tosei gusoku* yang berasal dari klan Ii Naomasa yang sengaja di buat dengan nuansa merah untuk menggertak musuh dan memperoleh keuntungan psikologis.

Pada gambar TS-4.1 menunjukkan secara mise-en-scene berupa akting tokoh Hanshiro. Terlihat sosok Hanshiro (sebelah kiri) yang melemparkan lawannya kearah *Tosei gusoku* di kediaman Daimyou. Akting tokoh Hanshiro dengan sengaja melemparkan samurai itu dan mengenai *Tosei gusoku* sehingga *Tosei gusoku* ambruk dan berantakan ingin menunjukkan kepada Daimyou, bahwa yang bisa menghancurkan sebuah kehormatan samurai adalah samurai itu sendiri. Hanshiro melakukan itu semua secara langsung di hadapan Daimyou dan semua samurai pengawal. Hanshiro ingin memperingatkan bahwa kehormatan yang diagungkan di kediaman itu melalui *Tosei gusoku* sudah tidak pantas ditegakan.

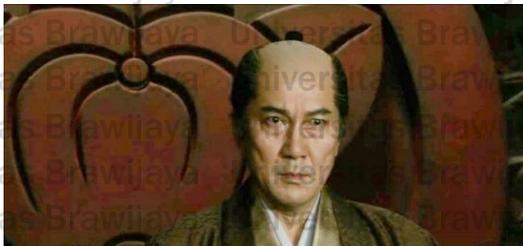
Secara latar tempat juga menunjukkan sebuah ruangan khusus diletakkannya *gusoku* di dalam kediaman Daimyo. Menunjukkan apabila *gusoku* menjadi benda yang dihormati dan dikhususkan bagi para samurai. Maka, bagi seorang samurai yang merobohkannya merupakan perbuatan yang salah dan merusak harga diri dari pemilik *gusoku*. Hal tersebut yang ingin disampaikan oleh Hanshiro dengan merobohkannya selain untuk melampiaskan amarahnya.

Terlihat pada gambar TS-4.2 di perlihatkan secara jelas *gusoku* yang berantakan. *Gusoku* yang dijadikan sebagai penghormatan, tempat dimana lambang klan akan selalu dikenakan pada saat peperangan jatuh berantakan.

Gambar TS-4.2 merupakan tanda Simbol dengan representamen *gusoku* yang ambruk. Objek yang tertangkap ialah perlambangan sosok samurai dimunculkan dalam *gusoku* telah dirobuhkan. Perlambangan *gusoku* sebagai benda yang dihormati oleh para samurai menunjukkan kiprah seorang samurai di medan perang, perlambangan kekuatan seorang samurai, lewat ditampilkannya *gusoku*.

Interpretant yang muncul dari gambar tersebut menunjukkan letak kehormatan samurai yang ada pada *gusoku* ikut ambruk, kehormatan yang ikut terjungjung dalam *gusoku* telah tercoreng. /Hingga pada saat kematian Hanshiro pun ditampilkan lagi keadaan *gusoku* yang ambruk itu. Kehormatan dan nama baik adalah salah satu nilai-nilai bushidou. Makna kehormatan samurai secara konvensional ditunjukkan dengan ditampilkannya *tosei gusoku* sebagai benda yang dihormati dikalangan samurai, serta mampu menjaga kondisi *gusoku* agar tetap tegap dan baik sebagaimana *gusoku* merupakan benda yang dihormati dan

dikhususkan. Menjaga kondisi *gusoku* agar tetap baik bukan hanya dikarenakan *gusokunya* saja, tapi kisah kesamurain dibalik itu.



Gambar TS-4.3
Chonmage Daimyo
(01.48'.29"-01.28'.31")

Objek
(Gaya rambut khas samurai)

2. Chonmage (kuncir rambut khas samurai)



Gambar TS-4.4
Chonmage Omodaka
(00.09'.10"-00.09'.15")

Representamen
(Jambul rambut yang ditarik kedepan, rambut depan yang dicukur)

Pada Gambar TS-4.3 dan terlihat sosok Daimyou dengan gaya rambut terkuncir dibelakang dan ujung kuncir ditarik kedepan, lalu rambut bagian depan dicukur. Model rambut seperti ini dinamakan *Chonmage* (jambul). *Chonmage*/ち

よんまげ(jambul) berasal dari kata *mage*/まげ・鬻 (gaya rambut). Kemunculan gaya rambut seperti ini pertama kali berasal dari golongan samurai klan Honda,

daerah Ise, pada jaman Edo. Sehingga pada awal kemunculannya gaya rambut seperti ini dinamakan Honda-mage. Mencukur rambut

Gaya rambut seperti ini awalnya digunakan untuk kenyamanan para samurai saat memakai *kabuto* (helm perang). Dikarenakan gaya ini beredar di kalangan samurai sebagai kalangan dengan status sosial yang tinggi, *chonmage* menjadi sebuah kehormatan bagi seorang samurai terutama samurai yang berstatus sosial tinggi. Maka dari itu Daimyou pada film ini ditunjukkan dengan *Chonmage* yang rambut depannya dicukur. Seperti pada gambar TS-4.3 yang merupakan gambar Daimyo dengan *chonmagenya*. Terlihat sedikit jambul dibagian belakang kepala daimyo, dan bagian depan rambutnya tercukur dikarenakan posisi daimyo merupakan status yang lebih tinggi daripada samurai lain.

Pada gambar TS-4.4 diperlihatkan gambar samurai bernama Omodaka Hikokuro yang menjadi salah satu samurai terpercaya Daimyou. Omodaka memiliki *chonmage* dengan rambut depan dibiarkan panjang. Menunjukkan status sosial yang lebih rendah. Walaupun begitu rambut pada bagian depan yang dibiarkan panjang, seorang samurai akan tetap menjaga kerapian rambutnya. Tidak terdapat tatanan rambut yang berantakan dan terlihat kumal. Seperti pada gambar TS-4.4 terlihat tatanan rambutnya mulai depan hingga bagian belakang kepala tetap rapi. Hal tersebut menunjukkan bahwa kerapian tatanan rambut menjadi hal yang diperhatikan oleh samurai. Kepala dan tatanan rambut yang tetap terjaga menjadi sebuah bentuk kehormatan samurai, terlihat dari bagaimana seorang samurai menjaga kerapiannya. Pada jaman Edo yang semakin modern,

bentuk *chonmage* ini tidak hanya digunakan oleh kalangan samurai saja melainkan menjadi gaya rambut laki-laki di Jepang. Norma mengenai perilaku samurai yang menjaga kerapian bentuk tatanan rambutnya tetap ada dan tidak hilang, hanya saja pemakainya yang berbeda.

Gambar TS-4.3 dan TS-4.4 yang menunjukkan mengenai gaya rambut samurai merupakan sebuah simbol dalam kelompok tanda. Memunculkan representamen berupa jambul yang ujungnya ditarik kedepan dan rambut bagian depan dicukur/dibiarkan. Model rambut seperti itu memunculkan sebuah objek yaitu gaya rambut khas samurai dan menjadi khas laki-laki di Jepang. Interpretannya yaitu sebuah gaya rambut dengan pemakai awalnya golongan samurai menunjukkan strata sosial, hingga akhirnya menjadi gaya rambut bagi kebanyakan laki-laki di Jepang.

