



ABSTRAK

KOKUHAKU DALAM VISUAL NOVEL SANOBA WITCH : SEBUAH ANALISA SEMIOTIKA

RONALDO ELEVIERY ARROKHIM

Kokuhaku adalah bentuk tindakan pengungkapan rasa cinta dalam konteks romansa dengan mengucapkan frasa seperti *suki desu* atau *tsukkiate kudasai*. Tindakan *kokuhaku* dapat ditemui pada media seperti film, serial drama, komik, novel, musik, dan video game. Pada penelitian ini, penulis menyelidiki tema *kokuhaku* yang tergambar dalam permainan video game berbasis *visual novel* yang berjudul “*Sanoba Witch*”. Tujuan penelitian ini adalah mengungkapkan makna konotasi, denotasi, dan mitos dari ungkapan *kokuhaku* berdasarkan pendekatan semiotika Roland Barthes.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode studi pustaka dari video game *Sanoba Witch*, karya *YuzuSoft* ke-8 yang keluar pada tahun 2015 sebagai sumber data primer, sedangkan buku, jurnal, dan beberapa website yang memuat informasi mengenai *kokuhaku*, *visual novel*, maupun semiotika Roland Barthes menjadi sumber data sekunder. Data primer dianalisis dengan pendekatan makna konotasi, denotasi, dan mitos yang berasal dari teori semiotika Roland Barthes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa denotasi *kokuhaku* dalam *visual novel Sanoba Witch* adalah dua orang yang bertemu di sebuah tempat, kemudian salah seorang dari mereka mengucapkan kalimat *suki desu*. Konotasi *kokuhaku* yang ditampilkan oleh *visual novel Sanoba Witch* adalah *kokuhaku* antara dua orang pelajar SMA dengan latar tempat, situasi dan keadaan yang bermacam-macam dan dengan cara *kokuhaku* pelaku serta respon target *kokuhaku* yang berbeda. Mitos *kokuhaku* yang ingin ditampilkan adalah *kokuhaku* yang memiliki berbagai macam eksekusi serta respon dari target, dan *kokuhaku* akan diterima terlepas dari faktor apa yang membelakanginya jika kedua orang tersebut sudah saling menyukai satu sama lain.

Kata kunci: *Kokuhaku*, *visual novel*, teori semiotika Roland Barthes.

ABSTRACT

KOKUHAKU ON VISUAL NOVEL SANOBA WITCH : A SEMIOTICAL ANALYSIS

RONALDO ELEVIERY ARROKHIM

Kokuhaku is form of action to deliver romantic love feeling with saying phrases such as *suki desu* or *tsukkiate kudasai*. *Kokuhaku* often found on media like film, drama serial, comic, novel, music, or video game. In this research, we inquiring theme *kokuhaku* on visual novel video game which title is *Sanoba Witch*. The purpose of this research is to explaining connotation, denotation, and myth from phrases of *kokuhaku* based on semiotic analysis of Roland Barthes.

The research methods using descriptive qualitative. Data collection primarily using video game *Sanoba Witch*, the 8th product from *YuzuSoft* released back in 2015 as primary data, meanwhile books, journal, and website pages which contained data about *kokuhaku*, visual novel, or semiotic analysis of Roland Barthes are used for secondary data. Primary data was analyzed by connotations, denotations, and myths theory which comes from Roland Barthes's theory of semiotics. The results are showing that denotations of *Kokuhaku* is two individuals meets in a certain place, then one of them saying phrases *suki desu*. Connotation on *Kokuhaku* showed in *Sanoba Witch* visual novel is *kokuhaku* between two high schools with places, situation, and certain conditioning and with player's way of *kokuhaku* and response from targets of *kokuhaku*. Myth of *Kokuhaku* which is trying to be explained is *kokuhaku* have a different ways to execute and responses from targets and *kokuhaku* would be accepted despite whichever background factor if two individuals is in love each other.

Keywords: *Kokuhaku*, visual novel, Semiotic Theory of Roland Barthes.

要約

ビジュアルノベルサノバウイッチにおける告白：記号論的分析

ロナルド・エレビエリ・アルロヒム

告白は「好きです」とか「付き合ってください」などの言葉を使い、恋愛的感情を伝える行動である。告白は映画やテレビドラマ、漫画、小説、音楽、ビデオゲームなどで見つけることができる。

この研究は、告白というテーマを重視して、「サノバウイッチ」というビジュアルノベルについて行うものである。ロラン・バルトの分析に基づいて、この研究は告白の含蓄、外延、そして神話を説明することを目的とする。この研究は基準的分析に基づいて行うものである。データ収集には主に2015年に発売されたゆずソフト製作の「サノバウイッチ」というビジュアルノベルを使い、さらに告白やビジュアルノベルとロラン・バルトの分析に関する内容を持った書籍や論文とウェブサイトより収集したものである。主なデータはロラン・バルトの分析により含蓄、外延、そして神話が分析されるものである。

結果としては告白という外延は男女2人が集まって、その中の一人が「好きです」という言葉を言うものである。そしてサノバウイッチが表した告白の含蓄としては告白とは高校生同士がある場所とある状況とある条件で、プレイヤーの行動に伴い告白をするものである。最後に告白の神話には色々な方法や相手からの反応があり、その告白が素性に関わらずお互いのことを愛していればうまく行くというものであることが分かった。

キーワード：告白、ビジュアルノベル、ロラン・バルトの記号論