

## ABSTRAK

### **Analisis Semiotika Peirce Terhadap Nilai Budaya Jepang *Amae*, *On*, dan *Giri* Pada Film Animasi *Koe No Katachi***

**Deo Gustirandra Putra**

Karya sastra adalah sebuah tulisan-tulisan karangan manusia, yang seringkali bersifat rekaan atau khayalan, sehingga tidak perlu dicari kebenarannya pada dunia nyata. Namun, seringkali ada pula nilai-nilai budaya yang termuat di dalamnya yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada penikmat karyanya. Karya sastra ini beragam jenisnya, ada prosa, puisi, drama, cerita pendek, dan lain-lain. Karya sastra dapat disalurkan juga melalui tingkah laku (akting) atau dialog yang dipentaskan, yang biasa dikenal dengan sebutan drama. Seiring berkembangnya zaman, drama tidak hanya dipentaskan ditempat, namun juga ada penerapan teknologi pengambilan gambar yang pada akhirnya kita kenal menjadi sebuah produk bernama film.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan film animasi *Koe no Katachi* sebagai objek penelitian. Penulis berusaha untuk membuktikan bahwa film ini bukan hanya hiburan semata, melainkan juga sarana untuk memberikan nilai-nilai budaya yang ada di Jepang kepada pemirsanya. Agar dapat menguak maksud-maksud tersembunyi yang mungkin tidak ditangkap oleh pemirsa dalam film animasi *Koe no Katachi*, penulis menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce untuk menganalisis film tersebut. Nilai-nilai budaya Jepang yang dicari oleh penulis adalah nilai budaya *amae*, *on*, dan *giri*. *Amae* adalah sebuah rasa ketergantungan, atau keinginan agar orang lain memberi perhatian kepada si pelaku *amae*. *On* merupakan sebuah tindakan baik yang diterima oleh seseorang dari orang lain. Sedangkan *giri* merupakan sebuah dorongan untuk melakukan sesuatu, yang seakan adalah kewajiban, yang berasal dari pemikiran-pemikiran diri sendiri.

Untuk melakukan penelitian ini, penulis menonton film animasi *Koe no Katachi* selama beberapa kali, lalu menandai menit-menit adegan yang dirasa mencerminkan nilai-nilai *amae*, *on*, atau *giri*. Setelahnya, penulis memasukkan tindakan/symbol yang dirasa sebagai representamen, menjelaskan objek yang dimaksud, dan membuat interpretasi dari hubungan representamen dan objek tersebut. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai budaya *amae*, *on*, dan *giri* terkandung di dalam adegan-adegan di film animasi *Koe no Katachi*, sehingga *Koe no Katachi* bukanlah film yang merupakan hiburan semata, namun juga berisi nilai-nilai budaya Jepang yang bisa dipelajari oleh pemirsanya.

**Kata kunci: Semiotika Peirce; *Koe no Katachi*; *Amae*, *On*, dan *Giri***

## ABSTRACT

### **Peirce's Semiotic Analysis to Japanese Culture's Value of *Amai, On*, And *Giri* On *Koe No Katachi*'s Animation Movie**

**Deo Gustirandra Putra**

Literary works are human writings, which have fictional or imaginary insights, so there is no need to find the truth in the real world. However, there are often cultural values contained in it that the author wants to convey to the audience of his work. These literary works have various types, including prose, poetry, drama, short stories, and others. Literary works can also be channeled through behavior (acting) or stage dialogue, which is commonly known as drama. Along with the development of the times, drama is not only staged on the spot, but there is also the application of shooting technology which we eventually know as a product called film.

In this research, the author used the *anime* film *Koe no Katachi* as the research object. The author tries to prove that this film is not only an entertainment, but also a means to provide the audience with cultural values that exist in Japan. In order to uncover hidden meanings that may not be captured by viewers in the *anime* film *Koe no Katachi*, the author uses Charles Sanders Peirce's semiotic theory to analyze the film. The Japanese cultural values sought by the author are the cultural values *amai*, *on*, and *giri*. *Amai* is a feeling of dependence, or the desire for others to pay attention to the doer of *amai*. *On* is a good behavior received by someone from another person. Meanwhile, *giri* is an impulse to do something, which seems to be an obligation, which comes from one's own thoughts.

To do this research, the writer watched the *anime* film *Koe no Katachi* for several times, then marked the minutes of the scenes that were felt to reflect the values of *amai*, *on*, or *giri*. After that, the writer enters the action/symbol that is perceived as representative, explains the object in question, and makes an interpretation of the relationship between the representative and the object. The results of this study indicate that the cultural values of *amai*, *on*, and *giri* are contained in the scenes in the *anime* film *Koe no Katachi*, so that *Koe no Katachi* is not a film that is merely entertainment, but also contains Japanese cultural values that can be learned by the audience.

**Key words: Peirce's Semiotics; *Koe no Katachi*; *Amai, On*, and *Giri***

## 要旨

### PEIRCE の記号論によるアニメ映画「聲の形」における甘え、恩、義理の 分析

デオ・グスティランドラ・プトラ

文学作品は架空の、あるいは想像上の見識をもって書かれたものである。そこには作者が作品を通じて視聴者に伝えたい文化的価値が含まれていることが多い。これらの文学作品には、散文、詩、ドラマ、短編など様々な種類がある。また、文学作品は、行動（演技）や舞台での台詞によって表現され、一般的にはドラマと呼ばれているものもある。時代の発展に伴い、ドラマはその場で直接上演されるだけでなく、撮影技術が応用され、最終的にはフィルムというものが発明された。

この研究は、アニメ映画「聲の形」を研究の対象にした。この研究では映画が単なる娯楽ではなく、日本に存在する文化的価値を観客に伝える手段であることを証明する。アニメ映画「聲の形」の視聴者が捉えきれない隠れた意味を明らかにするために、チャールズ・サンダース・ピースの記号論を用いて映画を分析した。この研究で取り上げた日本の文化的価値とは、「甘え」「恩」「義理」という文化的価値である。「甘え」とは、「甘え」をしている自分に他人が注目してほしいという依存心である。「恩」とは、誰か他の人から受けた良い行動に対して感じるものである。一方、「義理」とは、自分の考えに基づいて、義務のように思える何かの行動をしなければならないという衝動である。

この研究の分析方法はアニメ映画「聲の形」を観察し、「甘え」「恩」「義理」の価値観が反映されているシーンにそれぞれ分類した。次に、代表として認識されている行動・記号を入力し、問題となっている対象を説明し、その二つの関係について解釈分析を行った。

本研究の結果、アニメ映画「聲の形」のシーンには、「甘え」「恩」「義理」という文化的価値が含まれており、「聲の形」は単なる娯楽映画ではなく、観客が学ぶことが出来る文化的価値のある作品ということが明らかになった。

キーワード： Peirce の記号論、「聲の形」、「甘え」、「恩」、「義理」