



REPRESENTASI BUDAYA JEPANG DALAM ANIME DORAEMON: NOBITA NO GETSUMEN TANSAKI” (STUDI SEMIOTIKA PIERCE)

Hannisa Putri, Asep Achmad Muhlisian

Program Studi Sastra Jepang, STBA YAPARI BANDUNG

asepachmad@stba.ac.id

Abstrak

Penelitian ini membahas bagaimana budaya Jepang direpresentasikan dalam anime Doraemon: Nobita no Getsumen Tansaki melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Dengan metode deskriptif kualitatif, analisis dilakukan pada potongan-potongan adegan anime yang mencerminkan nilai-nilai budaya seperti *mamori jikan*, *wa*, *aisatsu*, *ojigi*, *ninjo*, *giri*, *ofuro*, *ganbaru*, dan *omotenashi*. Hasil menunjukkan bahwa anime ini secara eksplisit maupun implisit merefleksikan nilai-nilai budaya Jepang yang erat kaitannya dengan kehidupan masyarakat Jepang modern.

Kata kunci: budaya Jepang, anime, semiotika Peirce, Doraemon

Abstract

This study examines how Japanese culture is represented in the anime Doraemon: Nobita no Getsumen Tansaki through Charles Sanders Peirce's semiotic approach. Using a qualitative descriptive method, the analysis was conducted on anime scene fragments reflecting cultural values such as mamori jikan, wa, aisatsu, ojigi, ninjo, giri, ofuro, ganbaru, and omotenashi. The results show that this anime explicitly and implicitly reflects Japanese cultural values that are closely related to the lives of modern Japanese society.

Keywords: Japanese culture, anime, Peirce's semiotics, Doraemon

PENDAHULUAN

Kebudayaan merupakan sesuatu yang tercipta dari kebiasaan dan terus berlanjut sampai ke generasi selanjutnya sehingga menjadi suatu ciri khas dari kelompok masyarakat tertentu. Tidak terbatas pada kelompok kecil, suatu kelompok masyarakat tertentu di suatu daerah desa, kota, atau bahkan negara pasti memiliki kebudayaannya sendiri. Dalam kebudayaan tersebut memiliki hubungan dengan nilai-nilai budaya. Salah satu negara yang sangat menjunjung tinggi budaya yaitu Jepang. Jepang, merupakan negara di kawasan Asia timur yang terkenal dengan kebudayaannya yang unik dan merupakan salah satu contoh negara yang berhasil menyebarkan kebudayaannya ke



berbagai negara. Beberapa kebudayaan Jepang yang dapat dilihat pengaruhnya di negara lain adalah komik (manga), kartun atau animasi (*anime*), fashion dan makanan Jepang (Setyaningrum, E. 2022).

Doraemon merupakan salah satu film animasi Jepang terpopuler yang diciptakan oleh Fujiko F. Fujio pada tahun 1963. Doraemon dapat diartikan sebagai “kucing liar” karena menurut sang pencipta Fujiko F. Fujio, nama tersebut merupakan paduan dari huruf katakana (ドラ) dan hiragana (えもん). *Dora* berasal dari *nora neko* (のら猫) yang artinya kucing liar, sedangkan *emon* (衛門) adalah akhiran dari mahluk jantan yang umum di Jepang (Syam, 2023). Animasi ini begitu sukses sehingga pada tahun 2008, Kementrian Luar Negeri Jepang menunjuk Doraemon sebagai duta anime pertama sekaligus sebagai ikon budaya Jepang. Doraemon menjadi suatu waralaba media karena dari penjualan tiket untuk seluruh filmnya sudah mencapai 103 juta, selain itu animasi Doraemon ini ikut dalam menginspirasi penulis manga lain, seperti Eiichiro Oda, penulis dari manga *one piece* dan Masashi Kishimoto, penulis dari manga *Naruto*.