Kehormatan yang terletak pada *Chonmage* ditunjukkan dari sikap seorang samurai yang selalu berusaha menjaga kerapian dan keapikan tatanan rambutnya. Baginya model rambut *chonmage* tidak hanya sekedar menjadi *chonmage*, namun menjadi sesuatu hal yang dijaga oleh seorang samurai. Maka, bagi kalangan samurai kehilangan *chonmage* adalah aib. Aib karena gagal mengemban tugas atau melakukan suatu kesalahan besar. Sehingga apabila seseorang dengan sengaja dipotong *chonmagenya*, maka kehormatan dan harga dirinya berarti telah hilang, dan mendapatkan rasa malu yang besar.



Gambar TS-4.5
Chonmage Matsusaki
(01.44'.40"-01.44'.42")



Gambar TS-4.6
Chonmage Omodaka dan Kawabe
(01.44'.44"-01.44'.45")

Seperti pada gambar berikut, Simbol

Chonmage yang dipenggal.

Representamen
(Chonmage yang
dipenggal)

Objek
(Bukti kekalahan)

Intepretant

(Kebanggaan samurai yang
terpenggal, kekalahan, aib, tidak
dapat berperang lagi)

Pada gambar TS-4.5 dan merupakan gambar chonmage milik Matsusaki Hayatonosho. Pada Gambar TS-4.6 merupakan gambar chonmage milik Kawabe Umanosuke dan

Omodaka Hikokuro. Ketiga orang tersebut ialah samurai terpercaya di kediaman Daimyou tersebut. Mereka adalah orang-orang yang membantu proses seppuku

yang dilakukan oleh Motome. Merekalah yang menghasut Daimyou agar terus melaksanakan seppuku dan tidak mau menghssiraukan alasan yang ingin disampaikan oleh Motome. Sehingga, Hanshiro membalaskan dendamnya kepada

Matsusaki, Omodaka, dan Kawabe. Hanshiro tidak berusaha melenyapkan Matsusaki, Omodaka, dan Kawabe, Hanshiro hanya memenggal chonmage milik Matsusaki, Omodaka, dan Kawabe.

Secara *mise-en-scene* dalam unsur latar, terlihat ketiga jambul tersebut dibuang tergeletak di atas tanah dan kerikil. *Chonmage* yang awalnya adalah salah satu bentuk kebanggaan dan kehormatan samurai, dengan terpenggalnya *chonmage* tersebut menandakan kekalahan Matsusaki, Omodaka, dan Kawabe. Kekalahan yang diterima oleh Omodaka, Kawabe, dan Mastusaki dilambangkan dengan terpenggalnya *chonmage* mereka. Seorang samurai yang mampu memenggal *chonmage* milik lawannya, pastinya dia memiliki kesempatan untuk melenyapkan lawannya dengan sangat mudah. Namun, tokoh Hanshiro lebih memilih hanya dengan memenggal *chonmage* milik Omodaka, Kawabe, dan Mastusaki. Omodaka, Kawabe, dan Matsusaki akan menanggung rasa malu yang besar akan sebuah kekalahan dan merasa tidak pantas lagi untuk bertarung. Dengan demikian simbol *chonmage* yang terpenggal memberikan makna kehormatan mengenai rusaknya bagian diri dari samurai yang dijaga kerapiannya dan dihormati keberadaannya dalam bentuk *chonmage* telah terpenggal dan menunjukkan sisi kekalahan seorang samurai, sedangkan samurai tidak akan menerima aib dari sebuah kekalahan. *Chonmage* yang telah rusak karena terpenggal menandakan sebuah kekalahan. Kekalahan yang membawa aib dan rasa malu yang besar.

3. Seppuku (Mati secara terhormat)

Seppuku adalah istilah formal untuk sebuah tradisi masyarakat Jepang apabila mengakhiri hidupnya sendiri untuk menebus rasa malu, kekalahan, kesalahan, maupun sebagai bukti kesetiaan. Tidak banyak juga orang menyebutkan istilah informalnya yaitu *Harakiri*. *Hara* berarti perut, yang menurut filosofi masyarakat Jepang, perut merupakan pusat energi, pusat jiwa. *Kiri* dalam

bahasa

artinya

Jadi, cara

mengakhiri

dengan

perut

pusat jiwa.



Gambar TS-4.7
Motome Seppuku
 (00.26'.28"-00.30'.35")

Jepang yang

memotong.

terbaik

hidup

memotong

sebagai

Sehingga,

Harakiri atau seppuku merupakan kegiatan mengorbankan diri dengan memotong perut. Memotong perut bukanlah hal yang mudah apabila seorang samurai mampu melakukannya samurai akan merasa terhormat. *Seppuku* awalnya dilakukan dikalangan-kalangan masyarakat biasa dengan terjun kedalam sungai atau gantung diri. Perilaku tersebut akhirnya diserap oleh samurai yang ingin menebus kesalahan, malu, dan menunjukkan kesetiiaannya. Makna kehormatan samurai dapat dilihat melalui keputusan seseorang yang mati melalui seppuku yaitu jalan kematian terhormat.

1) Berikut ialah *seppuku* yang dilakukan di dalam film *Ichimei (Harakiri: The Death of Samurai)*: *Seppuku* yang dilakukan oleh Chijiwa Motome di kediaman Daimyou. Merupakan simbol dari kematian terhormat.



Pada gambar TS-4.7 adalah Chijiwa Motome yang sedang melakukan *seppuku*. *Seppuku* yang ia lakukan atas dasar ketidakberdayaannya mendapatkan sejumlah uang untuk pengobatan anak dan istrinya. Dikarenakan tujuannya yang melakukan *seppuku* untuk mendapatkan uang belasungkawa, Motome dianggap telah menghinakan nilai-nilai *seppuku*. Hingga akhirnya Motome terpaksa melakukan *seppuku* meskipun keadaan *tantou* (pedang kecil untuk *seppuku*)-nya yang terbuat dari bambu. Secara *mise-en-scene* dari unsur akting terlihat Motome (laki-laki yang berada di tengah-tengah gambar) sedang berekspresi kesakitan dan posisi tangan menusukan sesuatu ke dalam perutnya. Secara akting Motome tengah melakukan *seppuku* dengan posisi bersila dan perut dalam keadaan berlumuran darah. Dalam *mise-en-scene* unsur latar terlihat Motome berada di sebuah halaman dan dikelilingi oleh beberapa orang yang bertugas sebagai pengawas saat melakukan upacara *seppuku*.

Bentuk *seppuku* Chijiwa Motome termasuk dalam tanda simbol, yang pada representasinya menunjukkan samurai Chijiwa Motome melakukan upacara kematian *seppuku*. Memunculkan objek tanda berupa kegiatan *seppuku*.

Interpretant yang diberikan mengenai *seppuku* ialah jalan kematian yang dipilih

Chijiwa Motome secara terhormat dikarenakan tanggungjawabnya atas biaya pengobatan istri dan anaknya serta janji yang telah Chijiwa Motome katakan kepada Daimyo atas keinginannya melakukan *seppuku*.

Seppuku yang dilakukan oleh Motome merupakan salah satu cara yang ia perjuangkan untuk menjunjung kehormatannya atas apa yang sudah ia katakan, dan bentuk tanggungjawabnya atas hidup istri dan anaknya. Kehormatan yang ada di dalam *seppuku* Motome menunjukkan usaha dan rasa tanggungjawabnya atas apa yang sudah ia janjikan dan sebagai seorang samurai apa yang sudah dikatakan haruslah dilaksanakan terlebih lagi mengenai *seppuku*. Keberhasilan seorang samurai dalam melaksanakan tanggungjawabnya akan menjaga nama baik dan kehormatannya.

2) *Seppuku* yang dilakukan oleh Miho (sebelah kiri), istri Chijiwa Motome. Sesaat setelah kedatangan mayat suaminya. *Seppuku* ini dilakukan atas dasar kesetiiaannya terhadap mendiang sang suami.



