

Representasi *Gaman* pada Tokoh Kudou Chika dalam Anime *Kono Oto Tomare!* : Kajian Semiotika John Fiske

Rafelia Anggita Khoirunnisa¹, Yusida Lusiana², Diana Puspitasari³

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jenderal Soedirman,
Purwokerto, Indonesia

Email: rafelia.khoirunnisa@mhs.unsoed.ac.id;

yusida.lusiana@unsoed.ac.id; diana.puspitasari@unsoed.ac.id

Representation of *Gaman* in the Character Kudou Chika in Anime *Kono Oto Tomare!*

Abstract

This research examines the representation of the concept of Gaman found in the character Kudou Chika in the anime Kono Oto Tomare! using John Fiske's semiotic approach. Gaman is a Japanese cultural value that is reflected in the behavior and character development of the characters, depicting tenacity, patience and perseverance when facing challenges. Qualitative descriptive research methods are used to carry out sign analysis at three levels, namely the level of reality, representation and ideology. The analysis of the level of reality is demonstrated by narrative and systematic techniques that construct the concept of gaman as a reflection of the ideology of collectivism and nationalism. At the reality level, the concept of Gaman is reflected in the dialogue and visuals of the characters which depict calm and perseverance, at the level of narrative representation and symbolism it strengthens the meaning of gaman in a socio-cultural context. At the ideological level, the concept of gaman depicted in the character Chika reflects the values of collectivism and nationalism. The research results show that the anime Kono Oto Tomare! Not only as a medium for entertainment, but also as a means of expanding insight into Japanese cultural values, especially those related to mental resilience and self-control.

Keywords: *Gaman, Fiske's Semiotic, representation.*

Abstrak

Penelitian ini mengkaji representasi konsep *Gaman* yang terdapat pada tokoh Kudou Chika pada anime *Kono Oto Tomare!* dengan menggunakan pendekatan semiotika John Fiske. *Gaman* merupakan salah satu nilai budaya Jepang yang tercermin dalam perilaku dan perkembangan karakter tokoh, menggambarkan kegigihan, kesabaran, dan ketekunan saat menghadapi tantangan. Metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif digunakan untuk melakukan analisis tanda pada tiga level, yakni level realitas, representasi, dan ideologi. Analisis level realitas ditunjukkan oleh teknik naratif dan sistematis mengkonstruksi konsep *Gaman* menjadi cerminan ideologi kolektivisme dan nasionalisme. Pada level realitas konsep *Gaman* tergambarkan melalui dialog dan visual tokoh menggambarkan ketenangan dan ketekunan, di level representasi narasi dan simbolisme memperkuat makna *gaman* dalam konteks sosial budaya. Pada level ideologi, konsep *gaman* yang tergambarkan pada tokoh Chika mencerminkan nilai-nilai kolektivisme dan nasionalisme. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anime *Kono Oto Tomare!* tidak semata menjadi media

hiburan, namun juga menjadi sarana perluasan wawasan mengenai nilai-nilai budaya Jepang, khususnya yang berhubungan dengan ketahanan mental dan pengendalian diri.

Kata kunci: Gaman, semiotika Fiske, representasi.

1. Pendahuluan

Ketika menjalankan kehidupannya, manusia membutuhkan prinsip yang menjadi pegangan supaya lebih terarah, begitupun dengan masyarakat Jepang. Masyarakat Jepang memiliki prinsip hidup dan juga berbagai karakter positif seperti ketekunan, semangat pantang menyerah, pekerja keras dan seringkali dijadikan teladan yang baik bagi masyarakat dari berbagai negara. Pasalnya, berbekal prinsip dan karakter-karakter positif tersebut telah memantik semangat masyarakatnya untuk membangun negara, menjadikan Jepang bangkit dari keterpurukannya dan semakin maju. Contohnya seperti saat Jepang setelah kalah dalam Perang Dunia II, masyarakatnya dengan gigih terus berinovasi dengan memanfaatkan peluang yang ada sehingga tidak memerlukan waktu yang lama bagi negara Jepang untuk bangkit kembali, bahkan menyusul ketertinggalannya dengan menjadi salah satu negara maju di benua Asia. Hal itu terjadi berkat karakteristik yang dipengaruhi oleh nilai-nilai luhur dan tradisi dari negara Jepang sendiri (Prasetyo dkk, 2015:5).

Cynarski dan Piwowarski (2016:45) mengungkapkan bahwa terdapat empat karakteristik dasar masyarakat Jepang yang berasal dari tradisi Samurai dan diikuti di seluruh dunia hingga saat ini. Karakteristik dasar tersebut dikenal sebagai “The Four G” yang memiliki arti berupa empat faktor dasar bersifat prakseologis, suatu karakteristik yang muncul dalam versi modern dari filosofi Samurai berwujud tindakan nyata. Keempat karakteristik dasar yang tersebut adalah *Giri* (kewajiban), *Gisei* (kesiapan untuk mengorbankan diri), *Gaman* (Ketekunan) dan *Ganbaru* (ketekunan dan ketahanan).

