



**SIMBOLISME DAN MAKNA KEMATIAN TOKOH
H I M E N O D A L A M
ANIME *CHAINSAW MAN* 『チェンソーマン』
KARYA TATSUKI FUJIMOTO
KAJIAN SEMIOTIK SASTRA**

アニメ『チェンソーマン』における姫野の死の象徴
記号論的研究

SKRIPSI

Diajukan untuk menempuh ujian sarjana
Program Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

Oleh :
Ahmad Mahiib Awwaab
NIM 13020221140105

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sejujurnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas atau institusi lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam daftar pustaka. Jika penulis dinyatakan terbukti melakukan tindakan plagiasi/ penjiplakan, penulis bersedia menerima sanksi dari pihak universitas maupun pihak yang dirugikan.

Semarang, 4 Juli 2025

Penulis,



Ahmad Mahiib Awwaab

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Simbolisme Kematian Tokoh Himeno dalam Anime *Chainsaw Man* 『チェンソーマン』 Karya Tatsuki Fujimoto Kajian Semiotik Sastra” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada tim dosen penguji skripsi pada tanggal 25 Juni 2025

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Nur Hastuti', written in a cursive style.

Nur Hastuti, S.S., M.Hum.

NPPU. H.7.198101042021042001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **SIMBOLISME DAN MAKNA KEMATIAN TOKOH HIMENO DALAM ANIME CHAINSAW MAN 『チェンソーマン』 KARYA TATSUKI FUJIMOTO KAJIAN SEMIOTIK SASTRA アニメ『チェンソーマン』**

ン』における姫野の死の象徴記号論的研究 ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Pada tanggal 21 Agustus 2025

Tim Penguji Skripsi

Ketua,

Nur Hastuti, S.S., M.Hum

NPPU. H. 7. 198101042021042001

Anggota I,

Budi Mulyadi, S.Pd. M.Hum

NIP. 197307152014091003

Anggota II,

Zaki Ainul Fadli, S.S. M.Hum

NPPU. H. 7. 197806162018071001



Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum.

NIP. 19721119198021002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

النُّجُومِ وَإِذْ بَرَ فَسَبَّحَهُ اللَّيْلُ وَمِنْ قَوْمٍ اتَّحَيْنَ رَبِّكَ بِحَمْدٍ وَسَبِّحْ بِأَعْيُنِنَا فَإِنَّكَ رَبُّكَ لِحُكْمٍ وَأَصْبِرْ

Dan bersabarlah menunggu ketetapan Tuhanmu karena sesungguhnya engkau berada dalam pengawasan kami. Dan bertasbihlah seraya memuji Tuhanmu ketika engkau bangun. Bertasbihlah kepada-Nya pada sebagian malam dan pada waktu terbenamnya bintang-bintang.

(Q.S At Thur : 48-49)

In great attempts, it is glorious even to fail.

(Bruce Lee)

A man's character is his fate.

(Heraclitus)

If its even humanly possible, consider it within your reach.

(Marcus Aurelius)

Who looks outside, dreams; who looks inside, awakes.

(Carl Jung)

Above all, don't lie to yourself.

(Fyodor Dostoyevsky)

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Allah SWT yang telah melimpahkan segala pertolongan dan rahmat-Nya

Ayah dan ibuku tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan

Nur Sensei selaku dosen pembimbing

**Sahabat-sahabat dan teman-teman Bahasa dan Kebudayaan Jepang
angkatan 2021**

Seluruh pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas limpahan Nikmat, Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Simbolisme Kematian Tokoh Himeno dalam Anime Chainsaw Man 『チェンソーマン』 Karya Tatsuki Fujimoto Kajian Semiotik Sastra”. Penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi S -1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Dalam proses penyelesaian skripsi ini tidak luput dari bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Alamsyah, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.
2. Zaki Ainul Fadli, S.S., M. Hum., selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.
3. Nur Hastuti, S.S., M.Hum. selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas waktu yang banyak, bimbingan yang tak kenal lelah, serta motivasi yang selalu diberikan dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini. Semoga sensei selalu diberikan kesehatan dan kemudahan rezeki.

4. Arsi Widiandari S.S., M.Si., selaku dosen wali yang selalu memberikan arahan dan semangat dalam mengajar. Terima kasih banyak telah bersabar membimbing saya ketika nilai saya ambruk.
5. Seluruh Dosen dan Staff Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Terima kasih telah menerima saya sebagai mahasiswa di universitas yang mulia ini.
6. Keluarga utama saya yang setia menunggu di Yogyakarta dan kadang-kadang datang berkunjung. Terutama, ayah saya Ahmad Zaki Maghfuri yang selalu menjadi panutan saya dan inspirasi besar. Tak lupa pula, ibu tersayang yang do'anya menjadi idaman saya.
7. Adik perempuan saya secara khusus. Yaitu Naira Esya dari jurusan animasi fakultas seni media rekam Institut Seni Indonesia. Terima kasih selalu percaya pada saya dan mau menjadi teman curhat yang dapat diandalkan.
8. Teman-teman saya di kost-an yang menemani keseharian saya termasuk mas Faqih dari Hubungan Internasional, Soleh, dan Julio Caesar dari Psikologi. Tak lupa pula Ibu Hilga sebagai ibu kost saya yang baik hati.
9. Hazaqwa Vigia sebagai sahabat saya yang paling dekat di lingkungan fakultas ini dan yang paling mengenal saya.
10. Teman dekat lain yang telah membuat memori berharga bersama saya termasuk Muhammad Wildan, Fasya Nur, Akmal Dimas, Zanuar Syafnur, Kesawa Dimas, dan Auliya Khoirunnisa.
11. Teman-teman se-perwalian Arsi Sensei terutama angkatan 2021.
12. Seluruh teman-teman Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2021.

13. Keluarga KKN dari Tenggulangharjo. Yaitu teman kelompok saya Imanuel Bion, Syed Aziz, Radea Pambudi, Arief Budiyanto, Vanya Netania, Cindy Leviona, Ivah Erlinda, Emilia Puspita, dan Asri Puspitasari. Tak lupa juga Bapak dan Ibu Wahyu beserta seluruh warga Desa Tenggulangharjo, Batang.
14. Serial anime *Naruto* dan *Naruto Shippuden*, *Attack on Titan*, *Bungou Stray Dogs*, *Demon Slayer*, *Hyouka*, *Your Name*, dan *Vinland Saga* yang telah menginspirasi saya selama masa perkuliahan. Tak lupa juga *Chainsaw Man* yang menjadi inspirasi utama skripsi ini.
15. Teman-teman saya yang setia menunggu di Yogyakarta dan siap menyambut bila tiba kesempatan langka saya berkunjung. Juga, seseorang yang selalu ada di hati saya.
16. Terima kasih kepada diriku sendiri yang tidak pernah menyerah di waktu yang sulit.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekeliruan dan oleh karena itu jauh dari keadaan sempurna. Berangkat dari hal tersebut, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Semarang, 16 Juli 2025

Penulis

Ahmad Mahiib Awwaab

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1 Teori Struktur Naratif Film	12
2.2.2.1 Hubungan Naratif dengan Ruang	12
2.2.2.2 Hubungan Naratif dengan Waktu	13
1. Urutan Waktu	13
2. Durasi Waktu	14
3. Frekuensi Waktu	15
2.2.3 Teori Semiotika Sastra	15
2.2.4 Teori Semiotika Roland Barthes	16
2.2.5 Teori Mitologi Joseph Campbell	17
1. Fungsi mistis / metafisik	17
2. Fungsi sosiologis	17

3. Fungsi kosmologis.....	18
4. Fungsi pedagogis / psikologis	18
BAB III	20
3.1 Jenis Penelitian	20
3.2 Teknik Pengumpulan Data	21
3.3 Teknik Pengolahan dan Analisa Data.....	21
3.4 Teknik Penyajian Data.....	22
BAB IV	23
4.1 Struktur Naratif Film	23
4.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang	25
a. Kedai Ramen.....	25
b. Kamar rumah Sakit	30
c. Trotoar Samping Jalan.....	33
d. Restoran Malam	35
e. Gerbong Kereta Api	38
4.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu.....	40
4.1.2.1 Alur Waktu.....	41
4.1.2.2 Latar Waktu	41
4.1.2.3 Durasi Waktu	42
4.1.2.4 Frekuensi Waktu	43
4.1.3 Struktur Tiga Babak.....	43
4.1.3.1 Tahap Pembukaan	44
4.1.3.2 Tahap Konfrontasi.....	46
4.1.3.3 Tahap Resolusi	48
4.2 Identifikasi Simbol dan Pemaknaan Roland Barthes	50
4.2.1 Penyergapan dan Penghidupan kembali Katana Man	50
4.2.1.1 Denotatif	51
4.2.1.2 Konotatif.....	51
4.2.1.3 Mitos	53
4.2.2 Penggunaan paku kutukan oleh Aki Hayakawa.....	54
4.2.2.1 Denotatif	54

4.2.2.2 Konotatif.....	55
4.2.2.3 Mitos	56
4.2.3 Pengorbanan Senior Himeno	57
4.2.3.1 Denotatif	57
4.2.3.2 Konotatif.....	58
4.2.3.3 Mitos	60
4.2.4 Serangan balasan Akane Sawatari dan sang Iblis Ular	61
4.2.4.1 Denotatif	61
4.2.4.2 Konotatif.....	62
4.2.4.3 Mitos	63
4.2.5 Keberadaan dan Perlawanan Aki Hayakawa	65
4.2.5.1 Denotatif	65
4.2.5.2 Konotatif.....	66
4.2.5.3 Mitos	66
4.2.6 Jengukan adik senior Himeno dan surat yang dibawanya	68
4.2.6.1 Denotatif	68
4.2.6.2 Konotatif.....	69
4.2.6.3 Mitos	70
4.2.7 Pengembalian rokok senior Himeno oleh Iblis Hantu	71
4.2.7.1 Denotatif	72
4.2.7.2 Konotatif.....	72
4.2.7.3 Mitos	73
4.3 Makna Mitologis menurut Joseph Campbell	73
4.3.1 Makna Pedagogis / Psikologis	74
BAB V.....	77
5.1 Simpulan	77
5.2 Saran	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kedai Ramen dilihat dari dalam	25
Gambar 2. Kedai Ramen dilihat dari luar.....	25
Gambar 3. Lorong Rumah Sakit	30
Gambar 4. Kamar rawat Aki dilihat dari pintu masuk	30
Gambar 5. Aki muda menyaksikan apa yang terjadi pada senior Himeno.....	33
Gambar 6. Senior Himeno menjelaskan apa yang terjadi pada Aki.....	33
Gambar 7. Senior Himeno menawarkan rokok pada Aki muda	36
Gambar 8. Aki menerima tawaran senior Himeno.....	36
Gambar 9. Gerbong kereta api dilihat dari luar	38
Gambar 10. Gerbong kereta api dilihat dari dalam	38
Gambar 11. Divisi 4 makan bersama di kedai ramen.....	45
Gambar 12. Katana Man menyela obrolan divisi 4.....	45
Gambar 13. Aki menikam Katana Man dengan paku kutukan	46
Gambar 14. Power menyadari keputusan Aki untuk menggunakan senjata terlarang	46
Gambar 15. Akane menghidupkan kembali Katana Man.....	48
Gambar 16. Aki diambang kematian.....	48
Gambar 17. Senior Himeno memohon Power untuk menyelamatkan Aki.....	49
Gambar 18. Senior Himeno kehilangan lengannya.....	49
Gambar 19. Iblis Ular melahap Iblis Hantu	50
Gambar 20. Seragam sisa senior Himeno.....	50
Gambar 21. Katana Man mengungkit kakeknya sebelum menyerang	51
Gambar 22. Katana Man dihidupkan kembali oleh Akane.....	51
Gambar 23. Makima menceritakan sejarah Iblis Senapan di Amerika Serikat.....	53
Gambar 24. Diskusi Makima dan Denji untuk mengalahkan Iblis Senapan	53
Gambar 25. Iblis Kutukan membantu Aki membidik Katana Man	54
Gambar 26. Aki menikam Katana Man dengan Paku Kutukan	54
Gambar 27. Aki menghiraukan sebuah apel untuk sebungkus rokok	55
Gambar 28. Aki menghisap rokok di dalam kamar rawat rumah sakit	55
Gambar 29. Kata-kata terakhir senior Himeno	57
Gambar 30. Ghost menolak perintah senior Himeno	57
Gambar 31. Akane berlindung di balik ekor Iblis Ular	61
Gambar 32. Akane mengintip dari balik ekor Iblis Ular	61
Gambar 33. Akane menghidupkan kembali Katana Man.....	63
Gambar 34. Akane memanggil Iblis Ular yang membunuh senior Himeno.....	63
Gambar 35. Aki menghisap rokok di dalam kamar rawat rumah sakit	65
Gambar 36. Aki dan Denji mengobrol seusai mengalahkan Katana Man.....	65
Gambar 37. Adik dari senior Himeno berkunjung menjenguk Aki	68
Gambar 38. Aki membaca surat dari senior Himeno	68
Gambar 39. Tulisan pada rokok senior Himeno	71
Gambar 40. Tangan Iblis Hantu yang terbuka	71

INTISARI

Penelitian ini menganalisa kematian Himeno dalam anime *Chainsaw Man* episode 8 melalui pendekatan semiotika sastra dan struktur naratif film. Penelitian bertujuan untuk mengungkap struktur naratif film adegan objek kajian dan simbolisme yang berkaitan dengan makna semiotika barthes dan mitologi campbell. Adegan tertentu pada episode 6, 10, dan 12 juga diambil sebagai data pendukung. Penelitian ini berupa penelitian kepustakaan berjenis deskriptif kualitatif dengan data yang diperoleh dari anime *Chainsaw Man* sebagai objek material penelitian. Teori film Himawan Pratista digunakan untuk membedah plot objek kajian. Teori Roland Barthes mengandung pemahaman denotasi, konotasi dan mitos yang digunakan untuk membedah makna-makna yang tersembunyi dalam adegan-adegan tertentu. Sementara itu, makna pedagogis dari mitologi pribadi Joseph Campbell digunakan untuk melihat bagaimana kematian Himeno memperkuat atau justru menyimpang daripada kesimpulan yang didapat dari analisa Barthes dan Pratista. Yaitu, Himeno sebagai sesosok kekasih dan martir bagi Aki Hayakawa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kematian Himeno berfungsi sebagai momen transisi bagi perkembangan karakter tokoh Aki Hayakawa. Selain itu, adegan terkait mengandung tema kerinduan yang dalam, dan kesia-siaan sebuah kesempatan yang tak dapat diulang kembali. Peristiwa monumental tersebut tidak hanya menjadi titik balik emosional bagi tokoh Aki Hayakawa, tetapi juga sebagai penggerak hati bagi para penontonnya.