Sebagai karakter yang menginspirasi dan sudah dikenali di berbagai negara, Doraemon tidak hanya berfungsi sebagai tokoh fiksi saja, tetapi sebagai representasi nilai-nilai budaya Jepang. Dalam setiap episode anime nya, dapat ditemukan berbagai budaya - budaya Jepang seperti *washoku* atau makanan khas Jepang, *hanami*, *tsukimi*, *matsuri* atau perayaan musiman, serta kemajuan teknologi. Keberadaan unsur-unsur budaya tersebut menunjukkan bahwa Doraemon berfungsi sebagai media representasi budaya Jepang yang kuat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana budaya Jepang direpresentasikan dalam anime Doraemon dan bagaimana tokoh-tokoh dalam anime ini turut membentuk citra budaya Jepang di tingkat global. Kajian mengenai representasi budaya dalam anime menjadi relevan karena anime sering kali berperan sebagai jembatan antara budaya Jepang dan penonton internasional. Melalui karakter, latar, dan narasi, anime mampu merepresentasikan budaya Jepang baik secara langsung maupun tidak langsung. Representasi ini tidak hanya memperkenalkan elemen budaya saja, tetapi juga



membentuk persepsi dan pemahaman penonton terhadap identitas budaya Jepang secara keseluruhan.

Penelitian terdahulu yang terkait dengan representasi budaya telah banyak diteliti, diantaranya berjudul “Representasi Budaya Jepang Dalam Anime *Kimetsu no Yaiba* karya Koryoharu Gotouge” yang di tulis oleh Fitriya (2023), lalu penelitian berjudul “Representasi Budaya Jepang *aisatsu* dalam anime *Spirited Away*” yang di tulis oleh Wanda dan Rani (2024), dan penelitian berjudul “Representasi Budaya Masyarakat Jepang pada Zaman *Taisho* yang digambarkan dalam anime *Taisho Otome Ootogibashī*” oleh Satyawati (2022). Berbeda dengan ketiga penelitian tersebut, penelitian ini lebih berfokus pada karakter-karakter dalam anime yang secara signifikan menggambarkan budaya Jepang. dengan demikian penulis tertarik untuk meneliti representasi budaya Jepang yang terdapat dalam anime *Doraemon : Nobita no Getsumen Tansaki* karena kuatnya unsur kebudayaan Jepang di dalamnya.

KAJIAN TEORI

Representasi

Representasi secara bahasa berasal dari bahasa Latin “*representare*” yang berarti “menampilkan kembali atau “menghadirkan kembali”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, representasi diartikan sebagai perwujudan, penggambaran, atau tindakan mewakili suatu hal. Representasi pada dasarnya merupakan proses menampilkan kembali realitas, gagasan, atau pengalaman melalui media tertentu seperti bahasa, simbol, gambar, atau bentuk ekspresi lainnya. Nawiroh yang dikutip oleh Ekaputri (2022), menjelaskan bahwa representasi adalah gambaran mengenai suatu hal dalam kehidupan yang disampaikan melalui media, sehingga dapat dipahami oleh khalayak.

Dalam konteks studi budaya, representasi menjadi elemen utama dalam proses produksi dan pertukaran makna antarindividu di suatu masyarakat (Hall, 2020). Hall menyatakan bahwa representasi adalah praktik penting dalam membentuk dan menyebarkan makna melalui sistem bahasa dan simbol. ketika suatu simbol, gambar, kode, atau bahasa mewakili pengalaman atas kenyataan tertentu, maka proses representasi



telah berlangsung. Dalam kajian media, representasi juga dipengaruhi oleh proses produksi pesan, di mana makna dikonstruksi melalui pilihan narasi, visualisasi, serta penekanan terhadap aspek-aspek realitas tertentu. Oleh karena itu, media termasuk film dan anime memiliki peran signifikan dalam membentuk persepsi publik terhadap budaya dan identitas sosial. Representasi dalam anime tidak hanya menggambarkan nilai-nilai budaya, tetapi menjadi jembatan bagi penyebaran budaya nasional ke tingkat global.

Budaya Jepang

Jepang merupakan negara yang kaya akan budaya, yang terbentuk dan berkembang dipengaruhi oleh kondisi geografisnya. Budaya Jepang mencerminkan cara hidup masyarakatnya, mencakup aspek bahasa, kebiasaan berbicara, kepercayaan, pola makan, etika berkomunikasi, hingga tindakan sosial yang semuanya berlandaskan pada nilai-nilai budaya yang telah mengakar kuat. Misalnya dalam memberikan salam atau *aisatsu*, menunjukkan penghormatan dalam interaksi sosial.