Makalah ini akan membahas karakter positif yakni perihal ketekunan atau yang disebut sebagai *gaman* (我慢). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata ketekunan adalah perihal tekun; kekerasan dan kesungguhan (dalam bekerja). Sifat-sifat disposisional seperti ketekunan cenderung membentuk perilaku yang koheren, terarah pada tujuan, yang secara alami mendorong pembelajaran dan pencapaian (Poropat, 2009: 334). *Gaman* adalah sebuah kata dari bahasa Jepang yang dapat diartikan sebagai

kesabaran atau ketekunan, bila diartikan secara harfiah bermakna “seni mengendalikan diri”, hal ini menggambarkan kemampuan seorang individu yang berusaha bersabar dan bertahan meski dalam keadaan sulit. *Gaman* adalah praktik gabungan antara menahan diri, kesabaran, dan toleransi, terutama selama situasi yang tidak menyenangkan (Kuwayama, 1996; Peak, 1991; White, 1987 dalam Yamamoto, 2019: 231). Dalam bahasa Inggris, ketekunan dikenal sebagai *perseverance*.

Upaya untuk memahami *gaman* dapat dilakukan melalui aneka media, salah satunya berupa anime yang termasuk dalam salah satu budaya populer di Jepang. Menurut Asosiasi Animasi Jepang, berdasarkan statistik industri ini mencetak rekor pendapatan pada tahun 2021 dimana pendapatan naik sebesar 13,3% setelah mengalami penurunan sebesar 3,5% tahun 2020 silam yang merupakan puncak pandemi. Saat ini, pasar di luar negeri hampir sama besarnya dengan pasar di Jepang (sempat melampaui Jepang dua tahun yang lalu) dan para analis memperkirakan angka peminat internasional akan terus meningkat.

Terdapat banyak anime yang diterjemahkan dalam berbagai bahasa, salah satunya ke dalam bahasa Indonesia karena peminatnya yang semakin banyak. Hal itu dikarenakan adanya ketertarikan masyarakat Indonesia pada budaya asing, karena anime juga termasuk media yang dimanfaatkan oleh pemerintah untuk menyebarkan budaya Jepang. Salah satunya adalah anime berjudul “*Kono Oto Tomare!*”, yang juga diluncurkan dalam bahasa Inggris berjudul “*Sounds of Life*”, adalah anime yang diadaptasi dari serial manga dengan judul yang sama diterbitkan di majalah *Jump Square Shueisha* tahun 2012, ditulis dan diilustrasikan oleh Amyū. Anime ini menceritakan Kudou Gen seorang pembuat *Koto* (alat musik tradisional Jepang) yang percaya bahwa cucu yang dianggapnya nakal bernama Kudou Chika tidak akan pernah memahami alat musik kebanggaannya tersebut.

Anime ini dipilih sebagai objek penelitian karena gambaran *gaman* diperlihatkan dalam alur ceritanya, yang menceritakan tentang perjuangan sang tokoh utama bernama Kudou Chika yang ingin membuktikan keseriusannya dalam memainkan alat musik tradisional Jepang bernama “*Koto*” meskipun dirinya dicap sebagai anak berandalan dan bahkan dituduh terlibat dalam peristiwa pembakaran rumah almarhum kakeknya. Merasa ingin menjaga kenangan terakhir dari kakeknya, Chika pun bergabung dengan klub *Koto* yang didirikan oleh sang kakek. Meski dicap buruk dan seringkali diremehkan, Kudou tetap terus berlatih untuk memainkan alat musik tersebut. Bersama dengan teman-teman

klubnya, Kudou berjuang sampai akhirnya dapat berpartisipasi dalam kejuaraan nasional. Anime ini juga memperoleh rating yang cukup tinggi yang dilansir dari situs *MyAnimeList* sebesar 7.9/10.

Penelitian ini dilakukan guna menelusuri lebih lanjut tentang konsep *gaman* pada tokoh Kudou Chika dalam anime *Kono Oto Tomare!*. Dimana dengan mengaplikasikan *gaman* yang merupakan karakter dari masyarakat Jepang, dapat memberikan dampak yang positif bagi Kudou dalam proses mencapai tujuannya yaitu ikut serta dalam kejuaraan nasional. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh Kate M Xu, dkk (2021: 11) ketekunan dan pencapaian memiliki korelasi positif yang kuat dari semua sampel, dan terlihat lebih menonjol di negara-negara Asia dibandingkan dengan negara-negara Barat. Artinya, dari penelitian tersebut telah mengkonfirmasi sebuah hipotesis bahwa ketekunan lebih terkait dengan pencapaian bagi siswa Asia Timur.

Pada karya sastra khususnya anime yang digunakan sebagai objek penelitian, terdapat tanda-tanda yang menginterpretasikan sebuah makna. Hal itu dapat ditemukan pada dialog, *gesture*, ekspresi, teknik pengambilan kamera, dan lain-lain. Elemen-elemen tersebut umumnya terdapat pada media audiovisual, yang mana *anime* termasuk diantaranya sehingga dirasa tepat menganalisis menggunakan teori semiotika John Fiske (1987) yang berkaitan dengan kode-kode televisi dan dapat digunakan untuk membedah suatu makna. Fiske (1987) ialah seorang ahli dalam bidang ilmu komunikasi yang mengembangkan teori semiotika yang berfokus pada bagaimana tanda-tanda dalam media massa (termasuk anime) diproduksi dan kemudian dikonsumsi oleh masyarakat. Pendekatan Fiske ini memberikan penekanan pada bagaimana hubungan antara tanda, budaya, dan ideologi yang relevan dalam menganalisis anime sebagai salah satu produk budaya populer Jepang. Teori Fiske ini digunakan dengan tujuan mengungkapkan makna berupa representasi *gaman* yang tercerminkan dalam anime *Kono Oto Tomare!* menggunakan kode-kode televisi yang dibagi menjadi tiga level: realitas, representasi dan ideologi.