Kata kunci : Semiotika sastra, roland barthes, joseph campbell, mitologi, *chainsaw man*.

ABSTRACT

This study analyzes Himeno's death in the anime Chainsaw Man episode 8 through the approach of literary semiotics and film narrative structure. The research aims to reveal the narrative structure of the film's object scene and symbolism related to the meaning of Barthes' semiotics and Campbell's mythology. Certain scenes in episodes 6, 10, and 12 are also taken as supporting data. This study is a qualitative descriptive literature study with data obtained from the anime Chainsaw Man as the object of research material. Himawan Pratista's film theory is used to dissect the plot of the object of study. Roland Barthes' theory contains an understanding of denotation, connotation and myth which are used to dissect the hidden meanings in certain scenes. Meanwhile, the pedagogical meaning of Joseph Campbell's personal mythology is used to see how Himeno's death strengthens or deviates from the conclusions obtained from Barthes and Pratista's analysis. Namely, Himeno as a lover and martyr for Aki Hayakawa. The results of the study show that Himeno's death functions as a transitional moment for the development of Aki Hayakawa's character. In addition, the related scenes contain themes of deep longing and futility of a chance that cannot be repeated. The monumental event is not only an emotional turning point for the character Aki Hayakawa, but also a mover of heart for the audience.

Keywords: Literary semiotics, roland barthes, joseph campbell, mythology, *chainsaw man*.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra adalah hasil proses kreatif yang menghasilkan produk yang bisa dinikmati semua orang dan memiliki nilai estetika atau keindahan, biasanya dalam bentuk tertulis. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Eagleton, 2010:4) bahwa sastra adalah tulisan karya imajinatif yang mencatatkan sesuatu dalam bentuk bahasa.

Seiring dengan perkembangan zaman, akses terhadap karya sastra menjadi semakin mudah menyebabkan *demand* semakin tinggi. Alhasil, muncullah industri khusus yang memuaskan kebutuhan pasar ini. Salah satu industri tersebut adalah industri *anime* atau *animation* dari Jepang. *Anime* atau *animation* adalah nama populer yang disematkan kepada produk animasi unik dari Jepang yang dinilai memiliki gaya khusus dan mengandung unsur kebudayaan atau sejarah Jepang (Denison, 2015:1-2). *Anime* seringkali mengadaptasi dari sumber materi yang lain seperti novel dan *light novel*, khususnya *manga*. *Manga* atau nama lain dari komik Jepang adalah bentuk karya sastra bergambar yang dijual dan diproduksi di Jepang, namun populer juga di luar negeri termasuk Indonesia (Ito, 2005:1-2). *Manga* Jepang juga hampir selalu ditulis oleh seorang *author* independen dan dipublikasikan kepada umum layaknya karya sastra tertulis klasik. Karya sastra yang ingin penulis jadikan objek material penelitian adalah anime hasil adaptasi *manga* atau komik Jepang berjudul *Chainsaw Man*「チェンソーマン」

karya Tatsuki Fujimoto. Anime tersebut digarap oleh *Studio MAPPA* dengan judul sama dan dipublikasikan pada tahun 2022 lalu. *Chainsaw Man* sendiri berarti “manusia gergaji mesin” dalam Bahasa Indonesia. Anime ini bercerita tentang seorang anak yakuza pemburu iblis bernama Denji yang direkrut oleh seorang boss lembaga keamanan publik jepang (*Public Safety*) dimana dia harus belajar memburu iblis dan mengalahkan iblis terbesar. Yaitu, iblis senjata api atau *gun devil* dari Amerika Serikat yang sedang bersembunyi entah dimana. Dalam petualangannya Denji ditemani oleh sekelompok teman sesama pemburu iblis atau *Devil Hunter* yang memiliki kepribadian unik dan tujuannya masing masing, salah satunya adalah Himeno.

Kematian tokoh Himeno dalam anime *Chainsaw Man* menjadi objek material yang menarik untuk dikaji disebabkan dampak yang ditinggalkan pada tokoh-tokoh yang tersisa dalam pertarungan terakhir tersebut. Pemahaman momen ini sebagai mitos yang memiliki dampak psikologis hebat pada tokoh lain selaras dengan teori mitologis Joseph Campbell yang menyatakan salah satu fungsi mitos sebagai pedoman dalam hidup manusia atau individu. Selain itu, pengaplikasian teori semiotika sastra pada satu momen khusus lebih jarang dikaji daripada pengaplikasiannya pada suatu cerita secara keseluruhan. Terakhir, dua sisi mitologi Jepang dari masa historis dan kontemporer direpresentasikan dengan baik melalui keberadaan 2 antagonis utama yaitu Katana Man dan Akane Sawatari sebagai imitasi mitos kuno tersebut dan anggota yakuza sekaligus.

Pada penelitian ini, adegan pada episode 8 dari musim 1 anime tersebut digunakan sebagai objek kajian utama. Anime objek kajian terdiri dari 1

season/musim yang mengandung 12 episode. Selain episode 8, beberapa adegan pada episode 6, 10, dan 12 dari musim yang sama juga digunakan sebagai data pendukung. Adegan utama pada episode 8 berdurasi 7 hingga 8 menit. Sedangkan adegan sekunder pada episode 6, 10, dan 12 berkisar antara 2 hingga 3 menit. Seluruh 12 episode anime berdurasi 23 hingga 25 menit, termasuk *opening* dan *ending song*.

Di dalam episode tersebut terdapat adegan pertarungan antara kelompok protagonis dengan kelompok antagonis, yaitu tim divisi ke-4 yang dipimpin oleh Aki Hayakawa dan anggota genk *Katana-Man* yang dipimpin oleh Akane Sawatari. Tokoh objek kajian yaitu Himeno, tewas mengenaskan saat bertarung dengan iblis ular milik Sawatari; momen kematian inilah yang hendak dikaji oleh penulis.

Pada momen-momen terakhirnya, Himeno memberikan permohonan terakhirnya kepada rekan kerja yang ia sukai, Aki Hayakawa. Permohonan terakhir tersebut merubah karakter atau watak tokoh Aki secara dramatis dan menentukan kelanjutan plot cerita. Pengorbanan senior Himeno juga menyelamatkan sang tokoh utama, Denji, dan memberinya cukup waktu untuk melawan balik kelompok antagonis. Penulis menggunakan teori semiotika sastra sebagai lensa untuk memahami signifikansi momen tersebut pada narasi cerita secara keseluruhan.

Semiotika sastra sendiri merupakan sebuah *subset* dari ilmu sastra yang mendalami hubungan sastra dengan semiotika (Pradopo, R. 2012). Yakni, ilmu yang mempelajari tanda dan maknanya. Semiotika sendiri menurut kamus

Merriam-Webster berasal dari bahasa Yunani kuno ‘semeion’ yang berarti tanda (Merriam-Webster, 2025). Teori semiotika Roland Barthes dan teori mitologi Joseph Campbell dapat digunakan untuk menganalisa fenomena kematian tersebut dengan lengkap. Teori Barthes dapat dipakai untuk mengidentifikasi simbol yang muncul, sedangkan teori Campbell digunakan untuk memahami makna tersebut secara mitologis, khususnya secara pedagogis atau psikologis. Fungsi pedagogis sendiri berarti mitos sebagai pedoman seorang individu dalam menjalani hidup dan memahami jati dirinya. Untuk rincian teori lebih dalam akan dibahas pada bab selanjutnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. bagaimana struktur naratif dalam anime *Chainsaw Man*「チェンソーマン」;
2. bagaimana simbolisme kematian tokoh Himeno;
3. bagaimana makna kematian tokoh Himeno menurut teori mitologi Joseph Campbell?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. mendeskripsikan struktur naratif dalam anime *Chainsaw Man*「チェンソーマン」.

2. mendeskripsikan simbolisme kematian tokoh Himeno
3. mendeskripsikan makna kematian tokoh Himeno menurut teori mitologi Joseph Campbell

1.4 Manfaat Penelitian

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat menghasilkan manfaat yang berbentuk teoretis dan praktis sekaligus. Secara teoretis penelitian ini diharapkan mampu memperluas pengetahuan penulis mengenai sastra, khususnya pada bidang *anime*. Sedangkan dalam bentuk praktis kesimpulan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pada penelitian bidang sastra di masa depan, terutama mengenai *anime*. Utamanya lagi dalam lingkungan Universitas Diponegoro dan institusi pendidikan lain supaya dapat dimanfaatkan sebagai bahan rujukan bagi penelitian lain yang serupa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berupa penelitian kepustakaan dengan data yang diperoleh dari anime *Chainsaw Man* 「チェンソーマン」 sebagai objek material penelitian. Khususnya adalah episode 6, 8, 10, dan 12 daripada musim 1 dari anime *Chainsaw Man*. Objek material penelitian ini adalah anime *Chainsaw Man* garapan Studio Mappa. Objek formal adalah simbolisme kematian tokoh Himeno. Adapun teori yang dipakai adalah teori struktur naratif film oleh Himawan Pratista, teori semiotika oleh Roland Barthes, serta teori fungsi mitologi oleh Joseph Campbell. Lebih khususnya lagi fungsi ke 4 yaitu fungsi pedagogis atau psikologis dari teori fungsi

mitos Joseph Campbell. Penulis memilih media anime sebagai objek material penelitian karena sumbernya yang mudah didapat dan kaya akan inovasi-inovasi baru yang berkembang dari *original source*-nya, yaitu manga.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan karya ilmiah ini, penulis akan menjabarkan poin-poin penting penelitian dalam bab-bab yang urut sebagai berikut.

Bab 1 pendahuluan. Bab 1 ini memuat penjabaran mengenai latar belakang yang menjadi dasar pelaksanaan penelitian, perumusan masalah yang akan dibahas, serta tujuan dan manfaat dari penelitian yang dilakukan. Selain itu, bab ini juga mencakup batasan atau ruang lingkup penelitian, kerangka teori dan pendekatan metode penelitian yang digunakan, serta sistematika penulisan dalam karya ilmiah ini.

Bab 2 tinjauan pustaka dan landasan teori. Pada bab 2 ini, disajikan ulasan terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan sebagai rujukan. Disertakan pula pemaparan teori-teori yang mendasari analisa terhadap objek penelitian, antara lain teori naratif film dari Himawan Pratista, teori semiotika sastra menurut Roland Barthes, serta gagasan mengenai fungsi dan makna mitologi yang dikemukakan oleh Joseph Campbell.

Bab 3 metodologi penelitian. Bab 3 berisi penjelasan mengenai teknik pengumpulan, pengolahan, serta penyajian data dari penelitian yang dilakukan. Serta penjelasan lebih lanjut mengenai landasan teori yang digunakan.

Bab 4 pembahasan. Bab 4 akan berisi yaitu pertama, penjelasan mengenai struktur naratif film dalam anime *Chainsaw Man* 「チェンソーマン」 menurut Himawan Pratista. Kedua, identifikasi simbolisme kematian tokoh Himeno menurut teori semiotika Roland Barthes. Ketiga, identifikasi makna kematian tokoh Himeno menurut teori mitologi Joseph Campbell. Khususnya menurut fungsi pedagogis atau psikologis.