Gambar TS-4.8
Miho seppuku
(01.37'.02"-01.37'.09")

Objek
(seppuku/junshi)

Representamen

(Miho meninggal
bersama suami dan
anakannya)

Interpretant

(Seppuku dengan mengikuti suami mati,
membela kehormatan keluarga, menebus
tanggungjawab yang gagal)

Pada gambar TS-4.8 memperlihatkan Miho istri dari Chijiwa Motome bunuh diri. Miho melakukan *seppuku* dengan jenis *junshi*. *Junshi* adalah *seppuku* yang bertujuan mengikuti tuan, suami, atau junjungannya yang telah mati terlebih dahulu. Kesetiaan dan menjaga kehormatan merupakan unsur bushidou. Seorang samurai lebih baik mati daripada harus kalah, malu, atau tertangkap musuh.

Secara *Mise-en-scene* terlihat pada unsur akting tokoh Miho memegang belati bambu bekas suaminya dan tergeletak mati di samping mayat suami dan anaknya. Apabila dilihat melalui unsur *mise-en-scene* kostum juga menunjukkan kegiatan *seppuku*, sebab terdapat darah di area baju Miho dan darah yang ada di sekitar pergelangan tangan Miho. *Seppuku* yang dilakukan Miho merupakan tanda simbol dengan representamen, Miho meninggal bersama suami dan anaknya.

Representamen ini menunjukkan kondisi asli yang ditampilkan oleh tanda, berupa sosok Miho yang tergelatak penuh darah di sampingnya terdapat mayat suami dan anaknya. Representament tersebut memunculkan objek yaitu kegiatan *seppuku* berjenis *junshi*. Tanda ini memunculkan interpretan mengenai kesetiaan seorang istri yang mengikuti sang suami hingga melakukan *seppuku* serta melindungi kehormatan keluarga yang telah tercoreng karena tidak mampu menyelamatkan seorang anak dari sebuah penyakit. Makna kehormatan yang ditimbulkan oleh *junshi* yang dilakukan oleh Miho ialah kehormatan dapat dibayar dengan *seppuku* apabila sudah tidak mampu menanggung kegagalan dan tercorengnya nama baik. Terlebih lagi *seppuku* untuk mengikuti atasan/ tuan/ maupun suami yang telah berpulang terlebih dahulu.

3) *Seppuku* yang dilakukan oleh Omodaka saat pulang kembali ke kediaman Daimyou. Setelah kalah bertarung dengan Hanshiro.



Gambar TS-4.9
Omodaka *seppuku*
(01.59:18"-01.59:44")

Representamen
(Ekspresi Omodaka)

Menggerang
kesakitan)

Objek
(seppuku)

Interpretant
(Membela kehormatan, menebus kekalahan
dan rasa malu, menjaga nama baik)

Pada gambar TS-4.9 diperlihatkan Omodaka dengan rambut terurai melakukan *seppuku*. Sesaat setelah memasuki kediaman daimyou, Omodaka terus menunduk malu lalu menarik sebilah pedang dari samurai lain dan tanpa pikir panjang Omodaka menusukan pedang itu keperutnya dan melakukan *seppuku* hingga tewas. Secara *mise-en-scene* pada unsur acting, ekspresi Omodaka terlihat menggerang menunjukkan Omodaka menahan sakit dikarenakan proses *seppuku* yang tidak mudah. Meskipun prosesnya tidak mudah seorang samurai harus melakukannya sendiri hingga tuntas, walaupun nantinya harus ada seorang asisten yang membantunya mengakhiri *seppuku* apabila sudah tidak kuat. Tekad seorang samurai dalam menuntaskan *seppukunya* lah yang membawakan kehormatan bagi dirinya. Secara *mise-en-scene* pada unsur kostum terlihat sebuah kain terselempang di wajah Omodaka. Kain tersebut merupakan kain penutup kepala dan wajah yang digunakannya untuk menutupi rambut Omodaka yang telah terpotong *chonmagenya*. Rambut Omodaka ditutupi karena rasa malu atas penampilannya yang menunjukkan kekalahan.

Seppuku Omodaka merupakan tanda simbol. Representamen yang ditunjukkan pada ekspresi Omodaka yang menggerang kesakitan. Objek yang dimunculkan ialah sebuah kegiatan *seppuku*. Interpretant yang muncul ialah *seppuku* yang dilakukan Omodaka bertujuan untuk menebus aib dari

kekalahannya semasa bertarung dengan Hanshiro. Omodaka mencoba untuk mengembalikan kehormatannya atas kekalahannya daripada menanggung aib.

Seorang samurai akan merasa lebih baik mati daripada hidup penuh dengan rasa malu dan aib. Makna yang terkandung dalam simbol *seppuku* Omodaka ialah penebusan kekalahan dalam sebuah pertarungan untuk mengembalikan kehormatan diri.

4) *Seppuku* yang dilakukan oleh Kawabe Umanosuke. Seorang samurai yang menjadi rekan

Omodaka dan menjadi asisten *seppuku* bagi Motome.



Gambar TS-4.10
Kawabe *seppuku*
(01.59'.45"-02.00'.18")

Interpretant
(Menebus rasa malu, mati secara terhormat, melindungi kehormatannya)

Representamen
(Kawabe yang
memegang *tantou*)

Pada gambar TS-4.10 Terlihat Kawabe dengan rambut terurai menatap pedangnya untuk segera melaksanakan *seppuku*. Kawabe memutuskan melaksanakan *seppuku* setelah melihat secara langsung Omodaka *seppuku*. Kawabe melakukan *seppuku* untuk menebus rasa malu, atas kekalahannya melawan Hanshiro dan terpenggalnya *chonmage* miliknya. Secara mise-en-scene pada unsur akting terlihat Kawabe sedang memegang belati yang akan dia gunakan pada saat *seppuku*. Objek Terlihat Kawabe menatap belati tersebut seakan sedang (Seppuku) berfikir.

Seppuku Kawabe termasuk dalam tanda simbol. Representamen yang ditunjukkan ialah Kawabe yang memegang *tantou*. Maka, Objek dari tanda tersebut ialah kegiatan *seppuku*. Interpretant yang dimunculkan ialah *seppuku* yang dilakukan Kawabe merupakan jalan kematian yang terhormat untuk menebus rasa malunya akan kekalahan bertarung melawan Hanshiro. Tidak semua samurai memilih *seppuku* sebagai jalan kematiannya. Hanya yang memiliki rasa malu berlebih yang merasa bertanggung jawab atas kehormatannya dan menjaga nama baiknya. Makna kehormatan dari *seppuku* yang dilakukan Kawabe adalah kematian yang dipilih dengan cara mengakhiri hidupnya sendiri akan membawa kehormatan baginya dengan tujuan menebus rasa malu akan kekalahan.

5) Seppuku yang dilakukan oleh Tsugumo Hanshiro setelah



Gambar TS-4.11
Hanshiro seppuku
(01.56'.40"-01.57'.28")

mengambrukan gusoku.