2. Metode dan Teori

2.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk memahami secara mendalam tentang bagaimana tanda-tanda dalam anime yang membawa makna tertentu yang berhubungan dengan konsep *gaman*.

Sumber data terdiri dari data primer dan sekunder yang dijadikan referensi dalam menganalisis bagaimana konsep *Gaman* direpresentasikan dan dimaknai dalam konteks budaya Jepang. Data primer adalah anime yang berjudul *Kono Oto Tomare!* yang diproduksi oleh Studio Platinum Vision pun mulai dirilis. Season pertama ditayangkan pada 07 April 2019 - 30 Juni 2019, sementara season kedua mulai ditayangkan tanggal 06 Oktober - 29 Desember 2019 lalu. Sumber data utama pada penelitian ini berupa potongan dialog, ekspresi wajah, penggunaan simbol-simbol visual dan adegan (*scene*) dari tokoh utama yaitu Kudou Chika ketika berbicara dengan dirinya sendiri maupun orang lain serta perilakunya yang mencerminkan konsep *gaman* (kesabaran atau ketekunan).

Langkah penelitian yang dilakukan adalah pertama pengumpulan data dari anime yang selanjutnya mengidentifikasi adegan, dialog dan simbol-simbol yang terkait dengan konsep *Gaman*. Kedua melakukan analisis visual dan semiologi yakni mengumpulkan data berupa tanda-tanda visual seperti penggunaan simbol, warna, atau gerakan yang berkaitan dengan konsep penelitian. Data penelitian dikumpulkan menggunakan teknik studi pustaka dan simak catat.. Data penelitian juga didukung dengan sumber yang didapatkan dari buku-buku, e-book, jurnal, dan beberapa artikel di internet yang berkaitan dengan tema, metode, teori yang digunakan dalam menganalisis anime *Kono Oto Tomare!*

2.2 Teori

2.2.1 *Gaman* 我慢

Gaman merupakan sebuah konsep penting dalam budaya Jepang yang menunjukkan adanya kemampuan untuk menahan diri, bersabar, dan tetap tabah dalam menghadapi kesulitan atau situasi yang menantang. Dalam bahasa Jepang, kata *gaman* secara harfiah bermakna ‘menahan diri’ atau ‘mengendalikan diri’, namun konsep ini memiliki makna yang jauh lebih dalam dibanding arti harfiahnya. Pada konsep *gaman*, terdapat kekuatan mental untuk tetap tenang dan terus maju walaupun menghadapi cobaan atau tantangan,

serta kemampuan diri dalam menekan perasaan pribadi demi kebaikan yang lebih besar atau demi menjaga harmoni sosial. Dalam budaya Jepang, *gaman* dapat dilihat melalui karakter bangsa Jepang, yakni sebagai berikut:

a. Gigih

我慢 (*gaman*) sering digunakan bersama dengan kata 強い (*tsuyoi*, yang berarti "kuat" atau "bertenaga") untuk membentuk kata majemuk 我慢強い (*gaman zuyoi*). Ini adalah kata sifat yang berarti seseorang yang dapat "bertahan dengan kuat", atau "gigih". Memiliki padanan yang hampir sama dengan "persistently" dalam bahasa Inggris (Locksleyu, 2019). Kata gigih dapat didefinisikan dengan "teguh pada pendirian/pikiran" (KBBI, 2016).

b. Sabar

Dikutip dari sebuah buku berjudul "*The Art Of Gaman: Arts and Crafts from the Japanese American Internment Camps 1942-1946*". Diaktakan bahwa meskipun beberapa orang dikatakan kaya sebelum perang, kebanyakan dari mereka adalah petani penggarap, tukang kebun, dan buruh harian yang mencari nafkah seadanya untuk menjaga agar makanan tetap tersedia di atas meja dan ada atap untuk menaungi. "*Shikataganai. Mau bagaimana lagi,*" orang-orang tersebut sering mengatakannya, "Kita harus *gaman*"-menerima apa yang ada dengan sabar dan bermartabat. Kata-kata tersebut sering diucapkan, sehingga terdengar seperti mantra (Hirasuna, 2005:9-10).

Selanjutnya, dikutip dari artikel berjudul *The Virtue of Gaman*, *gaman* dianggap sebagai kebajikan di Jepang karena merupakan indikator kedewasaan, dan kekuatan dalam menghadapi keadaan yang sulit. Inilah sebabnya mengapa *gaman* adalah sifat karakter yang umum di antara para pahlawan Jepang yang biasanya mengatasi rintangan besar sambil dengan tabah menanggung ketidakadilan, dan rasa sakit untuk akhirnya menang (McGinty, 2019). Tercermin dalam kalimat 我慢強く待ったほうがいい (*gaman zuyoku matta hou ga ii*) lebih baik menunggu dengan sabar. もう我慢できない (*mou gaman dekinai*) Saya tidak tahan lagi. Dalam ajaran Buddha, *gaman* sebenarnya adalah salah satu dari 7 keinginan duniawi; dalam konteks ini, berarti sesuatu seperti "kesombongan", "kebanggaan", atau "keangkuhan". Hal itu dapat dilihat dari dua karakter kanji yang membentuk *gaman* (我慢) 我 = diri sendiri, 慢 = kesombongan. Namun, dalam bahasa Jepang modern sehari-hari, "*gaman*" biasanya berarti menekan keinginan,

menahan sesuatu, dll (Locksleyu, 2019). Konsep ini menyiratkan tingkat pengendalian diri, yakni ketika mengerem perasaan untuk menghindari konfrontasi.

c. Tekun

Dikutip dari buku berjudul “*The Way of Nagomi: The Japanese Philosophy of Finding Balance and Peace In Everything You Do*”, di dalam bukunya di jelaskan bahwa cara lain yang juga penting untuk mencapai *nagomi* (keseimbangan, kenyamanan serta ketenangan hati dan pikiran) dalam diri adalah *gaman*, yang merupakan konsep Jepang yang berkaitan dengan ketekunan. Ini adalah salah satu premis terpenting dalam Buddhisme Zen, prinsip-prinsipnya telah lama diagungkan dan dipraktikkan secara luas, terutama di kalangan kelas samurai pada Abad Pertengahan (Mogi, 2023:37).

