

INTISARI

Analisis Semiotika Roland Barthes terhadap Representasi *Ikigai* Tokoh Rei Kiriyaama dalam Film *Sangatsu no Raion*

Ichsan Dwi Sugiyarto

Sangatsu no Raion merupakan film animasi yang menggambarkan kehidupan Rei Kiriyaama serta perjuangannya dalam mencapai *ikigai*. *Ikigai* merupakan konsep orang Jepang untuk mencari kebahagiaan. Kendati berhasil dalam dunia *shougi*, ia ternyata memiliki berbagai macam masalah. Mencoba menemukan kebahagiaan, Kiriyaama memutuskan hidup mandiri di Kota Rokugatsu. Di sana ia bertemu tiga saudara Kawamoto dan Pak Hayashida yang mengenalkannya cara menemukan *ikigai*.

Dalam penelitian ini makna denotasi, konotasi dan mitos dalam film *Sangatsu no Raion* yang merepresentasikan masalah yang dihadapi tokoh Rei Kiriyaama dan *ikigai*-nya serta pesan yang berkaitan dengan *ikigai* dianalisis menggunakan teori semiotika Roland Barthes dan teori pilar *ikigai* Ken Mogi. Metode dari penelitian ini terdiri dari dua tahapan yaitu tahap pengumpulan data dan tahap analisis data. Tahap pengumpulan data diperoleh dari tangkapan gambar dalam film *Sangatsu no Raion* yang terdiri dari 22 episode. Tahap analisis data dilakukan dengan menganalisis gerak dan ucapan yang merepresentasikan masalah serta *ikigai* tokoh Rei Kiriyaama menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Setelah analisis dilakukan, langkah terakhir adalah menginterpretasikan gerak dan ucapan berdasarkan teori-teori yang mendukung.

Dari hasil penelitian, diketahui bahwa masalah yang menghambat Kiriyaama menemukan *ikigai* sebanyak tujuh jenis dengan rincian lima jenis *overthinking*, stres dan gangguan kecemasan. Sementara *ikigai* Kiriyaama yang ditemukan sebanyak lima jenis. Adapun kelima jenis *ikigai* tersebut antara lain: awali dengan hal yang kecil, membebaskan diri, keselarasan dan kesinambungan, kegembiraan dari hal-hal yang kecil dan hadir di tempat dan waktu sekarang. Berdasarkan salah satu analisis, terdapat pesan mengenai pentingnya peran pihak ketiga membantu menemukan *ikigai* ketika mengalami masalah dalam hidup.

Kata kunci: semiotika, *ikigai*, film, *Sangatsu no Raion*

ABSTRACT

Semiotic Analysis of Roland Barthes about Representation of *Ikigai* by Character Rei Kiriya in *Sangatsu no Raion* Movie

Ichsan Dwi Sugiyarto

Sangatsu no Raion is an animated movie which depicts Rei Kiriya's life and his struggle to achieve *ikigai*. *Ikigai* is Japanese concept of seeking happiness. Despite his success in *shougi* world, he turned out to have various problems. Trying to find happiness, Kiriya decided to live independently in Rokugatsu City. In there, he met the three sisters of Kawamoto family and Mr. Hayashida who introduced him how to find *ikigai*.

This research analyzes the meaning of denotation, connotation and myth in *Sangatsu no Raion* movie which represents the problems faced by character Rei Kiriya and his *ikigai*, also messages related to *ikigai* using Roland Barthes' semiotic theory and Ken Mogi's *ikigai* pillar theory. The method of this research consists of two stages, which is the data collection stage and the data analysis stage. The data collection is obtained from capturing images from *Sangatsu no Raion* movie with a total of 22 episodes. The data analysis stage was conducted by analyzing Kiriya's motion and speech which represent his problems and *ikigai* using Roland Barthes' semiotic theory. After analysis being conducted, the final step is interpreting motion and speech based on supporting theories.

Based on the results of the study, the problems which hinder Kiriya from finding *ikigai* found there are seven kinds with details of five types of overthinking, stress and anxiety. Meanwhile, there are five types of Kiriya's *ikigai*. The five types of *ikigai* include: starting small, releasing yourself, harmony and sustainability, the joy of small things and being in the here and now. According to one of analysis, there is a message about the importance of third party role in helping someone to find *ikigai* when facing problems in life.

Keywords: semiotic, *ikigai*, movie, *Sangatsu no Raion*

要旨

ロラン・バルトの記号論的分析による映画「三月のライオン」における
桐山零の生き甲斐表現

イーサン・ドゥイ・S

「三月のライオン」は桐山零の生涯と彼の生き甲斐を発見しようとする努力を語っているアニメ映画である。生き甲斐とは幸福を求める日本独自の表現である。将棋の世界で成功したとしても彼は様々な困難があった。幸福を求めて、桐山は六月町で独立することを決定した。そこで川本三姉妹と林田という人物に出会い、生き甲斐の求め方を教えてもらった。

本研究では桐山零の困難や生き甲斐を代表する撮影映像の分析に基づいて字義的に辞書が備えているものの指示義、記号が社会や文化を指すのに用いられる共示義、さらに現代社会における人々が無意識の中に信じ込まされているイデオロギーという神話を分析し、また映画における生き甲斐に関する教訓をロラン・バルトの記号論と茂木健一郎の生き甲斐の柱という理論で分析した。本研究の方法は、データ収集段階とデータ分析段階の2段階で構成されている。データ収集段階では、データは映画「三月のライオン」の22話の撮影映像から得た。データ分析段階では、ロラン・バルト記号論に基づいて、桐山の困難や生き甲斐を代表する行動と発話を分析した。本研究の最終段階では、発生した行動と発話を記号理論に基づいて解釈した。

本研究の結果によると、桐山が生き甲斐を得られなかった困難は七つあり、それは5種類の考えすぎとストレスと心労である。また、桐山の生き甲斐は五つあり、それは小さくはじめること、自分からの解放、調和と持続可能性、小さな喜び、また「今ここ」ににいることである。またこの分析に基づいて、人生で困ったことが起こった場合、生き甲斐の発見を助ける第三者の役割は重要だということが分かった。

キーワード：記号論、生き甲斐、映画、三月のライオン