Bab 5 Penutup. Bab 5 berisi kesimpulan penulis yang didapat dari analisa penelitian, beserta saran mengenai penelitian-penelitian terkait yang sekiranya akan dilaksanakan di masa depan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab kedua terdiri dari dua bagian utama, yaitu tinjauan pustaka dan landasan teori. Pada bagian tinjauan pustaka, penulis membahas sejumlah penelitian terdahulu yang relevan dengan objek kajian, yakni anime, yang diposisikan sebagai bentuk karya sastra naratif yang memuat elemen-elemen semiotika. Sementara itu, bagian landasan teori memaparkan teori-teori yang menjadi dasar analisa dalam penelitian ini. Teori tersebut meliputi teori struktur naratif dalam film menurut Himawan Pratista, semiotika sastra sebagaimana dikemukakan oleh Roland Barthes yang mengandung unsur denotatif, konotatif, dan mitos. Serta terakhir 4 makna atau fungsi mitos menurut Joseph Campbell.

2.1 Tinjauan Pustaka

Pada bagian ini, penulis menyajikan sejumlah ulasan pustaka yang berkaitan dengan topik penelitian. Ulasan tersebut mencakup penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan maupun perbedaan dalam hal objek material serta pendekatan teori yang digunakan. Sementara itu, kerangka teori berfungsi untuk menjelaskan konsep-konsep teoretis yang dijadikan dasar dalam mendukung proses analisa dalam penelitian ini. Sejauh ini, penulis hanya berhasil menemukan 1 karya tulis ilmiah yang mengangkat *Chainsaw Man* sebagai objek kajiannya. Namun karya tulis tersebut menggunakan *manga* dari *Chainsaw Man* dan bukan *anime*-nya seperti pada penelitian penulis, sehingga sedikit berbeda.

Dalam jurusan Seni Rupa Institut Teknologi Bandung objek kajian *Chainsaw Man* telah diteliti oleh saudara Yohanes. Dalam skripsi yang berjudul “Makna dari Keterkaitan Absurd antara Objek Astronot dan Iblis dalam Serial Komik Chainsaw Man Karya Tatsuki Fujimoto” pada tahun 2021. Dalam penelitiannya, saudara Yohanes mengaplikasikan metode semiotika mengenai petanda dan penanda untuk menganalisa data penelitiannya. Tujuan penelitian ini adalah mencari makna di balik gambaran gestur yang dilakukan oleh sekelompok astronot pada salah satu babak cerita *Chainsaw Man* dalam konteks agama timur. Adapun kesamaan pada penelitian kali ini dengan penelitian milik saudara Yohanes terletak pada objek materi dan teori kajian penelitian. Yakni, penulis dan saudara Yohanes sama-sama menggunakan teori semiotika pada objek kajian *Chainsaw Man*. Perbedaan terdapat pada jenis teori semiotika yang digunakan dan bentuk objek kajian. Untuk yang pertama, penulis menggunakan teori semiotika Roland Barthes sedangkan saudara Yohanes menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Yang kedua, penulis memakai bentuk *anime* daripada *Chainsaw Man*, sedangkan saudara Yohanes menggunakan bentuk *manga*-nya. Alasan penulis menggunakan penelitian ini sebagai tinjauan pustaka ialah untuk mengulas sisi lain daripada *Chainsaw Man* yang tidak terungkap oleh rumusan permasalahan dan objek formal daripada penelitian saudara Yohanes.

Penelitian kedua yang penulis temukan adalah “Makna Lirik Lagu Aimer Dalam Album Penny Rain (Kajian Semiotika Riffaterre)” karya Triana Wakhyu Saputra pada tahun 2020. Penelitian ini membahas makna di balik lirik lagu *Aimer* menggunakan teori heuristik dan hermeneutik. Persamaan penelitian ini dengan

penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan teori semiotika sastra sebagai objek formalnya. Perbedaan penelitian terletak pada objek kajian. Saudara Triana menggunakan lirik lagu sebagai kajian, sedangkan penulis menggunakan anime *Chainsaw Man* sebagai kajian. Alasan penulis memilih penelitian ini sebagai salah satu rujukan kajian ialah penggunaan teori heuristik dan hermeneutik dalam penelitian tersebut. Teori heuristik dan hermeneutik adalah teori yang mempelajari keterkaitan suatu teks terhadap teks yang lainnya. Dalam hal ini, teori tersebut dapat menjadi rujukan bagi penulis mengenai bagaimana sebaiknya mencocokkan makna semiotik dengan konteksnya.

Penelitian ketiga yang penulis temukan berjudul “Amanat Anime *Mimi o Sumaseba* Karya Sutradara Yoshifumi Kondo (Kajian Struktural-Semiotik)” karya Hanifah Marwah Tierdinani pada tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap makna di balik anime objek penelitian dengan menggunakan teori semiotika, khususnya semiotika Roland Barthes dan John Fiske. Persamaan penelitian terletak pada objek kajian dan objek formal utama, yakni sama-sama meneliti anime menggunakan teori semiotika. Perbedaan penelitian terletak pada objek kajian dan objek formal. Objek formal penelitian saudara Hanifah menggunakan teori semiotika Roland Barthes dan John Fiske. Sedangkan penulis menggunakan objek formal Roland Barthes dan Joseph Campbell. Objek kajian penelitian berupa karya sastra naratif, yaitu *anime* yang berjudul *Mimi o Sumaseba*. Sedangkan, objek kajian penelitian penulis adalah anime *Chainsaw Man*. Alasan penulis menjadikan penelitian saudara Hanifah sebagai tinjauan pustaka adalah pertama adanya fokus rumusan masalah terhadap struktur naratif

karya sastra yang berbentuk anime. Hal ini dapat menjadi rujukan dan perbandingan bagi penelitian penulis. Yang kedua, teori semiotika John Fiske yang berfokus pada media film dapat memberikan *insight* pada penulis mengenai indikator semiotik pada anime *Chainsaw Man*.

Berdasarkan pada kilasan dan intisari penelitian-penelitian di atas, objek kajian *anime* ataupun *manga Chainsaw Man* sangat jarang diangkat, terutama dalam penelitian bahasa dan sastra. Penelitian saudara Yohanes menjadi satu-satunya penelitian yang penulis temukan mengkaji *Chainsaw Man*. Namun, bahkan penelitian tersebut pun tidak berfokus pada elemen sastra pada *Chainsaw Man* melainkan seni rupa. Hal ini mendorong penulis untuk menguak sisi lain daripada karya sastra tersebut menggunakan pendekatan dan objek formal yang belum pernah digunakan sebelumnya.

2.2 Landasan Teori

Pada bagian ini, penulis akan menguraikan tiga teori utama yang menjadi dasar dalam penelitian ini: struktur naratif film menurut Himawan Pratista, pendekatan semiotika menurut Roland Barthes, serta makna atau fungsi mitologi menurut Joseph Campbell. Yang dimaksud dengan unsur naratif adalah segala komponen yang berkaitan dengan cerita atau tema film—seperti karakter, konflik, latar tempat, waktu, dan unsur lainnya. Kemudian yang dimaksud dengan semiotika sastra adalah pengaplikasian ilmu simbol atau semiotika pada karya sastra. Lalu yang terakhir, yang dimaksud dengan fungsi mitologi adalah

kegunaan atau hikmah daripada sebuah mitos yang beredar di masyarakat atau eksis pada hidup seorang individu.

Untuk dapat menganalisa isi *anime* dan simbolnya dengan baik, diperlukan pemahaman yang benar menurut kaidah ilmu sastra, sebagaimana dijelaskan sebagai berikut:

2.2.1 Teori Struktur Naratif Film

Yang dimaksud dengan unsur naratif adalah segala komponen yang berkaitan dengan cerita atau tema film—seperti karakter, konflik, latar tempat, waktu, dan unsur lainnya. Seluruh elemen ini berinteraksi satu sama lain dan membentuk jalinan peristiwa yang diarahkan pada suatu tujuan tertentu. Rangkaian peristiwa tersebut biasanya mengikuti prinsip kausalitas, yaitu hubungan sebab-akibat, yang kemudian menjadi fondasi utama dari elemen naratif film berupa ruang dan waktu (Pratista, 2018).

2.2.2.1 Hubungan Naratif dengan Ruang

Sebuah cerita fiktif umumnya tidak terjadi tanpa adanya ruang sebagai latar. Sebab, ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bersandiwara dan berinteraksi dengan dunia di sekitarnya. (Pratista, 2018). Sebuah film -atau dalam penelitian kali ini *anime*- umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, yaitu sebuah lokasi khusus dalam dunia fiksi tersebut. Ruang dapat membantu jalannya naratif dalam cerita dengan menjelaskan isi dan

konteks cerita tersebut sebagaimana halnya unsur waktu. Dengan demikian, ruang memberikan nilai atau bobot *realisme* yang signifikan.

2.2.2.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

Salah satu elemen kunci untuk memahami konteks dalam narasi, baik dalam film maupun bentuk cerita lainnya, adalah aspek waktu. Dalam kerangka naratif, waktu mencakup urutan kejadian, durasi berlangsungnya peristiwa, serta frekuensi kemunculannya (Pratista, 2018). Karena waktu menjadi kerangka dasar berjalannya cerita, pengaturannya sangat menentukan bagaimana rentang atau durasi cerita itu ditampilkan di layar. Latar waktu pun kerap terikat pada latar tempat dan pada akhirnya juga terikat pada adegan-adegan tertentu yang diperagakan oleh karakter-karakter tertentu. Melalui hal ini tidak sulit dipahami bahwa unsur waktu sangat penting untuk memahami plot dalam cerita sebab ia berkaitan erat dengan hukum kausalitas.

1. Urutan Waktu

Kronologi dalam cerita merujuk pada pola peristiwa yang mengikuti urutan waktu tertentu. Secara umum, pola kronologis terbagi menjadi dua jenis, yaitu pola linier dan nonlinier. Dalam pola linier, alur cerita berjalan sesuai dengan urutan waktu sebenarnya—misalnya jika peristiwa terjadi secara berurutan A-B-C-D-E, maka plot dalam cerita juga akan disusun dengan urutan yang sama: A-B-C-D-E. Sebagai contoh bila sebuah cerita film (atau dalam kasus ini sebuah anime) berlangsung selama satu tahun di sebuah negara 4 musim, maka penuturan kisahnya disajikan secara urut dari musim semi, musim panas, musim gugur

hingga musim dingin. Tidak terbalik dari musim dingin ke musim gugur dan panas. Sepanjang apapun rentang waktu cerita jika tidak terdapat interupsi waktu yang signifikan maka urutan waktu plot termasuk pola linier.

Sebaliknya, pola nonlinier merupakan bentuk alur yang menyimpang dari urutan waktu kronologis dan relatif jarang digunakan. Pola ini memutarbalikkan atau mereorganisasi susunan peristiwa sehingga hubungan sebab-akibat antar adegan menjadi kabur. Penonton pun sering kali kesulitan mengikuti jalannya cerita. Sebagai contoh, jika kronologi peristiwa adalah A-B-C-D-E, maka penyajian plot bisa saja menjadi C-E-A-D-B atau D-C-E-B-A, tergantung kebutuhan naratif. Sekali lagi, jika cerita film berlangsung selama satu tahun di sebuah negara 4 musim, maka penuturan kisahnya dapat dilihat dari ketidak-urutannya. Misalkan dari musim dingin, kemudian mundur ke musim gugur sebelumnya, atau meloncati musim panas dan gugur dan langsung bergerak ke musim semi. Pola seperti ini tentu berpotensi menyulitkan audiens untuk memahami cerita sehingga tidak umum digunakan.

2. Durasi Waktu

Durasi waktu merupakan jangka waktu dari awal hingga akhir cerita dalam sebuah film untuk menampilkan keseluruhan cerita. Durasi film rata-rata hanya berkisar 90 hingga 120 menit, namun durasi waktu dalam sebuah anime umumnya diukur berdasarkan durasi per-episodenya dan bukan seluruh musimnya. Durasi waktu dalam episode ke-8 musim 1 anime *Chainsaw Man* adalah 23 menit dan 55 detik. Namun durasi adegan objek kajian utama berlangsung lebih pendek daripada itu, yaitu dimulai dari 13:45 hingga 22:25 atau tepatnya selama 8 menit 40 detik.

Durasi adegan kajian sekunder pada episode 6, 10, dan 12 berkisar antara 2 hingga 3 menit.

3. Frekuensi Waktu

Frekuensi waktu merupakan intensitas munculnya kembali suatu adegan yang sama dalam waktu yang berbeda. Sebagai contoh, dalam sebuah film romansa produsen mungkin akan menampilkan adegan ketika sang protagonis dan cinta sejatinya pertama kali bertemu. Pertama saat awal cerita untuk menunjukkan konteks, kemudian saat mereka mulai berkencan, kemudian sesaat setelah pertengkaran pertama mereka, kemudian pada akhirnya ditampilkan kembali saat mereka menikah sebagai bahan refleksi bagi para audiens untuk merenungkan seberapa jauhnya hubungan mereka sekarang. Hal ini bertujuan agar audiens dapat memahami jalannya cerita dan merenungkan dengan dalam tema serta amanat yang sentral dalam cerita tersebut. Semakin tinggi frekuensi waktu suatu adegan semakin penting pula peran adegan tersebut dalam memahami isi cerita.