Selanjutnya *gaman* juga dapat diartikan sebagai gagasan bahwa seseorang harus menunjukkan kesabaran dan ketekunan saat menghadapi situasi yang tidak terduga atau sulit, agar dapat menjaga ikatan sosial yang harmonis. Pelatihan dimulai sejak dini; anak-anak belajar dari contoh orang tua. Kesabaran dan ketekunan juga merupakan bagian dari pendidikan, dimulai dari sekolah dasar (Littler, 2019).

Tentang gambaran konsep *gaman* dalam kehidupan sehari-hari di Jepang, misalnya bagi wanita dewasa di Jepang ketika berperan sebagai istri sekaligus seorang ibu. *Gaman* adalah nilai lokal yang menonjol bagi perempuan yang mengorbankan diri untuk orang lain dalam keluarga Jepang dan menjadi pusat perjuangan yang tak terelakkan ketika menjalankan perannya dalam jangka panjang. Seperti merawat orang tua yang sakit dan menua, di mana anak perempuan-baik yang masih lajang maupun yang sudah menikah-harus mencurahkan sebagian besar hidup mereka dalam hal tersebut (Rosenberger, 2013:166). Sementara itu bagi pria, *gaman* memungkinkan untuk bertahan dengan pekerjaan yang tidak menyenangkan sampai dapat menemukan pekerjaan yang lebih baik, dengan rekan kerja yang menjengkelkan, dengan kereta api yang penuh sesak di jam-jam sibuk, atau ketika bekerja lembur dalam sebuah proyek walaupun sebenarnya memiliki keinginan untuk bersantai di tempat lain (Delgado, 2023).

2.2.2 Semiotika Visual

Teori semiotika visual John Fiske (1987) menekankan pada tanda-tanda visual dalam media diproduksi, disebarkan, dan kemudian diinterpretasikan oleh penonton. Fiske menyatakan jika tanda-tanda adalah bagian integral dari budaya yang memiliki

makna-makna yang dapat dibaca atau ditafsirkan secara berbeda oleh berbagai kelompok sosial. Teori ini dianggap penting dalam memahami komunikasi visual terutama dalam media seperti televisi, film, dalam konteks ini anime. Teori yang digunakan adalah teori semiotika yang dirumuskan oleh John Fiske (1987) yang membahas tentang kode televisi berdasarkan tingkatan makna yaitu realitas, representasi, dan ideologi.

Pada level makna realitas, langkah awal ialah melakukan identifikasi elemen visual yang muncul pada anime yang berkaitan dengan konsep *gaman*. Analisis dilakukan pada ekspresi wajah, segi penampilan, postur tubuh. Pakaian, tingkah laku, dan lingkungan tempat tokoh berada. Pada level ini juga dapat dilakukan analisis detail auditori seperti musik latar, suara lingkungan, dan atau nada suara tokoh saat menghadapi tantangan. Selanjutnya pada level ini adalah mendeskripsikan secara denotatif, yakni menggambarkan secara objektif apa yang terlihat dan terdengar tanpa memberikan interpretasi makna yang lebih dalam. Memfokuskan pada apa yang dapat dilihat secara langsung.

Analisis level makna representasi ialah berhubungan dengan bagaimana cara media (dalam hal ini anime) merepresentasikan atau menggambarkan tanda-tanda pada level realitas melalui berbagai konvensi media seperti editing, narasi, serta teknik sinematik lainnya. Penekanannya ialah pada konstruksi naratif dan sinematik yang membentuk persepsi audience terhadap konsep *gaman*. Terdapat beberapa langkah yang dilakukan pada level ini adalah analisis naratif, teknik sinematik, dan melakukan identifikasi representasi simbolik. Pada analisis naratif yang dilakukan ialah mengkaji bagaimana narasi dalam anime mendukung atau membangun konsep *gaman*, dengan mengamati bagaimana alur cerita, dialog, dan interaksi tokoh menggambarkan ketekunan, kesabaran yang terus menerus, pengorbanan atau dedikasi. Analisis teknik sinematik yang dilakukan ialah framing, penggunaan *close-up*, pencahayaan, dan warna yang digunakan untuk memperkuat konsep *gaman*. Teknik ini digunakan untuk membantu penonton merasakan emosi yang sama seperti yang dialami tokoh. Representasi simbolik ialah melakukan identifikasi simbol atau metafora yang digunakan untuk merepresentasikan *gaman*.

Analisis terakhir dalam semiotika visual Fiske (1987) ialah melakukan analisis yang lebih mendalam dan menggali ideologi yang mendasari representasi *gaman* dalam anime. Pada makalah ini dianalisis bagaimana representasi *gaman* pada anime *Kono Oto*

Tomare mencerminkan, mempertahankan dan atau mungkin mengkritisi atau menentang nilai-nilai budaya dan ideologi tertentu, khususnya yang berakar pada budaya Jepang.