Representamen

(Hanshiro membuka dada ditengah-tengah musuh)

Objek

(seppuku, Membuka dada)

Interpretant

(Menebus janji, Kehormatan samurai, posisi menyerah dan pasrah)

Pada gambar TS-4.11 terlihat pada cuplikan ini ditampilkan saat Hanshiro telah usai menunjukkan makna kehormatan apa yang ia maksud dengan mengambrukan *tosei gusoku*. Hanshiro berdiri ditengah tengah kerumunan musuh

tanpa pedang.. Hanshiro yang terluka akhirnya pasrah dan mati. Secara mise-en-scene pada unsur akting, Hanshiro berdiri tegak sambil membuka dada, mengangkat kedua tangan mengepal tanpa sebuah senjata. Hal ini menunjukkan bahwa Hanshiro ada di dalam posisi menyerah. Namun, di dalam film ini tokoh Hanshiro menyerah dengan maksud melaksanakan *seppukunya*. Secara unsur latar tempat terlihat sebuah ruangan luas dengan banyak samurai yang berkeliling di sekitar Hanshiro sambil mengacungkan pedang posisi menyerang. Hanshiro tidak melakukan seppuku seperti yang biasa dilakukan oleh para samurai, melainkan menyerahkan nyawanya setelah melakukan perjuangan.

Secara simbol, representamen yang dimunculkan ialah Hanshiro membuka dada. Objek yang dimunculkan ialah kegiatan *seppuku* dan posisi menyerah (membuka dada). Interpretant yang dapat diambil ialah Hanshiro berdiri dengan posisi menyerah dengan maksud memulai *seppukunya* untuk menepati janji terhadap daimyo dan mengikuti jejak keluarganya (Miho dan Chijiwa Motome) yang sebelumnya juga meninggal dengan jalan *seppuku*. Makna kehormatan ditunjukkan melalui jalan kematian yang ia pilih yaitu *seppuku*. Seorang samurai memilih untuk *seppuku* untuk menepati janjinya dan menunjukkan kesetiannya terhadap keluarga yang meninggal.

4. Pedang



Gambar TS-4.12
Pedang Motome



Gambar TS-4.13

(00.23'.31"-00.23'.47")

Pedang Hanshiro

(01.48'.17"-01.48'.27")

Objek
(Bukan pedang seorang samurai)

Representamen
(Pedang bambu)

Interpretant
(pedang adalah jiwa samurai, pedang
adalah kekuatan dan kehormatan)

Pada gambar TS-4.12 diperlihatkan Motome dengan ekspresi takut melakukan akan *seppuku* dikarenakan pedang yang ia miliki hanyalah sebilah pedang bambu. Bagi seorang samurai yang identik kemana-mana membawa pedang, pedang adalah ruh mereka. Pedang adalah jiwa dan kekuatan mereka.

Harga diri dan kekuatan mereka terletak pada pedangnya. Biasanya seorang samurai yang masih remaja akan mendapatkan pedang dari bambu sebagai pedang latihan. Namun, setelah melewati upacara kedewasaan samurai tersebut akan mendapatkan pedang yang sesungguhnya. Pada cuplikan gambar TS-4.12

Motome diharuskan *seppuku* dengan pedang terbaiknya, sedangkan pedang yang ia miliki hanyalah sebilah pedang bambu. Demi melaksanakan janjinya, akhirnya Motome melakukan *seppuku* dengan pedang tersebut. Walau akhirnya harus terpenggal dikarenakan tidak kuat menahan sakit saat *seppuku*. Pedang bambu yang digunakannya pada saat-saat terakhirnya merupakan kehormatan baginya.

Walaupun hanya sebilah pedang bambu, tapi tidak menghalangi niatnya untuk melakukan *seppuku* demi menunjung kehormatan.

Pada gambar TS-4.13 diperlihatkan Hanshiro yang bersiap untuk bertarung dan memperlihatkan pedang bambunya. Pedang melambangkan kekuatan pemakainya. Namun, Hanshiro ingin menunjukkan walau hanya dengan

pedang bambu tekadnya untuk melawan Daimyou tidak terhentikan untuk menunjukkan apa itu kehormatan sebuah pertarungan, untuk menunjukkan harga diri seorang samurai. Secara konvensional makna pedang adalah jiwa dan kekuatan samurai, Hanshiro yang terus maju dengan pedang bambunya telah menunjukkan kekuatan dan kehormatan bukan hanya mengenai kekuatan dan terbuat dari apa pedangnya, melainkan tekad kebenaran dan keberanian seorang samurai.

Berdasarkan simbol pedang tersebut makna kehormatan samurai terletak pada kekuatan dan keberanian seorang samurai.

5. Posisi duduk



Gambar TS-4.14
Posisi duduk
(00.41'.13"-00.41'.18")

Objek

(Menunjukkan tinggi rendahnya strata sosial)

Interpretant

Representamen
(Posisi yang tidak setara)

(Menghormati atasan/tuan, menunjukkan sebuah kehormatan bagi sang tuan, menunjukkan status sosial, menjunjung harga diri tuannya.)



Pada gambar TS-4.14 terlihat di sebuah kediaman terdapat sosok Hanshiro yang duduk bersipuh dihadapan Tuan Chijiwa ayah Motome. Tuan Chijiwa adalah orang yang selama ini menjadi junjungan bagi Hanshiro. Terlihat posisi Hanshiro yang duduk lebih rendah secara hirarki menunjukkan kelas sosial yang lebih rendah dari pada Tuan Chijiwa. Dalam hal ini, dari sudut pandang Hanshiro, Hanshiro telah menunjukkan rasa hormat, menjunjung harga diri tuannya, serta merendahkan diri. Karena di dalam masyarakat jepang, mereka mengenal istilah そんけい 尊敬/そんけい/Sonkei yang berarti menghormati dengan cara meninggikan orang lain dan けんじょう 謙讓・けんじょう/Kenjou yang berarti merendahkan diri, Sedangkan dari sudut pandang Tuan Chijiwa, ia menunjukkan kehormatannya sebagai seorang samurai dengan status sosial yang lebih tinggi.

Secara mise-en-scene pada unsur akting terlihat jelas perilaku *sonkei* dan *kenjou* yang dilakukan oleh Tuan Chijiwa dan Hanshiro. Selain itu, terlihat dari unsur latar tempat, sebuah halaman rumah yang luas dengan pintu gerbang yang besar, hal tersebut menunjukkan bahwa Tuan Chijiwa memiliki status sosial yang tinggi dengan diperlihatkan melalui rumah yang berhalaman luas. Perilaku *sonkei* dan *kenjou* dilakukan untuk menghormati yang lebih tinggi dan merendahkan diri, dengan tujuan menjaga nilai kesopanan.

Tanda ini termasuk dalam simbol yang secara konvensional, antara seorang samurai dan samurai lainnya memiliki tanggung jawab untuk menjaga

kehormatan diri dan orang lain dengan berperilaku sopan terhadap sesama. Seperti Hanshiro yang duduk lebih rendah agar tidak menyalahi nilai kesopanan dan Tuan Chijiwa yang duduk lebih atas agar tetap menjaga harga diri dan kehormatannya.

Karena menjaga kehormatan samurai adalah salah satu dari nilai-nilai *bushidou*.

Makna kehormatan adalah menjaga hubungan dengan melihat hirarkinya.

6. Uang Belasungkawa yang dikembalikan.

Pada setiap upacara *seppuku*, akan ada saatnya seorang samurai untuk menyampaikan pesan-pesan terakhir. Sebuah permintaan sebagai hadiah atas belasungkawa adalah hal yang lumrah. Seperti pada gambar berikut.



Gambar TS-4.15
Uang Belasungkawa
(01.43'.41"-01.43'.44")

Interpretant
(Uang menyimbolkan kekayaan dan tahta. Pedang menyimbolkan kehormatan samurai dan kekuatan. Sebuah harta yang tidak sepadan dengan sebuah kehormatan.)