2.2.3 Teori Semiotika Sastra

Semiotika sastra adalah pengaplikasian ilmu semiotika atau ilmu tanda kepada sebuah objek karya sastra (Van Zoest melalui Sobur, 2017:96). Semiotika sendiri adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tanda-tanda dan kegunaan, asal usul, serta maknanya dalam konteks tertentu. Dalam hal ini, ilmu semiotika digunakan untuk mempelajari sebuah makna dalam karya sastra anime.

2.2.4 Teori Semiotika Roland Barthes

Salah satu teori semiotika sastra yang paling terkemuka dan masih kerap diaplikasikan dalam kajian sastra dicetuskan oleh Roland Barthes dalam karyanya yang berjudul *Mythologies* (Gomez, John. 2017). Di dalamnya, Barthes menjelaskan bahwa unsur semiotika dibagi menjadi 3: denotasi, konotasi, dan mitos. Denotasi merupakan makna tersurat paling terbuka dan gamblang dalam suatu tanda. Sebagai contoh yang paling populer, minuman anggur memiliki makna sekadar sebagai minuman alkoholik. Namun dengan pendekatan semiotika barthes, kategori konotasi minuman anggur tersebut dapat menyimbolkan kemewahan. Kemudian, selangkah lebih lanjut kita dapat menyimpulkan berdasarkan konteks kebudayaan Prancis bahwa benda tersebut dapat menyimbolkan sebuah derajat “ke-Prancis-an”.

Mitos menurut Barthes terletak pada tingkat kedua penandaan tersebut (second-order semiotic). Yakni, setelah terbentuk sistem sign-signifier-signified sebagaimana dipopulerkan oleh Charles Sanders Pierce, tanda tersebut akan menjadi penanda baru yang kemudian memiliki makna yang lebih dalam dan membentuk mitos (Sudarto et al., 2015). Menurut Barthes, sebuah tanda tidak dapat berdiri dengan sendirinya, melainkan bergantung pada sebuah konteks yang ada pada masyarakat atau karya sastra tersebut supaya ia dapat memberikan makna yang berarti. Adapun pada penelitian kali ini penulis bercermin pada kebudayaan masyarakat Jepang sebagai konteks, lalu membandingkannya dengan data objek kajian pada *anime Chainsaw Man* itu sendiri untuk menarik kesimpulan.

2.2.5 Teori Mitologi Joseph Campbell

Menurut Joseph Campbell melalui Deardorff di dalam bukunya *The Masks of God: Creative Mythology* (Deardorff, Daniel. 2022), mitologi memiliki 4 fungsi utama dalam masyarakat, yaitu: 1. Fungsi mistis atau metafisik 2. Fungsi kosmologis 3. Fungsi sosiologis 4. Fungsi pedagogis atau psikologis. Adapun pada penelitian kali ini penulis akan berfokus pada makna pedagogis atau psikologis mitos tersebut. Berikut penjelasan mengenai fungsi-fungsi tersebut.

1. Fungsi mistis / metafisik

Fungsi ini berkaitan dengan kepekaan sebuah individu terhadap tempatnya di alam semesta. Campbell menjelaskan bahwa dengan mempelajari dan merenungi mitos, seorang individu dapat “dikembalikan” kepada sifat alaminya melalui ketakjuban dan kekaguman terhadap misteri alam. Hal ini dapat membuat dirinya semakin yakin dan nyaman dalam menjalani hidupnya. Menurut Campbell, mitos dapat menjelaskan atau menyampaikan kebenaran sebuah realita atau kenyataan pada para pendengarnya yang tidak mudah tertangkap oleh kata-kata (Campbell, J. 2017, “Experiencing Mystery”, para 1).

2. Fungsi sosiologis

Fungsi ini berkaitan dengan ketentraman dan keharmonisan individu dalam masyarakat. Untuk menciptakan masyarakat yang rukun, mitos kerap kali tercipta untuk menjelaskan berbagai norma dan fenomena yang ada. Hal ini termasuk kebiasaan mengenai jenis kelamin, ritual-ritual yang ada, serta pandangan mengenai sifat-sifat tertentu yang dianggap terpuji atau tercela (Campbell, J. 2017,

“What Myths Do”, para 12-13). Contohnya adalah sistem kasta di India yang merupakan sebuah peraturan atau institusi sosial. Melalui ritual-ritual atau mitologi lokal, kasta-kasta yang ada dapat menerima perannya yang berbeda dalam masyarakat (Campbell, J. 2017, “What Myths Do”, para 15).

3. Fungsi kosmologis

Fungsi ini menurut Campbell menjelaskan mengenai asal-usul alam semesta, tempat kita di dalamnya serta bagaimana kita seharusnya mensikapinya (Campbell, J. 2017, “What Myths Do”, para 7-11). Contohnya dalam mitos penciptaan masyarakat Mesopotamia kuno, dijelaskan bahwa manusia pertama diciptakan oleh Dewi Namma dari tanah liat yang ia bentuk kemudian ditaruh di dalam rahimnya lalu dilahirkan. Kemudian, pada saat manusia hanya bisa minum air dari rawa, Dewa Enki menyemburkan air dari gunung yang berubah menjadi cikal bakal sungai Eufrat dan Tigris. Selain itu, raja-raja Mesopotamia kuno mengklaim silsilah dari para dewa untuk melegitimasi kekuasaan mereka (Spar, 2009). Seiring berkembangnya zaman dan kebudayaan, mitologi-mitologi yang berbeda muncul untuk menjelaskan kepada manusia tempat mereka di dunia.

4. Fungsi pedagogis / psikologis

Fungsi ini mendorong individu untuk mengintegrasikan nilai-nilai moral yang didapat dalam kehidupannya. Menurut Campbell, setiap peristiwa dalam hidup seseorang berpotensi untuk berkembang menjadi lebih dari sekedar ingatan belaka (2011: 40-41). Dalam keadaan tertentu ketika seorang individu memiliki keterikatan terhadap peristiwa yang menyimpannya, sebuah makna baru dapat

muncul dari pengalaman tersebut. Makna ini muncul untuk membantu individu tersebut tumbuh dan berkembang dalam hidup. Khususnya, bila adanya tantangan psikologis tertentu yang tengah menghambatnya. Untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini, penulis mengidentifikasi fungsi pedagogis sebagai fungsi yang paling tepat dan relevan.

Menurut Campbell, fungsi pedagogis/psikologis berarti sebuah pengajaran atau panduan kepada individu mengenai tata cara yang benar dalam menjalani hidupnya (Campbell, J. 2017, “What Myths Do”, para 16). Mitos memiliki sifat metafora, bukan harfiah. Sehingga, makna-makna dibalikanya hanya dapat dipahami melalui instropeksi diri dan refleksi yang mendalam. Namun mitos tak terbatas hanya pada cerita legenda atau agama, tapi ditemukan juga pada kehidupan sehari-hari. Sebuah pengalaman pribadi apabila dipandang sebagai mitos dapat membantu seseorang untuk lebih baik memahami dirinya sendiri. Terlebih lagi bila pengalaman tersebut memiliki peran yang besar dalam membentuk karakter seorang tokoh atau individu, dan terbayang di benak si penerima berulang kali. Hal ini selaras dengan tujuan penelitian, yakni untuk memahami makna atau fungsi kematian tokoh Himeno, dan dampaknya pada tokoh-tokoh lain yang ia tinggalkan serta akibatnya pada cerita secara keseluruhan

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bagian ini, penulis akan menguraikan secara mendetail mengenai pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, sumber-sumber data, serta tahapan pelaksanaan penelitian yang dijalankan..

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini tergolong sebagai studi kepustakaan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Data yang dianalisa diperoleh dari sumber-sumber tertulis maupun tayangan yang memiliki relevansi langsung dengan objek material penelitian. Menurut (Sari, M. 2020:41-53), penelitian kepustakaan adalah penelitian yang menggunakan data yang tersedia dalam pustaka, dalam hal ini episode tayang sebuah *anime*. Hal ini berkebalikan dari penelitian lapangan yang mengharuskan peneliti mengambil data dari “lapangan” atau dunia luar seperti mewawancarai narasumber. Sementara itu, pendekatan deskriptif kualitatif merupakan metode penelitian yang mengandalkan penggunaan bahasa atau narasi untuk menjelaskan gejala-gejala yang diamati dalam objek kajian. Penelitian kualitatif juga cenderung digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisa data non-numerikal (Creswell, 2020). Terakhir, penelitian ini termasuk penelitian strukturalisme sastra dikarenakan penggunaan semiotika sastra sebagai metode penelitian.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan data dengan teknik identifikasi dan inventarisasi, yakni menonton anime objek kajian dan mencatat serta mendeskripsikannya. Episode 8 dari musim ke-1 akan dicermati secara khusus untuk menemukan indikator-indikator semiotik. Kemudian, beberapa episode relevan yang mendukung tujuan penelitian seperti episode 6, 10, dan 12 juga akan penulis teliti. Sementara itu, seluruh musim 1 secara keseluruhan akan dicermati untuk mengumpulkan data struktur naratif cerita. Data-data yang penulis gunakan dalam penelitian ini seluruhnya diambil dari anime *Chainsaw Man* garapan studio MAPPA hasil adaptasi dari manga yang berjudul sama karya Tatsuki Fujimoto.

3.3 Teknik Pengolahan dan Analisa Data

Pada tahap ini, penulis akan menjelaskan makna objek yang telah ditemukan secara konotatif, denotatif, dan mitos. Penjelasan akan mengerucut dari yang umum menjadi semakin spesifik seiring naiknya objek dalam derajat semiotika Barthes yaitu mulai dari konotatif, denotatif, hingga mitos. Objek yang diamati berpotensi memiliki makna denotatif dan/atau mitologis tersembunyi akan dikategorikan bersama. Kemudian, objek yang berkaitan akan dijelaskan maknanya dalam dunia *Chainsaw Man* lalu dideskripsikan kembali dengan konteks budaya Jepang sebagai cerminan. Setelah itu, penulis akan membuat kesimpulan.

3.4 Teknik Penyajian Data

Penyajian data dalam karya tulis ilmiah adalah pengumpulan data dan penyusunannya dengan sedemikian rupa supaya darinya dapat ditarik kesimpulan yang tepat dan benar. Hasil analisis data akan disajikan menggunakan teknik deskriptif analitis, di mana hasil analisis ini akan disajikan dengan cara mendeskripsikan dan memaparkan mitologi momen kematian yang disampaikan dalam anime *Chainsaw Man*. *Screenshot* daripada adegan-adegan mengenai objek yang berkaitan akan digunakan sebagai bukti pendukung beserta dengan keterangannya.

BAB IV

HASIL PEMBAHASAN

Pembahasan akan dimulai dengan menguraikan struktur naratif cerita berdasarkan teori film menurut Himawan Pratista. Menurut Himawan Pratista, struktur naratif film termasuk unsur intrinsik cerita yang juga mengandung hal-hal berikut: Tokoh dan penokohan, alur, latar tempat dan waktu, serta amanat, Dalam penelitian ini, penulis tidak akan menjabarkan amanat dikarenakan kriteria tersebut tidak relevan dengan rumusan masalah penelitian.

4.1 Struktur Naratif Film

Penulis membagi pola urutan naratif momen kematian Himeno pada episode 8 anime *Chainsaw Man* menjadi 3 bagian. Plot ini dihubungkan oleh hukum kausal atau sebab-akibat. Plot A mengakibatkan plot B dan seterusnya hingga menciptakan narasi cerita yang runtut dan koheren. Berikut plot dalam cerita :

Plot A : Regu yakuza melaksanakan penembakan massal pada para petugas lembaga keamanan publik jepang yang tersebar di Tokyo, termasuk divisi 4 dimana senior Himeno dan Aki Hayakawa ditugaskan.

Plot B : Anggota regu yakuza Katana Man melancarkan serangan terpisah terhadap divisi 4, dan terlibat pertarungan sengit dengan anggota Aki Hayakawa di sebuah kedai ramen.

Plot C : Kemunculan ketua yakuza Akane Sawatari sebagai bala bantuan mendorong senior Himeno untuk melakukan serangan balasan paksa yang menyebabkan kematiannya.

Adegan utama yang menjadi objek kajian penelitian berupa pertarungan hidup dan mati antara sisi protagonis dengan antagonis. Pertarungan diinisiatifkan oleh pihak antagonis oleh sebab tujuan yang belum diketahui hingga saat ini. Yang jelas, kedua pihak berada di sisi yang berseberangan. Pihak protagonis beranggotakan para pekerja atau *Devil Hunter* Lembaga Keamanan Publik Jepang yang bekerja untuk memberantas iblis dan kriminal lainnya. Sedangkan pihak antagonis merupakan anggota yakuza yang terhubung dengan organisasi kriminal lainnya di dunia internasional.