3. Kajian Pustaka

Pada penelitian terdahulu ditemukan teori dan tema yang relevan dengan penelitian ini yang dapat digunakan sebagai acuan, yakni sebagai berikut. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Yamamoto dan Satoh (2019). Dari penelitian ini dapat dipelajari bahwa ketekunan adalah suatu komponen yang berperan dalam membangun motivasi belajar, dimana para guru menanamkan kepada anak-anak Jepang bahwa usaha akan membawa kesuksesan dan setiap anak pasti dapat mengerahkan segala kemampuannya dengan berusaha. Tak lupa, para guru juga memuji usaha setiap anak dengan menyoroti kerja keras maupun kesuksesan mereka setelah berusaha dengan tekun. Dengan pola pendidikan seperti itu, dapat membuat anak-anak Jepang percaya bahwa kesulitan maupun kegagalan adalah hal yang biasa terjadi, kritik adalah bagian dari pembelajaran, lalu usaha dan ketekunan dibutuhkan untuk menghadapi tantangan.

Kedua, penelitian Xu, dkk (2021) menyatakan bahwa terdapat hubungan hasil, strategi belajar dan motivasi dari setiap negara Asia maupun Barat. Berdasarkan sampel dari tiap negara dapat dilihat bahwa masing-masing sampel mendapatkan efek yang berbeda dalam ketekunan, motivasi dan strategi.

Ketiga, penelitian Alfurqan dan Haqu (2022). Hasil penelitian menjelaskan tentang sifat egois dan diperoleh 10 data yang bersumber dari *scene* Layangan Putus yang dipresentasikan melalui *gesture*, ekspresi dan perkataan, kemudian diteliti berdasarkan level realitas, representasi dan ideologi. Keempat, penelitian oleh Manullang berjudul “Analisis Makna Nasionalisme dalam Film 3 Srikandi” (2020). Penelitian ini menghasilkan 19 data yang menggambarkan makna nasionalisme, yang didapat melalui analisis semiotika dari John Fiske. Nasionalisme diperlihatkan dengan sikap cinta tanah air, rela berkorban dan saling melindungi.

Penelitian kelima (Lusiana dkk, 2022) menunjukkan bahwa pada analisis tingkat realitas, dilihat dari pakaian, penampilan, cara berbicara, perilaku, gerak tubuh, ekspresi dan kode lingkungan, kita dapat menyimpulkan bahwa protagonis Mei Changsu direpresentasikan sebagai seorang pejuang, seorang sarjana dan seorang pangeran, dan juga dapat dianggap sebagai Junzi atau sosok superhero dengan konsep *wen-wu* yang

menginternalisasikan nilai-nilai kebajikan dalam ajaran Konghucu. Pada tataran representasi, kode teknis dan konvensional mewakili lima etika Konfusianisme yang tercermin melalui aspek kamera, pencahayaan, musik, dan audio dan pada tataran ideologi dapat disimpulkan ideologi kolektivisme dan kepemimpinan patriarki. Melalui kajian makna semiotika dan penggunaan kode televisi, kita dapat memahami bahwa media televisi Langya Bang merupakan media untuk mempromosikan budaya tradisional Tiongkok dan juga cara tidak langsung untuk memahami ajaran Konghucu.

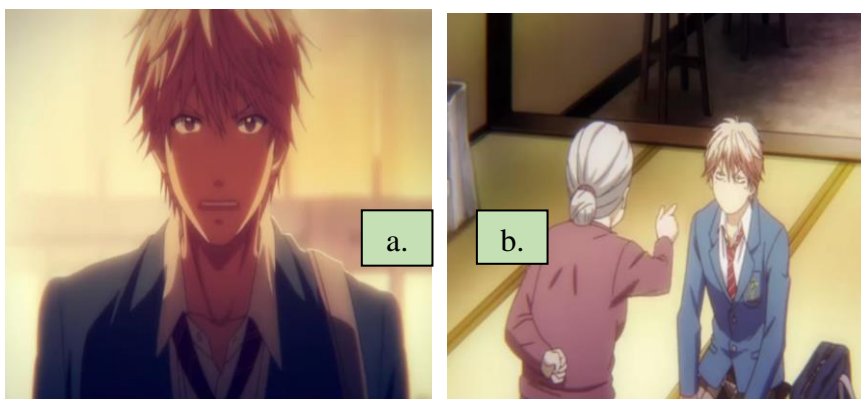
4. Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini dibahas tentang bagaimana tokoh utama Chika Kudou dalam anime *Kono Oto Tomare* merepresentasikan konsep *gaman* dengan menggunakan analisis semiotika Fiske, yang mencakup aspek realitas, representasi, dan ideologi. Pembahasan akan dilakukan pada tiga aspek utama konsep *gaman*, yaitu gigih, sabar dan tekun.

4.1 Analisis Karakter Gigih

Gigih memiliki arti bekerja keras dalam mengerjakan suatu hal, terus bergerak maju meski menghadapi rintangan. Karakter *gaman* yang direpresentasikan pada Gambar 1 adalah gigih, tampak dari perilaku yang menunjukkan kegigihan Kudou dimana meski ia tahu akan konsekuensi atas pengakuannya yang merusak *koto* dan telah diusir, tetap berusaha agar diizinkan membantu memperbaiki.