Budaya Jepang yang khas dan kuat identitasnya telah dikenal luas secara global, terutama di kawasan Asia timur dan Asia tenggara sejak tahun 1970-an. Berbagai produk budaya Jepang seperti anime dan *manga* telah menjadi bagian dari kehidupan anak-anak hingga remaja di banyak negara. Antusiasme generasi muda terhadap budaya Jepang terlihat dalam ketertarikan mereka pada *manga*, *cosplay*, dan anime. Selain itu, Jepang juga merupakan negara yang mampu menjaga keseimbangan antara kemajuan teknologi dan pelestarian budaya tradisional.

Menurut Lebra (1976), konsep *wa* mendasari sistem sosial Jepang, di mana harmoni kelompok selalu diutamakan dibanding perasaan individu. Masyarakat Jepang akan berusaha menghindari konflik langsung dan menjaga perasaan satu sama lain demi mempertahankan hubungan yang damai, dengan menyampaikan sesuatu secara tidak langsung. Benedict yang dikutip oleh Djelantik (2015) juga mengungkapkan bahwa masyarakat Jepang sangat menghargai keteraturan dan stabilitas sosial. Oleh karena itu, tindakan yang bisa merusak hubungan atau menimbulkan perpecahan dalam kelompok



akan sangat dihindari. Inilah mengapa budaya minta maaf, mengalah, dan menyesuaikan diri sangat menonjol dalam interaksi sosial masyarakat Jepang. Semua itu dilakukan demi menjaga harmoni dalam hubungan sosial yang disebut dengan istilah *omotenashi*.

Omotenashi merupakan nilai budaya Jepang yang mencerminkan sikap melayani dengan sepenuh hati dan ketulusan. Konsep ini berasal dari tradisi upacara minum teh atau *sado*, yang menekankan kesempurnaan dalam menyambut tamu melalui perhatian terhadap detail kecil. Leigpibul (2025) menyatakan bahwa *omotenashi* bukan hanya tentang memberikan pelayanan, tetapi juga menciptakan suasana yang nyaman dan penuh perhatian. Dalam kehidupan modern, nilai ini tetap dijaga dan diterapkan secara luas, terutama di bidang pariwisata, perhotelan, dan layanan publik. Selain itu, bentuk penghormatan lainnya juga tercermin dalam budaya *ojigi*.

Ojigi merupakan bentuk salam dan ekspresi penghormatan yang telah menjadi bagian dari norma dan tata krama masyarakat Jepang. Gerakan membungkuk ini tidak sekadar simbol sopan santun, melainkan juga mencerminkan perasaan hormat, terima kasih, atau permintaan maaf (Mulyadi, 2017). Menurut Amri (2014), *ojigi* diklasifikasikan menjadi beberapa jenis yaitu *eshaku*, *keirei*, dan *saikeirei*, yang masing-masing digunakan sesuai dengan tingkat formalitas hubungan sosial. Misalnya, *eshaku* membungkuk 15 derajat digunakan saat bertemu sesama teman, sementara *keirei* membungkuk 30 derajat dan *saikeirei* membungkuk 45 hingga 70 derajat menunjukkan rasa hormat yang mendalam, digunakan dalam bisnis atau upacara. Bersamaan dengan pentingnya hubungan dalam interaksi sosial, masyarakat Jepang juga menjunjung tinggi nilai *ninjou* atau perasaan manusiawi.

Seki (1971) menjelaskan bahwa *ninjou* berakar dari hubungan interpersonal yang dilandasi kasih dan kemanusiaan, yang mendorong seseorang untuk membantu orang lain dalam situasi sulit. Meskipun masyarakat Jepang dikenal sangat disiplin dan tertib, tetap ada ruang untuk emosi, empati, dan cinta kasih dalam pengambilan keputusan sehari-hari. Kebalikan dari *ninjou*, *giri* merupakan konsep yang berhubungan erat dengan kewajiban moral, utang budi, dan rasa tanggung jawab sosial. Caldwell (2016) menyebut *giri* sebagai



tindakan yang dilakukan demi kehormatan dan tanggung jawab, meskipun terkadang bertentangan dengan keinginan pribadi. Selanjutnya, Benedict (2005) mengungkapkan bahwa Jepang memiliki sistem sosial yang kuat berbasis rasa utang budi dan kewajiban untuk membalasnya. Ia menggambarkan bahwa “*giri* lebih berat dari gunung, dan mati lebih ringan dari bulu” adalah ungkapan populer yang menggambarkan betapa besarnya beban moral yang dirasakan seseorang untuk menepati kewajiban tersebut.