Pertarungan yang berlangsung terjadi secara mendadak tanpa adanya kecurigaan dari pihak Lembaga Keamanan Publik. Meskipun banyak korban berjatuhan, kemenangan tetap diraih oleh pihak penegak hukum dengan bayaran yang tinggi. Salah satu korban yang relevan dalam cerita adalah senior Himeno dari divisi khusus 4. Pertarungan berlangsung selama sekitar 7 hingga 8 menit dalam anime, dan beberapa peristiwa signifikan lain yang tersebar di seluruh anime. Khususnya, episode 6, 10, dan 12 akan dibahas secara terpisah secara ringkas terpisah dari pembahasan utama pada episode 8.

4.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang

Hubungan naratif dengan ruang adalah analisa latar tempat kejadian sebuah adegan atau cerita. Pada umumnya sebuah lokasi dengan dimensi ruang yang jelas terikat erat dengan jalannya cerita dan memberi konteks yang penting. Ruang tersebut dapat mengungkap detail yang dapat digunakan dalam analisa sastra. Berikut beberapa latar tempat utama dalam adegan yang akan penulis analisa.

a. Kedai Ramen



Gambar 1 Kedai ramen dilihat dari dalam
(Episode 8 adegan 14:32)



Gambar 2 Kedai ramen dilihat dari luar
(Episode 8 adegan 15:35)

Kedai ramen ini adalah kedai ramen tanpa nama dalam sebuah gedung tingkat di Tokyo. Divisi 4 makan bersama di kedai ini tepat sebelum pertarungan utama pada episode 8 terjadi. Tepat setelah antagonis Katana Man menembak kepala Denji, ia diluncurkan ke udara lewat jendela dan dimakan oleh rubah raksasa dengan salah satu jurus andalan Aki. Dalam momen tersebut diketahui bahwa letak kedai ini berada di lantai atas. Kemungkinan besar lantai 2, sebab tidak terlihat gedung tersebut memiliki tinggi yang lebih daripada lantai 2.

Kedai tersebut memakan ruang yang sempit jika dilihat dari salah satu *screenshot* diatas. Tidak terdapat lebih daripada 2 baris bangku dan meja,

kemudian langsung dibatasi dengan jendela dan dapur koki di kedua sisi. Tidak terlihat pintu masuk dan keluar maupun tangga yang menghubungkan kedai dengan lantai di bawah dan ruangan lain. Gedung tempat kedai ramen ini berada langsung hancur rata oleh tanah di awal pertarungan, dan pertarungan terus berlanjut di reruntuhannya dan area sekitar.

Divisi 4 hanya menghabiskan waktunya di tempat ini dalam anime satu kali saja, tidak ditemukan adegan lain dengan latar tempat yang sama. Namun demikian, latar tempat ini termasuk signifikan dikarenakan menjadi ruang terjadinya salah satu pertarungan paling signifikan dalam cerita dan tewasnya salah satu tokoh utama dalam kajian yaitu senior Himeno.

Pada pertarungan tersebut, Aki berada di ambang kematiannya usai nyaris kalah dari Katana Man dan Akane Sawatari. Namun, Himeno yang masih sanggup melarikan diri bersama Power justru mendorong dirinya untuk melakukan perlawanan demi menyelamatkan Aki. Serangan mendadak ini berakhir dengan kematiannya. Berikut contoh dialog pada anime *Chainsaw Man* episode 8 adegan 19:22:

姫野 : 「私はいいから。アキ君を助けて」

パワー : 「無理じゃ。あいつの動き見えなかったの」

姫野 : 「ゴスト！」

ゴスト : 「いやだ。あの女恐ろしい」

姫野 : 「私の全部あげるからゴストの全部使わせて」

。。。

姫野 : 「アキ君は泣くことができる。デビルハンターは身近な死になりすぎて涙が出なくなる。でもアキ君はすぐ泣く。面倒見てた新人が死んだ時なんかは

隠れて泣いていたから面白かった。あれだけ思って泣いてもらいてなら嬉しいだろうな」

。。。

姫野 : 「アキ君は死なないでね。私が死んだ時さ泣いてほしいから」

(Episode 8 adegan 19:22 – 21:40)

Himeno : Tinggalkan aku. Selamatkan Aki-kun.

Power : Mustahil, aku tidak bisa mengikuti gerakannya.

Himeno : Ghost!

Ghost : Tidak mau, gadis itu mengerikan.

Himeno : Aku akan memberikanmu segalanya. Maka, biarkanlah aku mengendalikan segalanya darimu.

...

Himeno (kepada dirinya sendiri): Aki-kun bisa menangis. Karena *Devil Hunter* terbiasa menyaksikan kematian, mereka jadi tidak bisa menangis lagi. Tapi, Aki-kun bisa menangis. Saat rekan juniornya mati, dirinya yang bersembunyi dan menangis itu sangat menarik bagiku. Pasti sangat menyenangkan bila ada orang yang peduli dan menangis untukmu.

...

Himeno : Aki-kun jangan mati ya. Setelah aku mati nanti, menangislah untukku.

Dialog dramatis di atas memperagakan sifat paling menonjol dari senior Himeno dalam anime. Yaitu kesiapan hati untuk berkorban demi orang yang disayanginya. Menurut KBBI, sifat rela berkorban adalah sifat menyatakan kebaktian atau kesetiaan dengan suatu pemberian atau penderitaan (KBBI, 2025). Sedangkan contoh paling gamblang yang menunjukkan sifat rela berkorbannya adalah kalimat dalam dialog “Aku akan memberikanmu segalanya. Maka, biarkanlah aku mengendalikan segalanya darimu.” atau bahasa Jepangnya 「私の全部あげるからゴストの全部使わせて」。 Dalam keadaan genting tersebut, senior

Himeno membuat keputusan yang sulit untuk mengorbankan hidupnya demi sebuah kesempatan untuk mengadakan sebuah perlawanan kepada musuh dan melarikan diri. Meskipun pada akhirnya pihak musuh dapat mengantisipasinya, tekad dan keberanian untuk mengorbankan nyawa sendiri bukanlah hal yang dimiliki oleh semua orang, bahkan *Devil Hunter* sekalipun. Pengorbanan senior Himeno dalam momen ini adalah salah satu penokohan sifat dirinya yang paling signifikan.

Selanjutnya pada pertarungan yang sama, antagonis Akane memperhatikan pertarungan dari samping dan mengintervensi seketika Katana Man hendak dikalahkan untuk kedua kalinya. Berikut potongan dialog pada anime *Chainsaw Man* episode 8 adegan 18:00:

アカネ：「呪いの悪。その持っている釘を何回か指したら死ぬ、みたいな感じか。

あんた、いい動きだったね」

アキ　：「どこから来た？そいつの仲間か？」

。。。

アカネ：「どうして負けた？」

カタナマン：「油断した。まじで油断した」

アカネ：「じゃ、さっさと殺して」

。。。

アカネ：「まだ生きてるぞ。デビルハンターのスーツは頑丈だからな。とどめをさして」

(Episode 8 adegan 18:00 – 19:20)

Akane　： Iblis Kutukan. Paku itu jika dipakai terus pasti akan membunuhmu, ya? Kau punya pergerakan yang bagus juga ternyata.

Aki : Kau datang darimana? Apakah kau rekan dia?

...

Akane : Mengapa kau bisa kalah?

Katana Man : Aku lengah, benar-benar lengah.

Akane : Kalau begitu cepat bunuh dia.

...

Akane : Dia masih hidup, loh. Seragam *Devil Hunter* itu kuat sekali. Habisi dia.

Dialog singkat di atas mendemonstrasikan salah sifat esensial Akane Sawatari yang memenangkannya pertarungan sengit tersebut. Yaitu, sifat bengis. Bengis menurut KBBI adalah sifat keras tanpa belas kasihan (KBBI, 2025). Sedangkan kalimat "Kalau begitu cepat bunuh dia" dan "Dia masih hidup, loh. Seragam *Devil Hunter* itu kuat sekali. Habisi dia" atau dalam bahasa Jepangnya 「じゃ、さっさと殺して 」 dan 「まだ生きてるぞ。デビルハンターのスーツは頑丈だからな。とどめをさして」 menunjukkan sifat bengis Akane Sawatari yang membantunya memenangkan pertarungan dengan divisi 4. Sebelum Denji dan Makima kembali dari kematian mereka dan mengirimkan bala bantuan, Akane mampu menjaga keunggulan Katana Man dengan keputusan yang cepat dan tegas tanpa pengorbanan yang terlalu tinggi. Tidak seperti apa yang terjadi pada senior Himeno. Sifat Akane yang esensial ini merupakan bagian penting dari karakternya. Ia tidak pernah terlihat segan memunjukkan kebengisannya pada kawan dalam sepanjang cerita anime.

b. Kamar rumah Sakit



Gambar 3 Lorong rumah sakit tepat di luar kamar rawat Aki (Episode 10 adegan 04:07)



Gambar 4 Kamar rawat Aki dilihat dari pintu masuk. (Episode 10 adegan 15:03)

Setelah pertarungan hidup dan mati pada episode 8 dan 9, anggota yang selamat dari divisi 4 dibawa ke rumah sakit kota di suatu tempat di Tokyo. Anggota divisi 4, khususnya Aki, menghabiskan waktu yang tak ditentukan di rumah sakit ini untuk memulihkan diri. Selama rentang waktu tersebut, terjadilah sebuah adegan yang memiliki signifikansi cukup penting terhadap pemaknaan momen kematian Himeno. Peristiwa tersebut adalah kunjungan mendadak dari senior Tendo dan Kurose, serta kunjungan dari adik perempuan senior Himeno. Pada kesempatan tersebut, senior Tendo dan Kurose berkunjung ke kamar rawat Aki sebagai utusan dari lembaga untuk menasehati Aki terkait keputusannya untuk tetap bekerja di divisi 4. Kemudian tepat setelahnya datanglah adik senior Himeno membawakan beberapa lembar surat untuk dibaca.

Revelasi daripada isi surat tersebut mengubah perkembangan karakter Aki secara signifikan dalam cerita. Sehingga menjadikan latar tempatnya, yaitu kamar rumah sakit ini, sebagai salah satu latar tempat yang signifikan pula. Rumah sakit tersebut tidak diketahui memiliki ciri khusus selain kemungkinan besar bahwa fasilitasnya lengkap. Hal ini penulis simpulkan dari kemampuannya untuk

merawat luka parah yang diderita oleh Aki. Berikut potongan dialog yang terjadi di antara Aki, senior Tendo, dan senior Kurose pada anime *Chainsaw Man* episode 10 adegan 13:12:

天童 :「私たちは得意化いる人間組のキャリア相談に来ました。不謹慎やけど、今回の授権で辞め時やと思いましたが。実際君の他の人が一人民間に行ったし」

黒瀬 :「続けるなら続けるで、それなりの覚悟が君にやしてもらう」

アキ :「覚悟？」

黒瀬 :「そう。覚悟」

天童 :「辞めへんならもっと強い悪魔と契約して、得意化に貢献してもらわなきたいです」

黒瀬 :「公安辞めて残れる人生楽しむか。公安続けて地獄を見るか」

アキ :「家族を殺して奴もバディを殺して奴もまだ生きてる。なのになんで辞めるんですか。」

黒瀬 :「そうですか、分かりました。じゃ今日はお遅いので帰りますよ。明日戻る行きて書類とは持っています。京都先輩の言葉は本真でしたわ。得意化には真面な奴はいい品から気を付けろってね。もうちょっと自分を客観的に見たほうがいいですよ」

。。。

黒瀬 :「女性のお客さん来てますよ。じゃ、ごゆっくり」

(Episode 10 adegan 13:12 – 14:40)

Senior Tendo : Kami disini untuk melakukan pembinaan karier bagi manusia di divisi khusus. Mungkin kedengarannya tidak pantas, tapi.. sebaiknya kamu berhenti sejak insiden kemarin, bukan? Kenyataannya, seseorang dari divisimu pindah ke sektor swasta.

Senior Kurose : Kamu sebenarnya boleh saja kalau mau melanjutkannya, tapi kami ingin tahu apakah tekadmu sudah siap.

Aki : Kesiapanku?

Senior Kurose : Benar. Kesiapanmu.

Senior Tendo : Kalau kau ingin tetap lanjut, kau harus membuat kontrak baru dengan iblis yang lebih kuat. Supaya bisa berkontribusi di divisi khusus.

Senior Kurose : Apa kau akan berhenti dari lembaga keamanan publik dan menikmati sisa hidupmu? Atau tetap melanjutkan kehidupanmu disini untuk melihat neraka?

Aki : Yang membunuh keluargaku, dan yang membunuh rekan se-timku masih terus hidup. Lantas untuk apa aku berhenti?