Gambar 1. Usaha Kudou ketika ingin membantu memperbaiki *koto*





Sumber: *Kono Oto Tomare* Episode 2 (18.46 – 19.18)

Tabel 1 Analisis Gambar 1

Realitas	
Penampilan	Adegan Kudou yang masih memakai seragam sekolah saat mendatangi toko alat musik.
Ekspresi	Kudou terlihat duduk bersimpuh saat berbicara dengan sang nenek pemilik toko dan duduk di depan toko sehari-hari, menunjukkan kesungguhannya. Alisnya ditekuk, ekspresinya serius
Perilaku	Kudou berkata dengan tegas menyampaikan maksud kedatangannya yaitu meminta izin untuk membantu memperbaiki <i>koto</i> , sang nenek marah akibat pengakuan Kudou bahwa dia-lah yang merusak <i>koto</i> dan mengusirnya. Namun Kudou tidak menyerah bahkan rela duduk sehari-hari diluar toko sampai diizinkan masuk.
Representasi	
Teknik kamera	<i>Medium Close Up, Medium Shot, Full Shot</i>
Dialog	<p>久遠愛 : あの、そのこと壊れたの俺のせいなんで、直すのを手伝わせてください。</p> <p>仁科静音: 何抜かしとるか！ ことをこんなにしたやつにさせると思うか？ 帰れ！</p> <p><i>Kudou Chika: Ano, sono koto kowareta no ore no sei nande, naosu no wo tetsudawasete kudasai</i></p> <p><i>Nishina Shizune; Nani nukashitoruka! Koto wo konna ni shita yatsu ni saraseru to omouka ? Kaere!</i></p> <p>Kudou Chika: Aku yang merusak koto itu, jadi izinkan aku membantu memperbaikinya.</p> <p>Nenek pemilik toko: Apa yang kamu katakan! Kau pikir orang yang tega merusak koto akan kubiarkan menyentuhnya lagi? Pulanglah!</p>
Latar Tempat	Toko alat musik Nishina

Setelah memohon pada kepala sekolah untuk memperbaiki *koto*, Kudou berniat untuk membantu dalam proses perbaikannya. Ia mendatangi toko alat musik dan mengakui bahwa dirinya-lah yang merusak *koto* tersebut sehingga ia merasa bertanggungjawab untuk ikut memperbaikinya, walaupun sebenarnya yang terjadi adalah ia dijebak oleh orang lain dan dituduh sebagai pelakunya (Gambar 1 a). Mendengar pengakuannya, sang nenek pemilik toko marah dan mengusir Kudou (Gambar 1 b), akan tetapi ia tidak menyerah begitu saja, melainkan tetap menunggu setiap hari di depan toko bahkan sampai tidak makan (Gambar 1 c). Setelah diizinkan masuk oleh cucu pemilik toko, sang nenek pun ikut mengizinkannya. Sebagai gantinya, Kudou diminta untuk mengatakan alasan mengapa ia merusak *koto* tersebut jika ingin tetap membantu (Gambar 1 d).

Pada level realitas bila dilihat dari aspek penampilan, terlihat Kudou, memakai seragam sekolah. Kemudian aspek perilaku yang ditunjukkan oleh Gambar 1, meskipun telah diusir, Kudou tetap bersikeras agar diizinkan membantu memperbaiki *koto*. Ia juga memasang ekspresi yang serius, memperlihatkan kesungguhannya untuk ikut membantu. Ia berbicara dengan mantap mengutarakan niatnya tersebut, bahkan sampai rela duduk di depan toko selama sehari-hari tanpa makan sampai memperoleh izin untuk membantu memperbaiki *koto*. Kemudian pada **level representasi**, dari segi pengambilan gambar menggunakan beberapa teknik *framing*: *Medium Close Up* (MCU) yang menyoroti kepala hingga dada ke atas, *Medium Shot* (MS) menunjukkan objek dari kepala hingga pinggang, *Full Shot* (FS) menunjukkan objek dari kepala hingga kaki (Bonnafix, 2011 hlm. 852). Terakhir, yaitu **level ideologi** yang ditemukan pada data tersebut adalah nasionalisme budaya, dimana negara memperoleh kebenaran politik dari budaya bersama dan bukannya “sifat keturunan” seperti warna kulit, ras, dan sebagainya (Fitri dan Tri, 2018 hlm. 6). Nasionalisme sendiri cenderung ditunjukkan dengan sikap cinta tanah air, mengakui dan menghargai budaya serta menempatkan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi. Hal itu sesuai dengan adegan yang dijadikan data, dimana dengan memainkan *koto* yang merupakan alat musik tradisional adalah bentuk cinta kepada tanah air sekaligus melestarikan budaya yang dimiliki.

4.2 Analisis Karakter Sabar

Sabar memiliki beberapa arti, yaitu pengendalian diri (dalam hal emosi maupun keinginan), bertahan dalam situasi yang sulit, dan lain-lain. Karakter gaman yang direpresentasikan pada Gambar 2 adalah sabar, terlihat dari adegan dimana Kudou berusaha mengendalikan emosinya, dibanding marah atas perkataan Takezo yang ditujukan kepadanya ia lebih memilih untuk mengalah, tidak melanjutkan perdebatan dan pergi dari lawan bicaranya.