Representament
(Uang yang dibuang
di sebelah Pedang)

Pada gambar TS-4.15 terlihat sebagian dari bilah pedang dan uang emas yang terjatuh. Cuplikan ini terjadi pada saat Hanshiro hendak menjelaskan alasannya meminta seppuku di rumah itu. Ia pertama-tama mengeluarkan kepingan uang sebanyak 3 ryou dan membuangnya begitu saja disebelah pedangnya. Uang tersebut ialah uang yang diperoleh Motome setelah melakukan seppuku sebagai pesan terakhir dan uang belasungkawa. Secara mise-en-scene latar tempat, terlihat uang yang diajatuhkan bersebelahan dengan pedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa Harta tidak sebanding dengan pedang sebagai simbol kekuatan.

Tanda ini termasuk dalam simbol dengan representamen uang yang dibuang disebelah pedang. Memunculkan objek uang dan pedang. Interpretant mengenai tanda tersebut ialah uang yang menyimbolkan harta, tahta, dan kekayaan sudah tidak berarti lagi bagi Hanshiro setelah ditinggal oleh kedua anak dan cucunya. Sedangkan pedang melambangkan jiwa samurai, kehormatan samurai, dan kekuatan. Uang tidak akan bisa membeli nilai-nilai kehidupan samurai. Hanshiro ingin menunjukkan bahwa seorang samurai haruslah meletakkan nilai-nilai hidup samurai (*bushido*) diatas segalanya bahkan harta dan tahta, dengan begitu kehormatan dan harga diri seorang samurai serta nilai-nilai bushidou yang lain akan menjadi harta dan tahtanya. Berdasarkan simbol tersebut

makna kehormatan samurai tidak akan terbeli walau dengan harta melimpah sekalipun.

4.2.2 Indeks

Indeks merupakan salah satu bentuk Trikotomi tanda yang memiliki hubungan kontiguitas dan bersifat kongkret, actual, dan kausal. Tanda yang dianggap sebagai indeks haruslah diidentifikasi terlebih dahulu untuk benar mengetahui sebab terjadinya tanda tersebut. Karena makna yang timbul sangat bergantung oleh hubungan kausal yang diciptakan. Berikut hasil analisis tanda yang berupa indeks pada film *Ichimei (Harakiri: The Death of Samurai)*.

1. Chonmage yang terinjak.



Gambar TIn-4.16
Chonmage terinjak
(02.00'.34"-02.00'.40")

Objek

(Bekas Injakan)

Representament

(Chonmage yang berantakan)

P

ada

(Chonmage sebagai tanda kehormatan yang terletak diatas kepala sudah terpenggal dan terinjak-injak)

Interpretant

gambar TIn-4.16 terdapat gambar tiga buah Chonmage milik Mitsusaki

Hayatonosho, Kawabe Umenosuke, dan Omodaka Hikokuro yang sudah terpenggal oleh Hanshiro yang ditunjukkan langsung di depan Daimyo. Setelah persetujuan yang panjang dan pertarungan di arena seppuku tersebut, para pengawal Daimyou pergi mengikuti Hanshiro yang berlari memasuki kediaman.

Secara unsur tempat pada *mise-en-scene* terlihat adanya *Chonmage* yang berantakan rupanya sudah di arena *seppuku*. Bentuk berantakan yang terlihat pada *chonmage* disebabkan oleh injakan kaki para samurai yang berlarian dan bertarung. Para samurai yang terpotong *chonmage*nya merasa bahwa dirinya sudah dikalahkan. Namun, ternyata *chonmage* yang telah terlepas dari rambut menjadi hilang maknanya apalagi terlihat dari injakan terhadap *chonmage* tersebut.

Maka, dapat diartikan bahwa *chonmage* tersebut sudah benar-benar tidak dilihat lagi dan tidak ada harganya lagi. Nilai *chonmage* jadi lenyap setelah terpotong dari pemiliknya. Hingga para samurai sendiri tidak menyadari sudah menginjak *chonmage* tersebut. Makna Kehormatan menunjukkan kehormatan samurai yang walau dulunya merupakan hal yang dihormati apabila telah terlepas dari tempatnya/pemilikinya dengan artian sebuah aib atau nama baik yang tercoreng. Maka, kehormatan tersebut tidak memiliki arti lagi, seperti halnya *chonmage* yang terpotong.

2. Kondisi arena seppuku yang berantakan.



Gambar TIn-4.17
Arena bertarung
(02.00'.41"-02.00'.48")

Objek

(Arena perang yang berserakan sarung pedang dan berantakan)

Representamen
(Arena seppuku)

Interpretant
(Pertarungan adalah jalan samurai untuk
menjunjung komitmennya dan keberaniannya.
Samurai bertarung dengan penuh harga diri.)

Pada Gambar TIn-4.17 Terlihat sebuah halaman kediaman Daimyou yang berserakan penuh dengan sarung pedang. Keadaan yang seperti ini dapat disebabkan oleh sebuah pertarungan. Terlihat sarung pedang berjumlah lebih dari satu buah maka pertarungan yang terjadi cukuplah besar. Pertarungan adalah hal yang sakral bagi seorang samurai. Karena di dalam pertarungan seluruh nilai-nilai bushidou yang terkandung pada diri seorang samurai akan terlihat. Mulai dari kemampuan, kemurah hatinya, kejujuran, keberanian, rasa hormat, kehormatan, dan kesetiiaan. Dengan adanya seluruh nilai *bushido* di dalam dirinya dan dia akan terus maju dalam sebuah pertempuran hingga tuntas. Berdasarkan tanda tersebut,

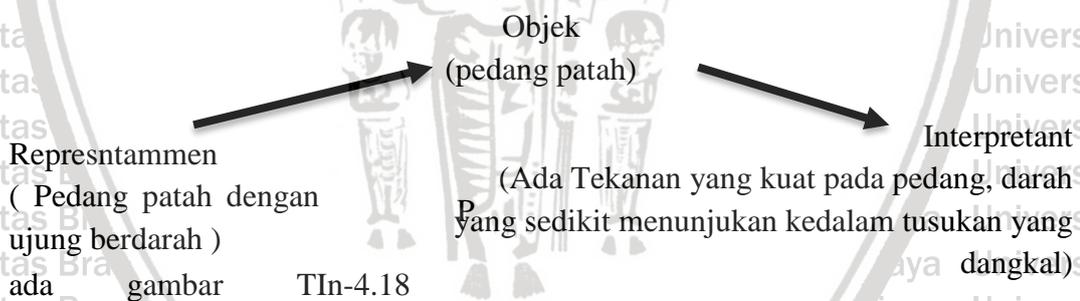
Interpretant yang dimunculkan ialah banyaknya langkah kaki dan pergerakan

sehingga kondisi halaman menjadi berantakan. Banyaknya gerakan merujuk pada terjadinya pertarungan. Kehormatan yang muncul pada tanda ini ialah sebuah pertarungan. Karena dalam sebuah pertarungan komitmen seorang samurai diuji.

3. Pedang bambu yang patah



Gambar TIn-4.18
Pedang Patah
(00.29'.17"00.29'.18")



diperlihatkan sebuah tangan yang mengangkat sebilah pedang bambu dalam keadaan patah dan berdarah di ujungnya. Tangan itu adalah tangan Motome yang tengah melakukan *seppuku*. Seorang samurai dengan ekspresi terkejut dibelakangnya adalah Kawabe Umenosuke salah satu pengawal *seppuku* Motome.

Pedang bambu yang digunakan Motome untuk *seppuku* tidak setajam pedang besi yang mampu memotong kulit perut maupun merobeknya lebih dalam. Patahnya pedang Motome dikarenakan adanya tekanan yang sangat kuat bertumpu pada

sebuah benda yang keras, yaitu lantai, batu atau tanah. Tekanan yang ditimbulkan oleh pedang yang ditahan di atas lantai agar mampu merobek perut, namun menyebabkan pedang bambu akhirnya patah. Ujung pedang yang patah menjadi lebih runcing dan memudahkan Motome untuk melakukan *seppuku*. Darah yang hanya ada pada ujung pedang menunjukkan kedalaman robekan perut Motome.