Kemajuan teknologi juga termasuk dalam budaya Jepang, terlihat dari perkembangan pesat di sektor transportasi, elektronik, robotika, hingga teknologi medis (Adha, 2020). Dalam hal pekerjaan, masyarakat Jepang banyak yang terlibat dalam sektor pertanian, perikanan, industri manufaktur, serta bekerja sebagai pegawai tetap maupun paruh waktu. Meskipun sebagian besar penduduk Jepang tidak secara resmi menganut agama tertentu, ajaran Shinto dan Buddha tetap memiliki pengaruh kuat dan berperan penting dalam kehidupan serta nilai-nilai budaya mereka.

Semiotika Charles Sanders Pierce

Semiotika Charles Sanders Pierce adalah pendekatan analisis yang menjelaskan sistem tanda, dimana setiap tanda atau representamen mewakili suatu objek tertentu dan menghasilkan makna melalui interpretasi. Teori ini dikembangkan oleh Charles Sanders Pierce, seorang filsuf Amerika yang terkenal dalam subjek manusia dan pemikirannya. Pierce (1991) menjelaskan sebagai berikut:

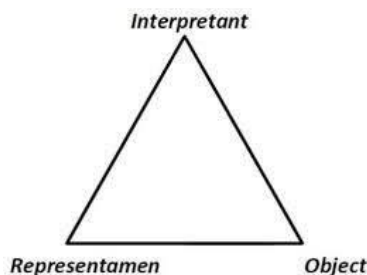
“Tanda (juga digambarkan sebagai representamen) merupakan sesuatu yang mewakilkan suatu objek tertentu. Tanda menjadi sebuah aspek pemikiran dari seseorang yang menggunakannya dan menjadikannya suatu makna. Interpretan adalah penggunaan tanda yang pertama yang akan mewakili objek lalu merujuk pada suatu makna. Hasil dari interpretan dapat digunakan lagi sebagai landasan representamen”.

Charles Sanders Peirce terkenal dengan model triadik dan konsep trikotominya yang mencakup elemen-elemen berikut:

- 1) Representamen, adalah bentuk fisik atau wujud nyata dari tanda yang dapat ditangkap oleh indera, seperti simbol atau gambar tertentu, contohnya gambar hati.



- 2) Objek, adalah hal atau konsep yang diwakili oleh representamen tersebut. Dalam contoh gambar hati, objek yang dimaksud adalah konsep cinta atau kasih sayang.
- 3) Interpretan, adalah makna atau pemahaman yang muncul dalam benak seseorang ketika melihat atau menafsirkan representamen tersebut. Dengan kata lain, interpretan merupakan hasil pemikiran atau tafsiran atas hubungan antara representamen dan objek, seperti asosiasi langsung antara gambar hati dengan makna kasih sayang.



Gambar 1. Teori Semiotika Charles Senders Pierce

Dengan pendekatan yang menyeluruh dan struktur analisis yang sistematis, teori semiotika pierce dikenal sebagai “*grand theory*” karena mampu menjelaskan hubungan antara tanda, makna, dan budaya secara mendalam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan dua jenis sumber data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari anime *Doraemon: Nobita no Getsumen Tansaki* (2019) karya Mizuki Tsujimura, khususnya melalui cuplikan-cuplikan adegan yang melibatkan tokoh utama seperti Doraemon, Nobita, Shizuka, Suneo, Jaian, serta karakter pendukung seperti Luca, Luna, Mozo, dan makhluk bulan bernama Moonbit. Adegan-adegan tersebut dianalisis karena mengandung unsur-unsur budaya Jepang yang relevan dengan tujuan penelitian. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari berbagai literatur pendukung seperti buku, jurnal ilmiah, artikel populer, yang berkaitan dengan teori representasi budaya, semiotika, serta budaya Jepang secara umum.




HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah menonton dan menelaah lebih dalam mengenai anime *Doraemon: Nobita no Getsumen Tansaki*, maka peneliti menemukan visual dan dialog dari beberapa potongan *scene* pada anime ini yang menunjukkan representasi budaya Jepang.

1) Data *scene* 1: menit ke 01: 25-01:28.

Scene pertama dimulai di bagian awal film, ketika nobita terlihat berlari turun dari kamar di lantai dua rumahnya. Nobita terlihat panik dan tergesa-gesa menuruni tangga karena telat datang ke sekolah.


Visual	
Representamen (Sign)	
Object	Objek yang diwakili oleh representamen adalah situasi keterlambatan. Tindakan Nobita yang berlari panik menggambarkan bahwa Nobita akan terlambat datang ke sekolah.
Interpretant	Makna yang muncul dalam <i>scene</i> ini adalah pentingnya budaya tepat waktu (守り時間). Di Jepang keterlambatan dianggap sebagai bentuk ketidaksopanan atau kurangnya tanggung jawab. Oleh karena itu, ekspresi panik Nobita merefleksikan kecemasan terhadap pelanggaran norma sosial tersebut.
Audio	
Dialog Ibunya Nobita: “Nobita!” (dengan nada yang tinggi) Nobita: “Chikokuda, chikokuda” (sambil tergesa-gesa menuruni tangga)	

Dalam tabel data *scene* satu representamen menggambarkan suasana pagi hari di rumah Nobita. Ia tampak keluar dari kamar dengan wajah panik, lalu berlari cepat melewati lorong rumahnya dan menuruni tangga sambil berteriak “ Aku telat! aku telat!”. *Scene-scene* ini menggambarkan kebiasaan Nobita yang sering bangun kesiang dan tergesa-gesa pergi sekolah. Nilai memori jikaan atau ketepatan waktu tergambar dalam sikap Nobita yang berusaha datang tepat waktu saat berkegiatan, menggambarkan budaya Jepang yang sangat menghargai waktu, baik dalam pendidikan, pekerjaan, maupun kehidupan sosial.

2) Data *scene* 2: menit ke 11:59-12:06

Scene kedua dimulai ketika Nobita dan Doraemon pergi ke bulan, dan menciptakan dunia buatan menggunakan alat ajaib Doraemon.



Visual	
Representamen (Sign)	
Object	Objek yang diwakili oleh representamen tersebut adalah sikap Nobita yang lemah lembut terhadap makhluk lain, tidak peduli bentuk atau jenisnya.
Interpretant	Makna yang muncul dalam <i>scene</i> ini adalah kebersamaan dan keharmonisan yang menjadi nilai utama dalam budaya Jepang. Hal ini dianggap sebagai cerminan dari nilai <i>wa</i> yang di mana menjaga hubungan yang damai dan harmonis dengan makhluk lain adalah hal yang dijunjung tinggi.

Sikap Nobita yang lemah lembut terhadap makhluk lain adalah salah satu representasi tanda yang merujuk pada budaya nilai *wa*, dimana keharmonisan, keseimbangan, dan kepentingan bersama selalu diutamakan dalam hubungan sosial. Nilai yang tercermin dari *scene* kedua dapat dikaitkan dengan konsep *wa* dalam masyarakat Jepang. *Wa* merujuk pada keharmonisan, kebersamaan, dan keselarasan sosial.

3) Data *scene* 3: menit ke 14:41-14:48

Scene ketiga dimulai pada pagi hari di ruang kelas sekolah dasar, bertepatan dengan suara bel berbunyi sebagai tanda pembukaan sesi pelajaran pertama.

Visual	
Representamen (Sign)	
Object	Objek yang diwakili oleh representamen adalah praktik <i>aisatsu</i> , yaitu kebiasaan menyampaikan salam selamat pagi dalam memulai hubungan interaksi sosial di masyarakat.