Senior Kurose : Begitu, ya? Baiklah. Kalau begitu ini sudah sore, kami pulang dulu. Kami akan kembali besok dengan persiapan berkasnya. Sepertinya yang dikatakan senior kami di Kyoto itu benar. “Tak ada seorang pun di divisi khusus yang waras, jadi berhati-hatilah” begitu katanya. Kamu mungkin harus mempertimbangkannya lagi, loh.

...

Senior Kurose : Ada tamu wanita yang ingin menjengukmu. Kalau begitu cepat sembuh.

Dialog panjang yang telah dipaparkan mengilustrasikan watak paling khas dari Aki Hayakawa sepanjang cerita anime. Yaitu, sifat keras kepala dalam keyakinannya sendiri. Menurut KBBI, keras kepala memiliki artian tidak mau atau sukar mendengarkan dan mempertimbangkan nasihat orang lain (KBBI, 2025). Kemudian kalimat yang menjadi fokus utama dalam dialog adalah “Yang membunuh keluargaku, dan yang membunuh rekan se-timku masih terus hidup. Lantas untuk apa aku berhenti?” atau dalam bahasa Jepangnya 「家族を殺して奴もバディを殺して奴もまだ生きてる。なのになんで辞めるんですか。」. Pada adegan tersebut, beberapa senior dari departemen lain memberikan nasihat yang masuk akal kepada Aki Hayakawa. Resiko dan bahaya pekerjaannya seharusnya sudah cukup untuk membuat dirinya setidaknya melakukan sebuah refleksi atau perenungan. Selain itu, baik senior Kurose maupun senior Tendo menyampaikan nasehat mereka dengan campuran yang seimbang antara sopan santun supaya

tidak menyinggung dan sedikit sindiran untuk menyadarkannya. Walaupun begitu, Aki menolak untuk berubah haluan atau bahkan diam sebentar untuk memikirkan pilihannya yang ada di masa depan. Keenganannya untuk berubah pikiran atau sifat keras kepalanya tersebut menjadi salah satu karakteristik utama yang mencirikan dirinya sebagai seorang tokoh dalam *Chainsaw Man*. Watak tersebut akan mengalami perubahan yang signifikan dalam akhir cerita anime.

c. Trotoar Samping Jalan



Gambar 5 Aki muda menyaksikan apa yang terjadi pada senior Himeno (Episode 6 adegan 9:25)



Gambar 6 Senior Himeno menjelaskan apa yang terjadi pada Aki (Episode 6 adegan 9:30)

Pada episode 6 sebelum pertarungan utama dimulai, terdapat sebuah *flashback* signifikan berlatarkan trotoar di samping jalan. Adegan tersebut akan dijelaskan lebih detail pada bagian selanjutnya. Namun yang jelas ruang tempat ini mengandung momen yang signifikan dalam perkembangan karakter Aki. Dan berangkat dari tersebut, esensial pula untuk memahami makna kematian senior Himeno.

Trotoar tersebut terletak di sebuah jalan dan kota tanpa nama. Tidak dapat dikatakan dengan pasti bahwa kota tersebut adalah Tokyo, sebab pekerjaan *Devil Hunter* mengharuskan petugasnya untuk bepergian ke seluruh Jepang. Meskipun

begitu, kemungkinan trotoar tersebut terletak di suatu tempat di Tokyo masih ada. Sebab tepat setelah kejadian ini senior Himeno mengajak Aki makan bersama di sebuah restoran. Pada restoran tersebut terdapat pula adegan signifikan lain yang akan dijelaskan dalam bagian berikutnya. Pada lokasi ini ditunjukkan salah satu sifat tokoh Aki yang esensial yaitu pemberani. Berikut contoh dialog pada anime *Chainsaw Man* episode 6 adegan 09:20

アキ : 「なんだ今？」

姫野 : 「あれは前のバディの彼女さ。死んだバディ遺族さトラブルになれば悪魔にしかして切る力がないから私に打たれる。まあ、そういえのデビルハンター仕事のリスクだって思うことにしてるけど」

。。。

姫野 : 「何してきたの」

アキ : 「殴ったの服にくっすりガムをつけてやった」

姫野 : 「へえ？」

アキ : 「やられたらやり返すべきだ。あんたの問題じゃない。俺がむかつくんだ。だからやり返すやった。さまみろ。あいつは服付いてるガムに気づつかていくんだ」

(Episode 6 adegan 09:20 – 10:27)

Aki : Barusan tadi ada apa?

Himeno : Dia pacarnya mantan rekan kerjaku. Setiap ada seorang rekan kerja yang tewas, mereka melampiaskannya padaku karena tidak mungkin melampiaskannya pada para iblis. Yah, aku sudah menganggap ini sebagai resiko bekerja menjadi *devil hunter*. Meskipun memang agak tidak nyaman.

...

Himeno : Kamu pergi kesana melakukan apa?

Aki : Aku menempelkan permen karet ke baju orang yang menamparmu tadi.

Himeno : Hah?

Aki : Kalau kau disakiti harus membalas. Itu bukan salahmu. Dia hanya membuatku kesal. Rasakan itu. Dia tidak akan sadar kalau ada permen karet di bajunya.

Watak Aki yang pemberani terlihat pada dialog menyentuh di atas. kalimat “Kalau kau disakiti harus membalas. Sekarang dia bukan urusanmu lagi” atau dalam bahasa Jepangnya 「やられたらやり返すべきだ。あんたの問題じゃない。俺がむかつくんだ。だからやり返すやった。さまみろ。あいつは服付いてるガムに気づつかていくんだ」 adalah fokus utama. Pemberani sendiri menurut KBBI berarti memiliki rasa percaya diri menghadapi bahaya, tantangan, atau kesulitan (KBBI, 2025). Dalam hal ini, tantangan atau kesulitan tersebut adalah kekerasan yang dilampiaskan secara tidak adil kepada senior Himeno. Senior Himeno sendiri sudah mempasrahkan diri pada keadaan dan menganggap dirinya pantas mendapatkannya. Namun Aki dengan berani membelanya dengan caranya sendiri, atas kemauannya sendiri dan dorongan hati nuraninya. Peristiwa ini menunjukkan sisi pemberani Aki.

d. Restoran Malam



Gambar 7 Himeno menawarkan rokok pada Aki muda (Episode 6 adegan 10:53)



Gambar 8 Aki menerima tawaran senior Himeno (Episode 6 adegan 11:14)

Restoran malam tanpa nama ini adalah tempat dimana senior Himeno dan Aki kerap makan malam bersama selepas kerja. Tidak diketahui persis letak dan *layout* khusus restoran ini. Namun beberapa hal dapat diamati. Resto ini nampak relatif mahal dibandingkan dengan warung pinggir jalan yang biasa tertutup dari luar dengan tirai sahaja. Dapat dilihat dari gambar diatas penggunaan kaca sebagai penerawang dan ventilasi dari dunia luar. Kemudian pencahayaan yang redup memberikan kesan mewah atau romantis. Beberapa makanan yang disajikan seperti puding juga mensugestikan resto tersebut berada di atas jangkauan pekerja rata-rata lainnya. Mengingat *Devil Hunter* membahayakan nyawa mereka dalam bekerja, bukan tidak masuk akal mereka juga mendapatkan gaji tinggi.

Pada ruang restoran ini beberapa adegan penting terjadi. Yang pertama adalah perkembangan hubungan antara senior Himeno dengan Aki. Himeno mencoba untuk mendekatkan diri dengan Aki dengan menawarkannya rokok sebagai tanda pertemanan. Selain itu, ia juga sering membahas kerja dan persoalan lainnya dalam episode-episode lain dalam *anime*. Latar tempat ini kerap muncul dalam plot cerita lain. Namun tokoh yang terlibat selalu sama, yaitu Aki dan senior Himeno. Adegan tersebut terjadi tepat setelah insiden dengan mantan rekan kerja sebelumnya di samping trotoar. Adegan in juga mendemonstrasikan salah satu watak tokoh Himeno yang penuh perhatian. Berikut contoh dialog pada anime *Chainsaw Man* episode 6 adegan 10:27:

姫野：「そういや、師匠が言ってたな悪魔を恐れるデビルハンターは強い奴でも勇敢の奴でもないって。頭のネジをぶっ飛ぶ奴だって。だからアキ君は長生きできそう」

アキ：「そうやいいか。杏仁豆腐いらないならもらうぜ」

姫野：「一本あげる」

アキ：「骨が腐るから吸わない」

姫野：「へえ？ 長い付き合いだから吸ってほしいな」

アキ：「一本だけしてやる一緒に吸うタバコはこの一本だけだ」

(Episode 6 adegan 10:27 – 11:17)

Himeno : Oh, iya. Guruku pernah bilang kalau *devil hunter* yang paling ditakuti iblis itu bukan yang paling kuat ataupun yang paling pemberani. Tapi orang yang isi kepalanya paling gila. Makanya aku percaya Aki-kun akan bertahan lama disini

Aki : Kamu menyindirku, ya? Tahu almondnya kalau tidak dimakan buat aku saja.

Himeno : Aku beri kamu satu batang

Aki : Rokok itu bisa merusak tulang, jadi aku tidak mau.

Himeno : Hah? Menurutku kita akan berteman untuk waktu yang lama jadi aku mau kamu ikut merokok.

Aki : Tidak apa deh, kalau hanya sebatang. Satu batang rokok ini akan jadi satu-satunya yang aku hisap seumur hidup.

Watak penuh perhatian dari senior Himeno tergambarkan pada dialog pendek di atas. Kalimat yang menjadi kajian utama pada dialog ini adalah “Aku beri kamu satu batang” dan “Hah? Menurutku kita akan menghabiskan banyak waktu bersama, jadi aku ingin kamu merokok” atau bahasa Jepangnya 「一本あげる」 dan 「へえ？ 長い付き合いだから吸ってほしいな」. Sifat perhatian sendiri menurut KBBI berarti sifat seseorang yang kerap menaruh minat pada seseorang atau sesuatu dengan mengamati atau mencermatinya (KBBI, 2025). Dalam adegan ini,

senior Himeno menaruh perhatian atau minat pada masa depan Aki sebagai rekan kerjanya. Ia mengatakan bahwa karena dirinya merasa mereka akan berteman untuk waktu yang lama, maka tidak ada salahnya untuk berbagi hobi pada masa tersebut. Inisiatif tersebut merupakan wujud daripada bentuk perhatian senior Himeno kepada Aki.

e. Gerbong Kereta Api



Gambar 9 Gerbong kereta api dilihat dari luar (Episode 12 adegan 10:00)



Gambar 10 Gerbong kereta api dilihat dari dalam (Episode 12 adegan 12:27)

Gerbong kereta api menjadi salah satu lokasi signifikan tempat terjadinya pertarungan terakhir antara Denji dengan Katana Man. Gerbong ini merupakan bagian dari sebuah kereta api penumpang dari sebuah model tanpa nama dari tahun 1990an. Ukuran gerbong nampak berkisar antara tinggi 4.5 meter, panjang 18 hingga 26 meter, dan lebar 3 meter layaknya ukuran gerbong kereta api pada umumnya (Ewald, 2025). Di bagian dalam gerbong terdapat ruang kosong di tengah untuk pejalan dan penumpang yang berdiri serta tempat duduk di kedua sisi untuk penumpang yang duduk. Dari minimnya fasilitas mewah seperti bangku yang mahal atau layar televisi, penulis berkesimpulan bahwa gerbong tersebut termasuk gerbong kelas ekonomi.

Selain itu, tempat ini juga signifikan karena mengandung momen penokohan watak Katana Man. Pada pertarungan tersebut, Katana Man yang sudah berada dekat dengan kemenangannya melawan Denji mulai menyombong dan memaksa dirinya untuk meminta maaf pada kakeknya. Kecongkakan Katana Man membuatnya lengah menyadari kecerdasan Denji yang masih memiliki trik untuk mengalahkannya. Berikut contoh dialog pada anime *Chainsaw Man* episode 12 adegan 12:14

カタナマン：「終わりだ。も戦わないだろう。なあデンジ？ 祖父ちゃん殺したこと死ぬ前に謝罪しよ」

デンジ：「まだ戦えるぜ。頭んチェンソーが残ってるからな！」

カタナマン：「バカな！」

。。。

カタナマン：「祖父ちゃんに教わらなかったか、引き時って奴らよ。祖父ちゃんに謝罪しよ。そして楽に殺してやる」

デンジ：「後手に頭狙ってくれたよ。ありがとうな、バアカ！」

カタナマン：「はあ？」

デンジ：「爺に教わらなかったか。獣が狩人の言葉信じるなって？！」

(Episode 12 adegan 12:14 -13:38)

Katana Man : Sudah berakhir. Kau sudah tidak bisa bertarung lagi,'kan? Ya'kan, Denji? Sebelum kau mati, aku ingin kau minta maaf karena sudah membunuh kakekku.

Denji : Aku masih bisa bertarung. Selama masih ada *chainsaw* yang menempel di kepalaku!

Katana Man : Dasar bodoh!

...