Pedang bambu tidak mampu menembus perut lebih dalam lagi. Ekspresi samurai Kawabe yang menunjukkan ekspresi terkejut, menandakan hal yang dilakukan oleh Motome adalah hal yang tidak terduga.

Motome yang berkomitmen untuk *seppuku*, hanya menggunakan pedang bambu, keputusan Motome melanjutkan *seppuku* hingga akhir merupakan usahanya dalam menjunjung kehormatan samurai. Makna kehormatan ditunjukkan dalam komitmen seorang samurai dalam melakukan *seppuku* serta peletakan nilai kekuatan memang ada dalam pedang namun pada dasarnya kekuatan pedang itu juga terletak dalam keteguhan hati.

4.2.3 Ikon

Ikon merupakan salah satu jenis tanda pada trikotomi kedua milik Peirce.

Ikon merupakan tanda yang memiliki kemiripan bentuk terhadap benda yang ditandainya. Hanya dengan melihat ikon, penerima tanda akan mampu menemukan padannanya secara nyata. Berikut merupakan ikon yang menunjukkan kehormatan samurai, ditemukan pada film *Ichimeï (Harakiri: The Death of samurai)*.

1. Suigyuu/ すいぎゅう/ Kerbau



Gambar TI-4.19
Lukisan film
(00.00'.44"-00.01'.03)



Gambar TI-4.20
Lukisan Film 2
(00.07'.58"-00.08'.08")



Gambar TI-4.21
Lukisan suigyuu
(sumber : <http://en.rocketnews24.com>)



Gambar TI-4.22
Suigyuu
(Sumber : <http://plaza.rakuten.co.jp/>)

Objek

(Hewan Kerbau)

Representamen

(Lukisan Kerbau pada dinding Kediaman Daimyo)
Gambar TI-4.19 dan TI-4.20

Interpretant

(Kerbau sebagai binatang yang melambangkan kekuatan dan kepemimpinan berdasarkan shio Jepang)

Pada gambar TI-4.19 dan TI-4.20 merupakan gambar lukisan dinding (mural) yang terdapat pada halaman depan kediaman Daimyo. Lukisan yang ada pada dinding kediaman Daimyo sering kali ditunjukkan di dalam film. Lukisan ini terletak di bagian depan kediaman Daimyo. Terlihat seekor hewan yang mirip sapi, kerbau atau banteng dengan posisi duduk meringkuk. Berdasarkan gambar

tali yang terikat pada moncongnya dapat diartikan bahwa hewan tersebut merupakan hewan peliharaan dan bukan hewan liar. Karena sudah terdapat tali yang menandakan ada yang mengendalikan hewan tersebut. Gambar TI-4.19 dan gambar TI-4.20 dilansir merupakan gambar kerbau. Hal itu merujuk pada sebuah Lukisan karya Nagasawa Rosestu seorang pelukis ahli yang memfokuskan objek lukisannya pada gambar hewan dan alam. Gambar TI-4.21 merupakan salah satu hasil lukisan Nagasawa Rosestu yang dilukis pada zaman Edo sekitar abad 18 Masehi. Gambar tersebut merupakan sebuah panel lipat (pembatas ruangan) yang dilukis pada bagian kiri panel. Lukisan dengan judul asli しろ・ぞう・くろ・うし・びょうぶ (*shiro zou kuro ushi byoubu*). *Shiro zou* adalah lukisan gajah putih yang ada pada panel bagian kanan. Sedangkan *kuro ushi* adalah sapi hitam yang apabila ada di daerah lain dimaksudkan kerbau pada panel bagian kiri. *Byoubu* dalam bahasa Indonesia yaitu sekat lipat. Sebuah sekat ruangan yang dapat dilipat. Gambar kerbau juga ditunjukkan melalui gambar TI-4.22 yang memperlihatkan seekor kerbau sedang memamah rumput. Terlihat kemiripan warna, model moncong, dan arah tanduk hewan dalam lukisan film menunjukkan hewan kerbau. Berdasarkan kisah yang ada di film, klan samurai yang berkuasa adalah Ii Naomasa yang berdomisili di kota Hakone. Kerbau adalah salah satu hewan transportasi secara rekreatif yang ada di kota Hakone.

Secara filosofi zodiak atau biasa disebut shio, kerbau juga merupakan salah satu hewan yang termasuk di dalamnya. Shio adalah sifat tahun berdasarkan sifat 12 hewan terpilih yang ada di setiap tahunnya. Shio bersal dari negeri China sebagai Negara penyebar kepercayaan Zen Buddha di Jepang. Kepercayaan Zen

Buddha yang ada di Jepang menjadi landasan hidup masyarakat Jepang termasuk samurai dan cikal bakal ajaran *bushido*. Di Jepang shio juga dikenal dengan nama じゅうにし / *Juunishi*. *Juuni* yang berarti dua belas (12) dan *shi* yang berarti dukungan. Dua belas *juunishi* ialah tikus, kerbau, harimau, kelinci, naga, ular, kuda, kambing, monyet, burung, anjing dan beruang. Kerbau adalah hewan *Juunishi* pada urutan kedua yang memiliki sifat yang sabar, berjiwa siaga, berjiwa kepemimpinan, selalu memberikan inspirasi dan mampu untuk sukses. Dalam ikon kerbau ini yang merujuk pada *Juunishi* dapat dimaksudkan bahwa dalam kediaman *daimyo* tersebut diharapkan adanya jiwa siaga, kepemimpinan, dan sabar yang sesuai dalam aturan-aturan *bushido*. Sehingga, kehormatan klan akan dapat terjaga. Makna kehormatan dalam ikon ini adalah sebuah kehormatan bagi kediaman seseorang dengan status sosial tinggi, memajang lambang-lambang yang memiliki sebuah harapan dalam ikon kerbau yang menunjukkan jiwa siaga, kepemimpinan dan sabar.

4.2.3.2 Lambang klan/かもん(*kamon*)



Gambar TI-4.23
Lambang klan film
(02.02'54"-02.03'27")



Gambar TI-4.24
Lambang klan film2
(00.01'32"-00.01'42")



Gambar TI-4.25

Ii Nomasa klan

(Sumber : 家紋シール・キーホルダー : 家紋市場 : 彦根橘 bbPlus.html)



Gambar TI-4.26

Lukisan tachibana

(sumber : 日本の伝統文様の画像コレクション100枚のホームページ.html)



Gambar TI-4.27

Pohon tachibana

(sumber : 橘とは - 歴史民俗用語 Weblio 辞書.html)

Objek

(Berbentuk buah Jeruk / *tachibana*)

Representamen
(Kamon/Lambang klan)

Interpretan
(Buah jeruk sebagai identitas kota Hakone (Ii Naomasa) sebagai lambang klan. Lambang klan merupakan kehormatan samurai. Jeruk/*Tachibana* dihormati dan dijaga nama baiknya di kota Hakone)

Pada gambar TI-4.23 dan gambar TI-4.24 menunjukkan lambang klan Ii

Naomasa sebagai klan samurai yang berkuasa di daerah Hakone (latar film ini).