Interpretant	Makna yang muncul dalam <i>scene</i> ini adalah <i>aisatsu</i> berperan sebagai bentuk ungkapan rasa hormat, kesopanan, dan keramahan dalam interaksi sosial di masyarakat Jepang, dan sudah menjadi rutinitas pagi yang dilakukan setiap hari.
---------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Audio
<p>Dialog</p> <p>Pak guru: “<i>Minasan, ohayougozaimasu</i>” (selamat pagi, semuanya)</p> <p>Para murid: “<i>Ohayou gozaimasu</i>” (selamat pagi)</p>

Kalimat *ohayou gozaimasu* yang artinya selamat pagi merupakan representasi tanda yang lazim dan sudah menjadi budaya masyarakat Jepang. Dalam budayanya, ucapan *ohayou gozaimasu* merupakan salah satu bentuk *aisatsu* atau sapaan yang memiliki nilai sosial tinggi. Dalam budaya Jepang, *aisatsu* merupakan bentuk penghargaan terhadap orang lain dan menjadi bagian dari pendidikan karakter sejak dini

4) Data *scene* 4: menit ke 21:50-22:00

Scene keempat dimulai ketika Doraemon dan Nobita berkunjung ke dunia buatanannya di bulan dan mengajarkan cara membangun rumah, cara membuat api, dan cara membuat kue *mochi* kepada makhluk bernama Moonbit tersebut untuk hidup di bulan.

Visual	
Representamen (Sign)	
Object	Objek yang diwakili oleh representamen adalah tindakan pemberian dan penghormatan terhadap sesuatu yang dianggap penting seperti penyambutan tamu. Persembahan tersebut memperlihatkan rasa hormat, pelayanan dan perhatian yang tulus.



Interpretant	Makna yang muncul dalam <i>scene</i> ini adalah konsep <i>omotenashi</i> , di mana keramahtamahan bukan sekadar memberi layanan, tetapi memberi dari hati tanpa pamrih. Hal ini selaras dengan semangat <i>omotenashi</i> Jepang, yang menekankan pengabdian total demi kenyamanan dan kehormatan pihak lain.
---------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sikap para Moonbit yang menyambut Doraemon dan kawan-kawannya dengan sangat ramah, penuh perhatian, mengatur dan menyiapkan makanan dengan rapih, dilakukan dengan hati yang tulus tanpa mengharapkan imbalan. Hal ini merupakan salah satu representasi tanda budaya *omotenashi* yang mengakar kuat dalam kehidupan masyarakatnya Jepang. Sikap ramah penduduk bulan kepada tokoh utama dalam anime mencerminkan keramahtamahan Jepang yang dilakukan secara tulus tanpa mengharapkan imbalan. Nilai ini sangat kentara dalam layanan publik dan industri perhotelan di Jepang.

5) Data *scene* 5: menit ke 41:13-41:25

Scene kelima di mulai ketika Luca mengajak Doraemon dan kawan-kawan ke tempat tinggalnya yang secara tidak sengaja ditemukan oleh Nobita. Disinilah Luca menunjukkan identitas aslinya dan memperkenalkan keturunannya kepada Doraemon dan kawan-kawan.

Visual	
Representamen (Sign)	
Object	Objek yang diwakili oleh representamen adalah tindakan memberi sambutan dan <i>aisatsu</i> formal sebagai bentuk penghormatan dan keramahan, terhadap orang lain terutama pada saat pertama kali bertemu.
Interpretant	Makna yang muncul dalam <i>scene</i> ini adalah tindakan membungkuk dan mengucapkan salam adalah bentuk kesopanan, menunjukkan rasa hormat, menunjukkan niat baik serta keramahan dalam menyambut tamu ataupun ketika bertemu dengan orang baru.


Audio
Luca: “ <i>Sore yori, chikyuu no minasan da yo</i> ” (omong-omong, mereka tamu dari bumi) Doraemon: “ <i>Doumo</i> ” (halo) Nobita: “ <i>Yoroshiku</i> ” (salam kenal) Luna: “ <i>Maa chikyuu no? Toi tokoro kara youkoso oide kudasaimahita. Luca no ane no Luna to moushimasu</i> ” (dari bumi? kalian datang dari jauh, selamat datang di bulan. Namaku Luna, aku kakaknya Luca.