Katana Man : Apakah kakek tidak mengajarimu, kapan harus berhenti? Minta maaflah pada kakek, setelah itu aku akan akhiri penderitaanmu.

Denji : Kau mengincar kepalaku dengan hati-hati. Terima kasih, bodoh!

Katana Man : Apa?!

Denji : Apakah kakek tidak mengajarimu, kalau monster tidak boleh mempercayai perkataan seorang pemburu?!

Keangkuhan atau sifat arogan Katana Man sebagai antagonis digambarkan dengan jelas pada dialog sengit pada tengah pertarungan di atas. Menurut KBBI, sifat arogan adalah kesombongan atau kecongkakan (KBBI, 2025). Karena merasa kuat sendiri, ia meremehkan kecerdasan Denji yang ia anggap masih pemula dan tidak berpengalaman seperti dirinya. Kalimat "Apakah kakek tidak mengajarimu, kapan harus berhenti? Minta maafilah pada kakek, setelah itu aku akan akhiri penderitaanmu" atau dalam bahasa Jepangnya 「祖父ちゃんに教わらなかったか、引き時って奴らよ。祖父ちゃんに謝罪しよ。そして楽に殺してやる」 adalah contoh sebuah momen dalam dialog ketika Katana Man merasa dirinya perlu dihormati oleh Denji, lawannya sendiri. Denji sendiri bersikap kasar pada Katana Man, namun hal tersebut wajar sebab ia hanya merespon keangkuhan lawannya. Katana Man sendiri nampak tidak sanggup menahan diri dari berulang kali mengingatkan Denji betapa pentingnya dirinya dan kakeknya, walau hanya sesaat.

4.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

Hubungan naratif dengan waktu adalah analisa rentang waktu sebuah adegan atau cerita. Pada umumnya sebuah cerita atau peristiwa dalam cerita terjadi dalam suatu rentang waktu tertentu. Rentang waktu tersebut dapat menguak detail yang dapat digunakan dalam analisa sastra. Berikut beberapa elemen dalam analisa latar waktu yang terikat dengan adegan dalam anime *Chainsaw Man*.

4.1.2.1 Alur Waktu

Alur waktu anime *Chainsaw Man* bergerak maju tanpa *flashback* yang signifikan. Alur maju dicirikan dengan cerita yang bergerak dari masa lalu ke masa depan dengan urut tanpa interupsi. Dalam anime, cerita dimulai dengan Denji yang melarikan diri dari yakuza dan diadopsi oleh Makima sebagai salah satu pekerja dalam Lembaga Keamanan Publik. Cerita pada musim 1 berakhir dengan Denji yang menemukan keluarga baru bersama Power dan Aki dalam sebuah apartemen. Selain itu, objek kajian utama pada episode 8 juga bergerak maju tanpa *flashback* yang signifikan. Begitu halnya dengan adegan sekunder pada episode 6, 10, dan 12.

4.1.2.2 Latar Waktu

Adegan utama pada episode 8 berlatarkan waktu di siang hari selepas penembakan massal pada para petugas dan *Devil Hunter* Keamanan Publik Jepang. Tidak diketahui secara persis pada periode waktu apakah dalam satu tahun itu peristiwa terjadi. Namun penulis dapat menyimpulkan melalui observasi dan eliminasi sederhana bahwa adegan tidak terjadi pada musim dingin, dikarenakan tidak adanya penampakan salju turun maupun pakaian tebal yang dikenakan oleh karakter. Latar waktu khusus dapat berkisar antara musim semi, panas, dan gugur yang umumnya berlangsung dari bulan Maret hingga November. Selain itu, menurut manganya sendiri pada chapter 75, *Chainsaw Man* berlangsung sekitar tahun 1990an (Baidya, 2022). Hal ini karena *author* Tatsuki Fujimoto terinspirasi oleh latar waktu banyak film amerika yang ia tonton.

4.1.2.3 Durasi Waktu

Durasi waktu umumnya dibagi menjadi 2, yaitu durasi film dan durasi cerita. Durasi film merujuk pada waktu yang dibutuhkan untuk menampilkan keseluruhan media dari awal sampai akhir. Durasi waktu pada objek penelitian utama ini berlangsung selama 7 hingga 8 menit. Namun beberapa adegan sekunder lain yang bersifat sebagai pendukung berkisar selama 2 hingga 3 menit.

Kemudian durasi cerita dapat berkisar dari beberapa minggu hingga beberapa bulan, tergantung interpretasi yang diambil. Penulis mengambil kesimpulan durasi cerita berlangsung selama kurang lebih 1-2 bulan berdasarkan bukti berikut. Pada sebuah pertarungan di salah satu adegan, tokoh Aki mengalami cedera berupa tusukan dalam di area perut bawah. Meskipun selamat, Aki segera dibawa ke rumah sakit untuk perawatan darurat. Dimana setelah itu cerita berlanjut pada adegan berikutnya.

Mengingat teknologi medis pada masa itu dalam cerita (yaitu pada tahun 1990an), proses penyembuhan penuh dapat memakan waktu 1 hingga 2 bulan. Bila ditambah dengan waktu yang dibutuhkan untuk mengumpulkan intel dan bersiap untuk menyergap markas musuh pada adegan berikutnya, dapat disimpulkan bahwa durasi cerita berlangsung lebih daripada perkiraan pertama. Yaitu lebih dari 1-2 bulan, atau sama dengan sekitar 1-3 bulan.

Perlu diingat bahwa kemungkinan berlangsungnya alur cerita utama dapat lebih lama daripada perkiraan awal. Namun penulis hanya berfokus pada rentang waktu objek kajian, yaitu episode 8 dan seterusnya hingga anime selesai pada episode 12.

4.1.2.4 Frekuensi Waktu

Frekuensi waktu pada analisa sastra merujuk pada jumlah kemunculan adegan pada suatu cerita. Frekuensi ini dapat menunjukkan tingkat signifikansi atau pentingnya adegan tersebut terhadap tema atau makna cerita tersebut. Frekuensi waktu pada anime *Chainsaw Man* termasuk rendah dikarenakan minimnya adegan *flashback*. Tidak ditemukan adanya adegan berulang yang signifikan dalam objek kajian pada episode 6, 8, 10, dan 12. Setiap adegan muncul tepatnya satu kali dalam setiap episode dan tidak berulang.

4.1.3 Struktur Tiga Babak

Objek kajian utama yaitu momen kematian Himeno terletak pada episode 8 dari musim 1 anime tersebut. Namun, beberapa adegan signifikan lain tersebar dalam beberapa episode sebelum dan sesudahnya. Adegan utama akan dianalisa dengan struktur 3 babak. Sedangkan adegan lainnya akan dibahas secara ringkas. Berikut beberapa adegan relevan yang tersebar sepanjang jalannya cerita:

1. Amarah seorang rekan kerja pada episode 6.

Seorang perempuan melampiaskan amarahnya pada senior Himeno di pinggir jalan Tokyo. Rupanya ia adalah pacar dari seorang anggota dari regunya yang telah tewas dalam misi. Himeno menjelaskan pada Aki bahwa ia sering mendapat perlakuan seperti ini.

2. Kunjungan adik senior Himeno pada episode 10.

Seusai kematian senior Himeno pada pertarungan sebelumnya, Aki Hayakawa dirawat di sebuah rumah sakit. Disana ia mendapat kunjungan dari seorang perempuan yang rupanya adalah adik kandung dari Himeno. Sebuah surat datang yang berisi *unek-unek* senior yang ia sampaikan pada adiknya.

3. Pertarungan terakhir pada episode 12.

Lembaga Keamanan melancarkan serangan balasan pada markas yakuza di sebuah gedung di Tokyo pusat. Aki kembali berhadapan dengan musuh lamanya dan menemukan sebuah kejutan tak terduga. Benda tersebut adalah kenang-kenangan dari senior Himeno.

Tiga adegan diatas memiliki signifikansi khusus terhadap watak atau penokohan Aki dan senior Himeno beserta hubungan yang ada diantara mereka berdua. Berikut analisa struktur 3 babak daripada adegan utama pada episode 8 :

4.1.3.1 Tahap Pembukaan



Gambar 11 Divisi 4 makan bersama di kedai ramen (Episode 8 adegan 12:50)



Gambar 12 Katana Man menyela obrolan divisi 4 (Episode 8 adegan 14:14)

Tahap pembukaan dimulai dengan adegan penembakan pada ketua divisi 4 yaitu tokoh Makima. Penembakan ini terjadi di sebuah gerbang kereta penumpang yang tengah mengangkut Makima dengan seorang asistennya menuju sebuah rapat dinas bersama sejumlah warga sipil. Makima tengah bermonolog tentang bagaimana ‘*ngeri*’nya para petinggi di organisasinya. Kemudian saat kereta memasuki sebuah lorong, tiba-tiba 2 pasang pria dewasa yang masing-masing menghimpit dari depan dan belakang bangkunya mulai berdiri dan menembak. Karena mendadaknya serangan tersebut, Makima tak sanggup bereaksi cukup cepat untuk melawan hingga beberapa kali tertembak di abdomen dan kepala. Seorang penembak kemudian mengabari rekannya lewat *walkie talkie* untuk melanjutkan misinya. Adegan pertama ini adalah bagian *inciting incident* daripada tahap pembukaan atau orientasi. Pada *inciting incident*, sebuah kejadian atau peristiwa awal menjadi asal muasal semua kejadian yang menyusul setelahnya.

Tepat setelah itu, ditunjukkan sebuah montase dalam beberapa detik kawan-kawan penjahat tersebut tersebar di seluruh kota tengah mengincar para *Devil Hunter* dari beberapa divisi. Terdapat Kobeni dan Arai yang merupakan rekan setim senior Himeno dan Aki dari divisi 4, serta beberapa *Devil Hunter* lain tanpa nama.

Sementara itu, senior Himeno, Aki, Denji, dan Power tengah menikmati makan siang bersama di sebuah kedai ramen. Mulanya, mereka asik berbincang sendiri. Namun munculah dari bangku samping sesosok pria bertubuh kekar tak dikenal yang tiba-tiba mengajak bicara. Pria tersebut mengaku sebagai cucu daripada kakek yakuza yang dahulunya merupakan boss Denji. Tak lama

kemudian, pria asing tersebut langsung mengeluarkan senapan dari seragamnya dan menenembak kepala Denji, membuatnya terluka parah dan hilang kesadaran. Pertarungan pun dimulai dan plot cerita berlanjut pada tahap selanjutnya.

4.1.3.2 Tahap Konfrontasi



Gambar 13 Aki menikam Katana Man dengan paku kutukan (Episode 8 adegan 16:52)



Gambar 14 Power menyadari keputusan Aki untuk menggunakan senjata terlarang (Episode 8 adegan 16:18)

Tahap konfrontasi dimulai dengan pertarungan antara si pria asing yang kerap disebut Katana Man dengan divisi 4, namun utamanya Aki. Tepat setelah Katana Man menembakkan pistolnya ke kepala Denji, Power langsung membalas dengan sebuah *uppercut* yang diikuti dengan serangan balik oleh Aki dengan memanggil kekuatan Iblis Rubah. Dengan jentikan jari dan mantra “*kon*” Aki meluncurkan Katana Man ke luar gedung dan melahapnya dengan kepala raksasa rubah tersebut. Seluruh gedung hancur karena kemunculannya. Denji dan senior Himeno khususnya mengalami luka parah dan terkapar di pinggir, tak sanggup untuk ikut bertarung. Namun di luar dugaan siapapun disana, Katana Man yang mulanya berwujud pria kekar biasa bertransformasi menjadi monster mengerikan berkepala pedang atau katana. Lalu, ia merobek perut si Iblis Rubah yang memakannya dan

keluar berlumuran darah. Pada saat inilah audiens menyadari bahwa Katana Man adalah jenis makhluk yang sama seperti Denji yang memiliki *chainsaw* atau gergaji mesin di kepalanya saat bertransformasi. Titik ini pada cerita dapat disebut sebagai *midpoint* daripada bagian konfrontasi.

Selanjutnya, pertarungan sebagian besar dimenangkan oleh Aki. Ia mengeluarkan senjata andalannya, yaitu sebuah paku besar yang dikamuflasekan sebagai pedang. Dalam beberapa detik yang menegangkan, Aki menghujamkan paku raksasa tersebut sebanyak 3 kali ke dada Katana Man. Sekaligus berhasil menghindar dari serangan balasannya. Kemudian, Aki memanggil Iblis Kutukan dengan kontraknya dan mengambil nyawa Katana Man hingga ia tergelatak di sisi reruntuhan. Menurut senior Himeno sendiri pada episode sebelumnya, tepatnya pada episode 6, setiap penggunaan kekuatan paku tersebut untuk bertarung dapat mengambil jatah hidup atau umur penggunanya secara signifikan. Dengan demikian, Aki mengorbankan sesuatu yang besar dengan mengaktifkan kekuatan tersebut.