Setiap klan di Jepang pasti memiliki lambang klan sebagai salah satu bentuk identitas. Lambang klan akan menunjukkan jati diri dari klan tersebut. Lambang

klan digunakan pada setiap bagian samurai, melalui *gusoku*, arsitektur rumah, perabotan, rumah, senjata, tanda perbatasan kekuasaan dan masih banyak benda-benda yang didapati lambang klan. Lambang klan merupakan salah satu bentuk kehormatan dan harga diri seorang samurai, karena Lambang klan merupakan identitas diri dan daerah kekuasaannya. Apalagi lambang klan yang berarti membawa nama baik kelompok dan orang banyak. Pada gambar TI-4.23 ditunjukkan lambang klan Ii Naomasa pada bagian akhir film. Sedangkan pada gambar TI-4.24 ditunjukkan pada awal pemutaran film. Klan Ii Naomasa adalah seorang samurai yang menjadi kaki tangan Keshogunan Tokugawa. Ii Naomasa sering disebut dengan Kesatria Merah dikarenakan pemilihan warna merah pada *gusokunya*. Ii Naomasa mendapatkan wilayah di provinsi Omi. Hingga, keturunannya Ii Naotaka tetap melayani dibawah kepemimpinan Tokugawa Hidetada dan wilayah Hakone akhirnya dilimpahkan kepada klan Ii Naomasa.

Lambang klan Ii Naomasa gambar TI-4.25 disebut dengan *tachibana* yang berarti jeruk. Lambang klan Ii Naomasa memang sekilas akan mirip dengan bentuk bunga dengan tiga kelopak di atasnya. Namun, itu merupakan gambar Jeruk khas Hakone. Seperti pada gambar TI-4.26 dan sebuah motif kain *tachibana* persis sekali dengan lambang klan Ii Naomasa. Itu adalah motif buah jeruk yang menjadi ikon dari kota Hakone. Gambar TI-4.27 merupakan gambar jeruk yang ada di kota Hakone. Dalam hal ini lambang klan Ii Naomasa merupakan Ikon yang menyerupai *tachibana* atau jeruk yang ada di Hakone. Sehingga jeruk merupakan buah yang menjadi identitas dan kebanggaan kota Hakone. Dalam ikon ini memunculkan makna kehormatan melalui selalu ditampilkannya identitas

klan pada segala hal yang tedapat *kamon*. Menjaga sebuah kehormatan dengan menampilkan *kamon* di setiap bagian dari lingkungan dan diri seorang samurai.

3. Houou (Burung Phoenix)



Gambar TI-4.28
Ukiran Houou film
(00.01'.04"-00.01'.14")



Gambar TI-4.29
Ukiran kuil houou
(sumber: <http://www.syo-kazari.net/sosyoku/dobutsu/houou/houou37.html>)



Gambar TI-4.30
Patung houou
(sumber : https://japanbook.net/zh_tw/article/103)

Objek

(Pahatan burung
phoenix/Houou)

Interpretant

(Burung Houou merupakan makhluk fiksi/legenda.
Bentuk keabadian dan keharmonisan)

Pada Gambar TI-4.28 terlihat pahatan seekor hewan mirip burung yang ada pada tepian atap kediaman Daimyou. Diperlihatkan pada awal pemutaran film. Hewan yang ada pada pahatan tersebut adalah hewan fiktif yang dilegendakan. Bernama burung *Houou* atau secara Internasional sering dikenal dengan nama Phoenix. Burung ini menjadi legenda di beberapa Negara termasuk China. Di China burung *Houou* dikenal dengan nama *Fenghuang*. Burung ini menjadi simbol dari kekuatan api, matahari, keadilan, kepatuhan, dan kesetiaan.

Sedangkan di Jepang burung ini dianggap berhubungan dengan dewa Amaterasu (Dewa Matahari) yang sering bertengger di atap kerajaan. *Houou* dianggap membawa kedamaian bagi masyarakat Jepang dan selalu muncul pada sebuah era yang baru. Maka dari itu, di setiap kediaman kerajaan

Representamen pasti terukir burung *Houou* sebagai pertanda dewa. (Pahatan yang ada di atap kediaman Daimyou) Sehingga makna kehormatan yang ditampilkan dalam ikon burung *Houou* pada kediaman daimyo tersebut

ialah dapat menampilkan sosok pujaan dewa dan diharapkan agar dewa selalu hadir di kediaman tersebut. Makna Kehormatan dengan memajang ukiran Burung

Houou, dikarenakan burung *Houou* merupakan perlambang dewa yang selalu turun di atas atap kerajaan. Sebuah kehormatan seorang pemimpin apabila

menggunakan ornamen yang menjunjung perlambangan dewa dan sikap religinya.

Pada gambar TI-4.29 Terlihat pahatan *Houou* pada atap kuil yang ada di kawasan

Hokane, dan di atasnya terdapat lambang klan Ii Naomasa. Sedangkan pada

gambar TI-4.30 adalah patung *Houou* di atas sebuah atap sebagai perlambangan dewa.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Di dalam sebuah film banyak sekali hal-hal yang ingin disampaikan baik berisi moral, budaya, tradisi, maupun bidang ilmu yang lain. Seperti dalam film *Ichimee (Harakiri: The Death of Samurai)* karya Takashi Miike yang dirilis pada tahun 2011. Dalam Penelitian ini penulis menarik kesimpulan berdasarkan ke 17 tanda yang telah ditemukan.

1. Kehormatan samurai mengenai usaha seorang samurai dalam menebus sebuah kekalahan, rasa malu, dan aib,
2. Letak kehormatan samurai berada di setiap pelaksanaan aturan bushido yang lain yaitu, Integritas, Kejujuran, Kesantunan, Kesetiaan, Keberanian dan Kebajikan.
3. Menjaga kehormatan klan dengan meletakkan *kamon* (Lambang Klan), dan lambang-lambang kerajaan sebagai penjunjung kehormatan dan identitas status sosial.

5.2 Saran

Pada penelitian ini penulis memberikan saran bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti film ini dari segi nilai bushido yang lain, semisal keberanian dan intergritas.

Saran bagi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya agar dapat lebih memberikan

perhatian mengenai pengetahuan sejarah Jepang dengan cara menambahkan sumber pustaka sebagai referensi yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.



Daftar Pustaka

1. Dari Buku

Bellah, Robert N.. (1992). *RELIGI TOKUGAWA: Akar-akar Budaya Jepang*.

Diterjemahkan oleh: Wardah Hafidz, Drs. Wiladi Budiharga. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

Benedict, Ruth. (1982). *Pedang Samurai dan Bunga Seruni*. Jakarta: Sinar Harapan.

Bryant, Anthony J. (2008). *Samurai 1550-1600*. Jakarta: PT. Gramedia.

_____. (2000). *The Samurai*. Oxford: Osprey Publishing Limited.

Jabrohim (Ed). (2003). *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widya.

Martinet, Jeanne. (2010). *Semiologi : Kajian Teori Tanda Saussuran antara Semiologi Komunikasi dan Semiologi Signifikasi*. Diterjemahkan oleh Stephanus Aswar herwinarko. Yogyakarta: JALASUTRA

Nitobe, Inazo, Ph.D.. 1904. *BUSHIDO The Soul of Samurai*. Jakarta. Daras Books

Ranjabar, Agata P. (2008). *HARAKIRI Kepahlawanan Samurai Jepang*. Yogyakarta: PINUS BOOK PUBLISHER.

Wibowo, Indiwana Seto Wahyu. (2013). *SEMIOTIKA KOMUNIKASI-Aplikasi praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media

Zaimar, Okke Kusuma Sumantri. (2014). *Semiotika dalam analisis karya sastra*. Depok: PT.KOMODO BOOKS.

Zoelton, Andy (Ed). (1984). *Budaya Sastra*. Jakarta: CV.Rajawali.