Sikap dan ucapan yang diutarakan oleh karakter Luna merupakan representasi tanda budaya *ojigi* atau salam yang lazim digunakan saat menyambut kedatangan seseorang dan memperkenalkan diri. Gestur membungkuk sebagai bentuk salam dan rasa hormat terlihat dalam anime dan juga merupakan kebiasaan yang sangat umum di Jepang.

6) Data scene 6: menit ke 01:02:39-01:02:54 dan menit ke 01:07:04-01:07:34

Pada sin ini diceritakan Luca dan keturunannya diburu oleh Komandan Goddard. Semua keturunannya tertangkap, kecuali Luca, Nobita, Doraemon, dan kawan-kawan yang berhasil melarikan diri ke Bumi melalui pintu ke mana saja.

Visual	
Representamen (Sign)	
Object	Objek yang diwakili oleh representamen adalah karakter Luca dan Suneo yang menggambarkan adanya konflik batin ketika dihadapkan pada pilihan antara keselamatan sendiri atau perasaan tidak tega meninggalkan teman-temannya begitu saja yang masih dalam bahaya.
Interpretant	Makna yang muncul dalam <i>scene</i> ini adalah karakter Luca dan Suneo yang memperlihatkan adanya perasaan kemanusiaan, rasa empati dan dorongan hati untuk tidak meninggalkan orang lain dalam kesulitan. Hal ini mengacu pada nilai budaya <i>ninjou</i> , yakni perasaan kemanusiaan dan kasih sayang yang mendalam terhadap sesama. Dua karakter ini memilih untuk mengikuti rasa empatinya sebagai bentuk solidaritas dan kepedulian.
Audio	




Dialog *scene* satu hingga *scene* tiga

Luca: “*Boku nokoru, nakama wo nokoshite wa ikenai*” (aku akan tetap disini, aku tak bisa meninggalkan mereka)

Kalimat yang diutarakan serta tindakan yang dilakukan oleh karakter Luca dan Suneo merupakan representasi tanda dari budaya *ninjou* yang mengeskpresikan perasaan empati, kasih sayang, dan kepedulian terhadap sesama. Dalam kehidupan nyata, *ninjou* terlihat dari kepedulian sosial yang tinggi, seperti memberi bantuan tanpa diminta atau perhatian pada orang lemah.

7) Data *scene* 8: menit ke 01:13:39-01:14:02 dan 01:10:42-01:12:42

Scene ini menceritakan komandan Goddard berhasil menangkap Luca dan keturunannya atas perintah dari tuan Diabolo.

Visual	
Representamen (Sign)	
Object	<p>Terdapat tiga objek yang diwakili oleh representamen. Objek satu dan dua adalah sikap bertanggung jawab yang ditunjukkan oleh karakter komandan Goddard. Ia merasa berkewajiban melindungi Luca dan lainnya demi tidak disalahgunakan meskipun harus menghadapi risiko besar. Kemudian objek yang ketiga menggambarkan karakter Nobita, Doraemon, Jaian, Shizuka, Mozo, dan Suneo yang sebelumnya pernah ditolong Luca, kini merasa memiliki kewajiban untuk menyelamatkan Luca meskipun mereka tahu bahaya yang akan menantinya.</p>



Interpretant	Makna yang muncul dalam <i>scene</i> ini adalah karakter tersebut tidak semata-mata bertindak karena perintah atau kepentingan pribadi, melainkan dilandasi oleh rasa tanggung jawab yang mendalam. Hal ini mengacu pada konsep <i>giri</i> , yang mengedepankan tanggung jawab moral dan mengesampingkan kenyamanan pribadi.
---------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Audio
Dialog gambar satu dan dua Komandan Goddard: " <i>Nigero</i> " (pergilah) Luca: " <i>Doushite?</i> " (mengapa) komandan Goddard: " <i>Omaetachi wo heki ni riyō saseru wake ni wa ikanai! Ikee!</i> " (aku takkan membiarkan mereka menggunakan kalian sebagai senjata! Sekarang pergilah!) dialog gambar 3 Nobita: " <i>Luca tachi wa kanarazu bokura ga tasuke dasuyo!</i> " (kami pasti akan menyelamatkan Luca!)