Gambar 2 Takezo dan Kudou berdebat tentang klub



Sumber: *Kono Oto Tomare* Episode 1 (10.15 – 10.38)

Tabel 2 Analisis Gambar 2

Realitas	
Penampilan	Sehabis membuang sampah, Takezo dan Kudou berdebat, suasananya tegang
Perilaku	Kudou mencengkeram kerah baju Takezo dan menunjukkan wajah datar setelah Takezo mengungkapkan bahwa ia tidak mempercayainya.
Representasi	
Teknik kamera	<i>Two Shot, Big Close Up</i>

alog	<p>武蔵：突然押しかけて好き放題やって、何たくらんでるんだよ！部に恨みでもあるのか？ 久遠：だから入部希望だっつってんだろ！ 武蔵：信じられるわけないだろ</p> <p>Takezo: Totsuzen oshikakete suki houdai yatte, nani takuran derun dayo! Bu ni urami demo aru no ka? Kudou: Dakara nyuubu kiboudattsuttendaro! Takezo: Shinjirareruwakenaidaro</p> <p>Takezo: Kau tiba-tiba ikut campur tanpa diminta dan bertindak sesukamu, apa yang kau rencanakan! Apa kau punya dendam pada klub? Kudou; Sudah kubilang aku ingin bergabung dengan klub! Takezo: Mana mungkin aku mempercayainya</p>
Latar tempat	Sisi belakang sekolah

Pada Gambar 2, Takezo dan Kudou berdebat tentang Kudou yang bertingkah seenaknya sejak bergabung dalam klub, Kudou marah dan mencengkeram baju Takezo (Gambar 2 a). Takezo juga masih curiga dan belum mempercayai bahwa Kudou benar-benar ingin bergabung dengan klub. Mendengar itu, Kudou memasang wajah datar (Gambar 2 b).

Level realitas yang ditunjukkan oleh data tersebut mulai dari aspek penampilan, baik Takezo maupun Kudou memakai seragam sekolah dan berbicara dengan saling berhadapan-hadapan. Aspek perilaku yakni adegan dimana Kudou mencengkeram kerah baju Takezo karena berkonfrontasi soal bergabung di klub, Takezo mengira bahwa Kudou hanya main-main dan memiliki dendam pribadi pada klub sehingga membuat Kudou kesal. Takezo juga menyatakan bahwa ia tidak mempercayai Kudou, reaksi Kudou pun ditunjukkan dengan wajah datar. Pada **level representasi**, teknik kamera yang digunakan yaitu *Two Shot*, dimana kamera menampakkan dua objek dalam satu frame, *Big Close Up* yang memperlihatkan kepala hingga dagu. Latar tempat yang ditunjukkan yaitu di belakang sekolah. Kemudian **level ideologi**, dari data yang telah ditampilkan mengindikasikan ideologi kolektivisme. Chika Kudou tidak memberikan perlawanan terhadap perlakuan yang diterima, karena ia lebih mementingkan ketiadaan konflik atau keharmonian.

4.3 Analisis Karakter Tekun

Karakter yang diperlihatkan pada Gambar 3 adalah tekun. Hal ini dibuktikan dengan adegan yang menunjukkan perilaku Kudou untuk meningkatkan kemampuan memainkan *koto*-nya. Meski sempat malu ditawarkan bantuan oleh Hozuki, Kudou terus berusaha memahami lagu dengan mencoba memainkannya sendiri. Tekun sendiri memiliki arti berusaha dengan sungguh-sungguh, seperti halnya yang dilakukan oleh Kudou.

Gambar 3 Kudou yang mencoba memainkan *koto*



Sumber: *Kono Oto Tomare* Episode 3 (12.30 – 12.45)

Tabel 3 Analisis Gambar 3

Realitas	
Penampilan	Kudou dan teman-temannya tengah berlatih memainkan <i>koto</i> bersama-sama di ruang klub
Perilaku	Kudou berusaha memahami cara memainkan <i>koto</i> dengan memetik senar sambil mengingat-ingat cara memetik yang dahulu telah diajarkan oleh almarhum kakeknya.
Representasi	
Teknik kamera	<i>Group Shot</i>

Dialog	鳳月: 教えてくださいは? 久遠: クソ! えっと、確か。。一三四五六七。。お、これか? 七もっかい七で八。ざまあみる! できんじゃねえか俺! <i>Hozuki: Oshiete kudasai wa?</i> <i>Kudou: Kuso!</i> <i>Etto, tashika.. ichi ni san shi go roku shichi.. oh, kore ka?</i> <i>Shichi mokkai shichi de hachi. Zamaamiru! Dekinjaneeka ore!</i> Hozuki; “Tolong ajarkan aku?” Kudou: Sial! Anu, kalau tidak salah. Satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh. Oh, yang ini ya? Tujuh, tujuh lagi lalu delapan. Lihat nih, aku bisa!
Latar Tempat	Dalam ruangan klub

Karena hanya Takezo dan Hozuki yang sudah lancar bermain *koto*, Takezo mengajarkan Kudou dan teman-temannya untuk bermain dari dasar (Gambar 3). Hozuki ikut mendampingi dan melihat ke arah Kudou kemudian menggoda Kudou agar diajarkan olehnya, namun Kudou memilih untuk mencoba memainkannya sendiri.

Level realitas yang ditunjukkan dilihat dari aspek penampilan dan perilaku, adalah adegan dimana Kudou berusaha sendiri untuk belajar memainkan *koto*. Pada level **representasi**, teknik kamera yang digunakan pada ketiga data adalah *Group Shot* yang menampilkan lebih dari dua objek dalam satu frame. Latar tempat yang ditunjukkan yakni ruang klub. Kemudian pada **level ideologi**, data ini juga membuktikan nasionalisme budaya lewat perilaku yang menghargai alat musik tradisional dengan berusaha memahami cara memainkannya dengan baik.