2. Dari Skripsi

Pratama, R. Nanda Putra. 2014. Nilai-nilai Bushido yang Tercermin dalam Film Rurouni Kenshin Karya Keishi Ohtomo. Malang: Tidak diterbitkan. Universitas Brawijaya

Rahmadhani, Farida Citra. 2011. Jalan Kematian Terhormat Samurai dalam film 13 Assassins. Malang: Tidak diterbitkan. Universitas Brawijaya

3. Dari Akses Internet

Alifah, Henny. (2014). *Membuat atau Menulis Daftar Pustaka*. Diakses pada tanggal 29 April 2016, dari <http://www.satujam.com/membuat-atau-menulis-daftar-pustaka/>

Gumilang, Satria. 2015. *Filosofi Pria dan Rambut Panjang*. Diakses pada tanggal 12 juni 2016 dari, http://www.kompasiana.com/gumilangsatria/filosofi-pria-dan-rambut-panjang_550e009d813311be2cbc6136

Ihsand, Muhammad . (2014). *Penulisan Daftar Pustaka yang Benar*. Diakses pada tanggal 27 April 2016 dari <https://support.hyperic.com/display/~marty/2014/08/18/Penulisan+Daftar+Pustaka+yang+Benar>

Joy, Mas.(2012). *Siapa yang memulai rambut Samurai “Chonmage”?*. Diposting oleh Japan-On-You. Diakses pada tanggal 10 juni 2016 dari, <http://japanesestation.com/siapa-yang-memulai-rambut-samurai-chonmage/>

Nurinayah, Andani. 2012. *ANALISIS TOKOH BERDASARKAN ASPEK PHISIKOLOGI SASTRA*. Diakses pada tanggal 27 April 2016 dari, <http://nayacimumut.blogspot.co.id/2012/06/analisis-tokoh-berdasarkan-aspek.html>

Nugroho, Adhiprasetyo. 2013. *Pengertian Film*. Diakses pada tanggal 28 April 2016 dari, <https://adhitoge.wordpress.com/2013/09/01/pengertian-film/>

Rahmiyati, Tri., Rambe, Yusniati., dan Rohana. 2010. *Sosiologi Sastra*. Diakses pada tanggal 27 April 2016 dari <https://wijayalabs.wordpress.com/2010/04/30/sosiologi-sastra/>

Ridho, Maha Patih. (2012). *Hara Kiri : The Death of Samurai*. Diakses pada tanggal 25 April 2016 dari <http://kotakcahaya.blogspot.co.id>

Suliyati, Titik. 2013. *Bushido Pada Masyarakat Jepang : Masa Lalu dan Masa Kini*. IZUMI (Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya Jepang). Vol.1 No.1. Diakses pada tanggal 9 April 2016, dari <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/izumi/article/view/6232>

Tanpa nama. Tanpa tanggal. *Rambut Di Cukur Habis Supaya Malu*. Diakses pada tanggal 10 Juni 2016, dari <http://www.jepang.net/2013/02/rambut-di-cukur-habis-supaya-malu.html>

Lampiran 1: *Curriculum Vitae***CURRICULUM VITAE**

Nama : Annisa Sabila
 NIM : 125110607111026
 Program Studi : S1 Pendidikan Bahasa Jepang
 Tempat dan Tanggal Lahir : Malang, 15 Februari 1994
 Alamat Asli : Jl. Terusan Beringin 6, Sukun-
 Malang.
 Nomer Telepon : 085746955613
 Alamat Email : bilaas_s@yahoo.com
 Pendidikan :
 TK Muslimat NU 01 (1998-2000)
 SDN Bandungrejosari III (2000-2006)
 SMPN 6 Malang (2006-2009)
 SMAN 5 Malang (2009-2012)
 S1 Universitas Brawijaya Malang (2012-2016)
PEGALAMAN ORGANISASI
 2012-2015 (Berlangsung) Anggota Aktif TEATER LINGKAR FIB-UB
PENGALAMAN KEPANITIAAN
 2012 – Perlengkapan – Pentas Studi “Gravito” Teater Lingkar
 2013 – Advisor – Konsumsi Pentas studi “FEMILINA” Teater Lingkar
 Acara - Dies Natalis 9 Teater Lingkar
 Staff - Lomba Drama Festival Minori I
 2014 – PDD - Pentas Tunggal “Suara Suara” Teater Lingkar
 Artistic- Pentas Kerjasama “Suara-suara” Teater Lingkar
 Staff - Lomba Manga Festival Isshouni Tanoshimimashou VIII
 Humas - Pentas studi “Mak Comblang” Teater Lingkar

PDD - Dies Natalis 10 Teater Lingkar

Coordinator- Lomba Drama Festival MINORI II

2015 – PDD - Pentas Generasi “Komedi Putar” Teater Lingkar

Artistic- Pentas Studi “Jangan Dilarang” Teater Lingkar

JLPT

- Lulus JLPT Level 5 (2011)
- Mengikuti JLPT Level 3 (2012)
- Lulus JLPT Level 4 (2014)
- Mengikuti JLPT Level 3 (2015)
- Mengikuti JLPT Level 3 (2015)



Lampiran 2: Berita Acara Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA**

Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia
Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822
E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Annisa Sabila
2. NIM : 125110607111026
3. Program Studi : S1 Pendidikan Bahasa Jepang
4. Topik Skripsi : Sastra, Semiotik, Samurai
5. Judul Skripsi : Makna Kehormatan Samurai pada Film *Ichime-i (Harakiri: The Death of Samurai)*
Karya Sutradara Takashi Miike
(Kajian Semiotik)
6. Tanggal Mengajukan : 15 Februari 2016
7. Tanggal Selesai Revisi : 03 Agustus 2016
8. Nama Pembimbing : Sri Aju Indrowaty, M. Pd
9. Keterangan Konsultasi

No.	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1.	4 April 2016	Pengajuan Judul	Sri Aju Indrowaty, M. Pd	<i>sy</i>
2.	18 April 2016	Pengajuan BAB I,II,II	Sri Aju Indrowaty, M. Pd	<i>sy</i>
3.	3 Mei 2016	Revisi BAB I, II, III	Sri Aju Indrowaty, M. Pd	<i>sy</i>
4.	12 Mei 2016	Revisi BAB I, II, III	Sri Aju Indrowaty, M. Pd	<i>sy</i>
5.	17 Mei 2016	Revisi BAB I, II, III	Sri Aju Indrowaty, M. Pd	<i>sy</i>
6.	20 Mei 2016	ACC BAB I, II, III	Sri Aju Indrowaty, M. Pd	<i>sy</i>

7.	25 Mei 2016	Seminar Proposal	Sri Aju Indrowaty, M. Pd	sy
8.	16 Juni 2016	Revisi BAB I, II, III	Sri Aju Indrowaty, M. Pd	sy
9.	20 Juni 2016	Pengajuan BAB IV, V	Sri Aju Indrowaty, M. Pd	sy
10.	20 Juni 2016	ACC BAB I, II, III, IV, V	Sri Aju Indrowaty, M. Pd	sy
11.	29 Juni 2016	Seminar Hasil	Sri Aju Indrowaty, M. Pd	sy
12.	12 Juli 2016	Revisi Seminar Hasil	Sri Aju Indrowaty, M. Pd	sy
13.	27 Juli 2016	Ujian Skripsi	Sri Aju Indrowaty, M. Pd	sy

10. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai :

A

Malang, 3 Agustus 2016

Mengetahui,
Pembantu Dekan I
Bidang Akademik

Pembimbing



Syaiful Mutaqin, M.A
NIP. 19751101 200312 1 001

Sri Aju Indrowaty, M. Pd
NIK. 201309 711101 2 001