Kalimat yang diutarakan oleh karakter Goddard dan juga Nobita adalah representasi tanda yang merujuk pada nilai budaya *giri* atau kewajiban moral. Penerapan budaya *giri* dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang tampak dalam berbagai situasi.

SIMPULAN

Terdapat tujuh budaya Jepang yang direpresentasikan dalam anime *Doraemon: Nobita no Getsumetsu Tansaki*, yaitu *mamori jikan* oleh Nobita, *wa* atau harmoni oleh Nobita dan Moonbit, *aisatsu* oleh sensei dan murid, *omotenashi* oleh makhluk bulan, *ojigi* oleh Luna, *ninjou* oleh Luca dan Suneo, serta *giri* oleh seluruh karakter. Budaya-budaya ini juga diterapkan dalam kehidupan nyata masyarakat Jepang, seperti datang tepat waktu, berbicara secara halus agar tidak menyinggung, menyapa di pagi hari, memberikan pelayanan ramah, membungkuk sebagai tanda hormat, saling membantu, membalas kebaikan, dan memiliki semangat tinggi dalam menyelesaikan tugas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, L. A. (2020). Digitalisasi industri dan pengaruhnya terhadap ketenagakerjaan dan hubungan kerja di Indonesia. *Jurnal Kompilasi Hukum*, 5(2), 267-298
- Amri, M. (2014). お辞儀考 A Study of Ojigi. *Jurnal Ilmiah Research Papers-Academia.edu*, 25.
- Benedict, R. (2005). *The chrysanthemum and the sword: Patterns of Japanese culture*. Houghton Mifflin Harcourt.
- Destria, W., & Arfianty, R. (2024). Representasi Budaya Jepang Aisatsu dalam Anime Spirited Away. *J-Litera: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Budaya Jepang*, 6(1), 36-43.



- Djelantik, S. (Ed.). (2015). *Asia-Pasifik: Konflik, Kerja Sama, dan Relasi dan Antarkawasan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Ekaputri, H. E. (2022). *Representasi Korban Pelecehan Seksual Dalam Film "Penyalin Cahaya"* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Fitriyana, D. (2023). *Representasi Budaya Jepang Dalam Anime Kimetsu No Yaiba Karya Koyoharu Gotouge (Semotika Charles Sanders Pierce)* (Doctoral dissertation, UNSADA).
- Hall, S. (2020). The work of representation. In *The applied theatre reader* (pp. 74-76). Routledge.
- Lebra, T. S. (1976). *Japanese patterns of behavior*. University of Hawaii Press.
- Leingpibul, T., Newell, S. J., Nakamori, T., & Han, B. T. (2025). The role of Omotenashi in developing committed customer relationships in Japanese retail establishments. *The International Review of Retail, Distribution and Consumer Research*, 1-27
- Muhammad Rafly, S. (2022). *Representasi Unsur Budaya Jepang Pada Zaman Taisho Dalam Anime Taisho Otome Otogibanashi* (Doctoral Dissertation, Unsada)
- Mulyadi, B. (2017). Budaya Membukukkan Badan (Ojigi) Dan Fungsinya Dalam Kehidupan Masyarakat Jepang. *KIRYOKU*, 1(1), 18-27.
- Parsons, M., & Caldwell, M. (2016). Student attitudes to CLIL lessons utilising a problem-based approach to English language education at university in Japan. *阪南論集. 人文・自然科学編*, 51(2), 31-47
- Peirce, C. S. (1991). *Peirce on signs: Writings on semiotic*. UNC Press Books
- Seki, K. (1971). The circle of On, Giri, and Ninjo: Sociologist's point of view. *北海道大學文學部紀要*, 19(2), 99-114.
- Setyaningrum, E. (2022). *Efektivitas Diplomasi Budaya Jepang Dalam Penyebaran Anime Dan Manga Di Indonesia Melalui The Japan Foundation* (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta).
- Syam, R. E., Imron, A., & Nurngain, A. (2023). *Makna Kehidupan dalam Film Kartun Doraemon*. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 1 (4), 154–166.