5. Simpulan

Pada level realitas, konsep *gaman* direpresentasika melalui elemen visual dan auditori yang menunjukkan kegigihan, kesabaran, dan ketekunan tokoh utama sebagian ebsar ditunjukkan pada penggambaran aspek perilaku dan ekspresi wajah. Pada level representasi, teknik narasi dan sinematik digunakan dalam mengkonstruksi konsep *gaman*. Aspek teknik narasi terdapat dua aspek yang menjadi kajian representasi yakni pengembangan karakter tokoh utama serta dialog dan monolog internal yang dilakukan Kodou Chika. Teknik sinematik yang digunakan diantaranya penggunaan close-up pada

wajah tokoh yang digunakan untuk mempertegas ekspresi wajah saat menghadapi tantangan. Pada level ideologi, konsep *gaman* melalui perilaku Kodou Chika menggambarkan ideologi kolektivisme dan nasionalisme. Penggambaran ideologi kolektivisme terlihat dari usaha yang dilakukan untuk menjaga keberadaan dan kesuksesan klub *Koto*. Selanjutnya ideologi nasionalisme terlihat dari dedikasi Chika dalam belajar dan berusaha untuk ikut berkompetisi secara nasional yang dapat dikatakan sebagai sebuah upaya untuk menghormati dan menunjukkan kebanggaan terhadap budaya tradisional Jepang.

Pendekatan analisis semiotika Fiske ini memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana konsep *gaman* diintegrasikan dan dimaknai dalam anime *Kono Oto Tomare!* serta bagaimana budaya populer ini digunakan sebagai media yang digunakan untuk menyebarkan nilai-nilai dan ideologi Jepang melalui representasi visual dan naratif.

6. Daftar Pustaka

- Alfurqan, Farouq dan Haqqu, Rizca. (2022) “Sifat Egois Pada 10 Scene Series Layangan Putus”
- Cynarski, Wojciech J. dan Piwowarski, Juliusz. (2016). Japanese Security Culture In The Global Village. The Budo Charter As A Modernized Element Of Ancient Military Tradition. *International & National Studies*. No. 20 (30-50). <https://doi:10.24356/SD/20/1>
- Delgado, Jennifer. (2023). Gaman, the Japanese concept of enduring hardship with dignity. <https://psychology-spot.com/gaman-japanese-meaning/> (Diakses pada 13 Maret 2023).
- Hirasuna, Delphine. (2005). *The Art Of Gaman: Arts and Crafts from the Japanese American Internment Camps 1942-1946*. Ten Speed Press: California. <https://www.pdfdrive.com/the-art-of-gaman-arts-and-crafts-from-the-japanese-american-internment-camps-1942-1946-e175919255.html> (Diakses pada 09 Maret 2023).
- KBBI Online. (2016). Gigih. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gigih> KBBI Online. 2016. Ketekunan. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ketekunan> (Diakses pada 14 September 2022).
- KBBI Online. (2016). Representasi. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/representasi> (Diakses pada 7 Februari 2023).
- Littler, Julian. (2019). The art of perseverance: How gaman defined Japan. <https://www.bbc.com/worklife/article/20190319-the-art-of-perseverancehow-gaman-defined-japan> (Diakses pada 29 Agustus 2022).

- Locksleyu. (2019). Japanese word 我慢 (gaman): putting up with it. [https://selftaughtjapanese.com/2019/02/08/japanese-word- %E6%88%91%E6%85%A2-gaman-putting-up-with-it/](https://selftaughtjapanese.com/2019/02/08/japanese-word-%E6%88%91%E6%85%A2-gaman-putting-up-with-it/) (Diakses pada 20 Februari 2023).
- Lusiana, Yusida., Tjaturrini, Dyah., Widjanarko, Wisnu., Wiratikusuma, Fransisca. (2022). Representation of Junzi and Wen-Wu as Confucian Hero in Character Mei Changsu on TV Drama Langya Bang. *The Journal of Society and Media*. Vol. 6(1). hal.157-187. doi: 10.26740/jsm.v6n1.p157- 187
- Mogi, Ken. (2023). *The Way ff Nagomi:The Japanese Philosophy Of Finding Balance and Peace In Everything You Do*. The Experiment Publishing
- MyAnimeList. 2019. Kono Oto Tomare!. https://myanimelist.net/anime/38080/Kono_Oto_Tomare (Diakses pada 14 September 2022).
- Poropat, Arthur. E. 2009. "A Meta-analysis of the Five-factor Model of Personality and Academic Performance." *Psychological Bulletin* 135: 322–338. doi:10.1037/a0014996
- Putri, Oktarina Ayu. & Armariena, Dian Nuzulia. 2019. Kajian Emosionalisme Dan Egoisme Dalam Novel Pemimpin Yang Telanjang Karya Sally Mackenzie. *Sastronesia: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa*. Vol.7(2). hal. 62- 71. <https://doi.org/10.32682/sastronesia.v7i2.774>
- Prasetyo, Teguh. (2015). Kebangkitan Jepang Pasca Pendudukan Amerika Serikat Tahun 1952-1964. *Artikel Ilmiah Mahasiswa 2015*, I (1): 1-12.
- Rosenberger, N. 2013. *Dilemmas Of Adulthood*. Honolulu:University of Hawaii Press. hal. 166.
- Yamamoto Y dan Eimi, Satoh (2019) Xu, dkk. dengan judul "*Ganbari: Cultivating perseverance and motivation in early childhood education in Japan.*"