Aki meng-*check* ulang keadaan di sekitarnya dan mendorong Power untuk segera mengantarkan senior Himeno yang terkena luka tembak ke rumah sakit. Baru saat situasi tampak terkendali, seorang gadis muda bercelana pendek dan *hoodie* merah muncul dengan tiba-tiba dan menghidupkan kembali Katana-Man. Gadis tersebut bernama Akane Sawatari, dan dia adalah rekan atau bahkan mungkin atasan dari Katana Man. Tanpa basa-basi Akane langsung memerintahkan Katana Man untuk segera membunuh Aki dan menyelesaikan pertarungan.



Gambar 15 Akane menghidupkan kembali Katana Man (Episode 8 adegan 18:15)



Gambar 16 Aki diambang kematian (Episode 8 adegan 19:15)

Aki mengangkat pakunya seperti pedang dan bersiap dalam posisi. Namun dalam sekejap Katana Man langsung menebas perutnya hingga berdarah. Jaket kerja para *Devil Hunter* didesain untuk melindungi tubuh dari serangan seperti ini, sehingga nyawa Aki terselamatkan. Namun ia masih dalam bahaya besar. Ia tergeletak tanpa kuasa di tanah. Tinggal ia seorang petarung yang tersisa, dan tidak ada bala bantuan yang datang. Katana Man tinggal menunggu perintah untuk mengakhiri hidupnya.

4.1.3.3 Tahap Resolusi



Gambar 17 Senior Himeno memohon Power untuk menyelamatkan Aki (Episode 8 adegan 19:25)



Gambar 18 Senior Himeno kehilangan lengannya (Episode 8 adegan 20:51)

Pada tahap resolusi barulah senior Himeno menunjukkan perannya. Ketika Aki tengah berada di ambang antara hidup dan mati, ia memohon pada Power untuk melawan namun ditolak. “Pria itu terlalu cepat, aku tidak bisa membaca gerakannya” katanya. Himeno juga memohon bantuan sekutunya, Iblis Hantu, namun juga ditolak dengan alasan “Gadis itu mengerikan”. Putus asa, Himeno memutuskan untuk melakukan tawaran terakhir dalam hidupnya pada Ghost “Akan ku berikan kau segalanya, maka berikan pula segalanya darimu untuk pertarungan ini”

Mendengar tawaran tersebut, Ghost pun menampilkan wujudnya yang berupa kepala raksasa nenek tua bertangan seribu dan mulai melakukan serangan balasan terhadap Katana Man. Perlahan namun pasti, senior Himeno mulai kehilangan lengan dan kakinya satu persatu demi memberi makan kontrak sekutunya tersebut. Katana Man sekali lagi kewalahan menghadapi serangan bertubi-tubi dari Ghost dan hampir dikalahkan untuk kedua kalinya. Namun, dari samping Akane nampak tenang dan tidak terganggu sama sekali.



Gambar 19 Iblis Ular melahap Iblis Hantu
(Episode 8 adegan 21:44)



Gambar 20 Seragam sisa senior Himeno
(Episode 6 adegan 22:15)

Pada momen genting tersebut, Akane melakukan panggilan dengan sebuah isyarat tangan. Dalam sekejap, seekor ular raksasa muncul dari udara kosong dan

melahap kepala Ghost dalam satu gigitan. Untuk kedua kalinya Katana Man terselamatkan dan regu antaognisnya meraih kemenangan telak. Jasad tokoh Himeno menghilang dalam angin bersama dengan sekutunya, Iblis Hantu. Aki hanya bisa diam tanpa bisa melakukan apapun sambil menyaksikan seragam rekan kerja terdekatnya tergeletak di tanah. Episode pun berakhir.

4.2 Identifikasi Simbol dan Pemaknaan Roland Barthes

Roland Barthes membagi pemaknaan semiotikanya menjadi 3, yaitu : denotasi, konotasi, dan mitos. Secara garis besar denotasi adalah deskripsi literal suatu objek atau peristiwa, konotasi adalah makna kedua atau tambahannya, dan mitos adalah makna yang telah berkembang di pemahaman masyarakat melalui konteks budaya dan sejarah. Pada anime *Chainsaw Man* penulis telah mengidentifikasi 7 simbol seputar kematian senior Himeno beserta makna denotatif, konotatif, dan mitosnya. Berikut analisa penulis terhadap objek kajian satu persatu :

4.2.1 Penyergapan dan Penghidupan kembali Katana Man



Gambar 21 Katana Man mengungkit kakeknya sebelum menyerang (Episode 8 adegan 14:36)



Gambar 22 Katana Man dihidupkan kembali oleh Akane (Episode 8 adegan 18:30)

Pada pertarungan utama di episode 8, Katana Man menjadi figur antagonis pertama yang menyergap divisi 4. Kekuatannya yang begitu dahsyat memaksa para protagonis untuk mengambil tindakan yang ekstrim demi mencegahnya meraih kemenangan. Power menjadi yang pertama menyerang balik, diikuti dengan Aki, lalu senior Himeno dan pada akhirnya Denji pada episode 9. Perannya yang begitu sentral dalam pertarungan berkontribusi secara langsung pada hasil akhir adegan tersebut dan mengubah alur cerita secara signifikan serta mendorong perubahan watak beberapa karakter protagonis termasuk Aki Hayakawa.

4.2.1.1 Denotatif

Kemunculan Katana Man di kedai ramen dengan tiba-tiba memaksa divisi 4 untuk melawan balik dengan kekuatan yang sama dahsyatnya. Walaupun begitu, Katana Man terus saja bangun kembali dan melanjutkan pertarungan tak peduli sebarapapun kerasnya perlawanan. Katana Man selalu mendapatkan bala bantuan yang tak terduga yang menyelamatkannya dari kekalahan, dapat dilihat dari gambar 22 bagaimana ia membutuhkan kekuatan dari Akane untuk hidup kembali dan melanjutkan pertarungan. Observasi ini mendorong pembacaan denotatif bahwa regu antagonis yakuza memberikan bantuan dan dukungan yang tinggi kepada rencana penyergapan Katana Man.

4.2.1.2 Konotatif

Serangan Katana Man dan anggota regunya dapat dilihat sebagai bentuk ancaman bahaya dan kesialan yang terus menerus menghantui pihak protagonis dalam

anime. Dalam anime, protagonis kerap kali menghadapi tantangan dalam perjalanannya untuk menggapai tujuan. Antagonis menjadi salah satu tantangan tersebut. Secara realistis, tidak banyak yang dapat dilakukan divisi 4 dan lembaga keamanan untuk mengantisipasi serangan khusus tersebut ataupun membalikkan keadaan dari sial menjadi mujur. Bukti untuk kesimpulan tersebut dapat ditemukan dalam anime itu sendiri. Pada episode 5 Makima menjelaskan bahwa Jepang termasuk salah satu negara yang memiliki tindakan preventif paling ketat mengenai senjata api dan potensi kriminalitas lainnya. Hukum ini sendiri ditegakkan untuk menekan rasa takut populasi yang dapat menjadi makanan Iblis Senapan atau Iblis Senjata Api. Namun, fakta bahwa para yakuza tersebut mampu menyelundupkan senjata api dalam jumlah besar dan merencanakan serangan yang masif menunjukkan tingkat ancaman mereka yang benar-benar di luar kemampuan lembaga keamanan dan pemerintah Jepang pada saat itu.



Gambar 23 Makima menceritakan sejarah munculnya Iblis Senapan di Amerika Serikat (Episode 5 adegan 14:36)



Gambar 24 Makima dan Denji berdiskusi soal rencana untuk mengalahkan Iblis Senjata Api (Episode 5 adegan 18:30)

Gambar 23 dan 24 menunjukkan besarnya ancaman dan bahaya Iblis Senapan yang berada jauh di luar kapasitas Lembaga Keamanan sendiri. Sehingga, tidak mengherankan bila sekelompok yakuza berhasil menemukan sebuah jalan

untuk mendapatkan kekuatannya dan mengalahkan Lembaga Keamanan dan divisi 4 pada sebuah penyerpahan.

4.2.1.3 Mitos

Kemunculan dan keberadaan Katana Man paling baik merepresentasikan legenda Muramasa dalam Zaman Muromachi. Dalam legenda tersebut, Muramasa merupakan seorang ahli pedang legendaris yang bahkan bakatnya diakui oleh shogun Tokugawa sendiri. Suatu hari, Muramasa membuat sebuah pedang yang tajamnya dapat membelah dauh bahkan tanpa bergerak sekalipun. Muramasa kerap kali disandingkan pula dengan Masamune, seorang ahli pedang atau katana yang sama hebatnya dengan Muramasa. Namun perbedaannya, Masamune lebih memperhatikan kelembutan hati daripada Muramasa yang bengis. Muramasa juga dapat berarti pedang Muramasa, bukan orangnya. Dalam beberapa mitos Jepang, pedang Muramasa kerap disebut mempunyai kutukan dan kesialan yang dapat menimpa pemilik dan musuhnya (Dekker, 2023). Mitos ini sangat pas dengan Katana Man yang sama-sama memiliki konotasi negatif dan antagonistik dalam anime *Chainsaw Man*. Selain itu, Katana Man juga diduga merupakan blasteran iblis-manusia yang bertambah kuat seiring dengan bertambahnya rasa takut umat manusia pada dirinya, sama halnya seperti Denji.

4.2.2 Penggunaan paku kutukan oleh Aki Hayakawa



Gambar 25 Iblis Kutukan membantu Aki membidik Katana Man (Episode 8 adegan 16:29)



Gambar 26 Aki menikam Katana Man dengan Paku Kutukan (Episode 8 adegan 16:31)

Pada pertarungan utama melawan Katana Man di episode 8, Aki Hayakawa menggunakan paku kutukan yang ia dapat dari kontrak dengan iblis bernama sama. Tiga kali serangan lolos menghujam tubuh Katana Man dan berhasil membunuhnya dalam sekejap. Mulanya, Aki menganggap Katana Man telah tewas seutusnya. Namun tidak lama setelahnya ia dihidupkan kembali oleh Akane Sawatari.

4.2.2.1 Denotatif

Aki Hayakawa telah menggunakan senjata terlarang yang dapat menghabiskan jatah umur pengguna demi mengalahkan musuh. Pada episode 10 Aki bertanya pada sang iblis pemilik paku masih tersisa berapa jatahnya hidupnya dalam dunia ini. Iblis itu menjawab “2 tahun”. Pada akhirnya, ia hanya membuang-buang umur tanpa mengetahui musuh masih dapat bangkit dari kematian. Kesimpulan denotatif tersebut diambil dari refleksi Aki yang tanpa berpikir langsung mengambil rokoknya untuk sebungkus dopamin. Pada episode 10 adegan 02:40 dan 03:43

Aki menghiraukan sebuah apel yang menyehatkan dan malah mengambil sebungkus rokok yang mengandung racun.



Gambar 27 Aki menghiraukan sebuah apel untuk sebungkus rokok (Episode 10 adegan 02:40)



Gambar 28 Aki menghisap rokok di dalam kamar rawat rumah sakit (Episode 10 adegan 02:43)

Pada gambar 27 dan 28 di atas dapat dilihat bagaimana produksi anime meletakkan apel tersebut secara sengaja di samping bungkus rokok. Sebelum itu pula karakter Denji dan Power menghabiskan sekeranjang apel hingga hanya menyisakan satu buah. Lalu setelah percakapan yang panjang dengan senior Tendo dan Kurose mereka juga mengambil sebuah apel yang tersisa itu, semakin menunjukkan kesengajaan produksi serta simbolisme yang ada.

4.2.2.2 Konotatif

Di dalam anime pada episode-episode sebelumnya telah dijelaskan bahwa Aki menggunakan paku kutukan tersebut hanya pada saat-saat genting. Himeno menjelaskan pada episode 6 bahwa setiap penggunaan paku tersebut mengambil jatah hidup dari umur Aki. Selain itu, dalam pertarungan Aki mendapatkan peringatan dari Power dan Akane sendiri bahwa jurus tersebut dapat memperpendek umurnya.

Terlepas dari gentingnya keadaan, tidak dapat dipungkiri bahwa keputusan Aki untuk mengorbankan umurnya tersebut adalah tindakan yang tepat dalam menghadapi ancaman yang tidak dikenal. Seandainya Katana Man tidak dapat bangkit lagi, tentulah keputusannya itu sudah dapat menyelamatkan seluruh anggota timnya. Dapat dibaca melalui gambar 25 dan 26 bahwa kesimpulan konotatif paku tersebut adalah senjata pamungkas yang menandakan ciri khas seorang protagonis dalam cerita fiksi. Dalam hal ini, paku kutukan tersebut memiliki peran terhadap Aki serupa dengan palu Thor atau tameng *Captain America* pada Marvel Cinematic Universe.

4.2.2.3 Mitos

Serangan *decisive* dari Aki paling baik merepresentasikan ritual Ushi no Toki Mairi atau Ushi no Koku Mairi. Ritual tersebut dapat ditemukan dalam sejarah Jepang pada zaman Asuka dan melibatkan sepasang boneka yang dipaku pada sebuah tiang di kuil-kuil khusus yang tersebar di Jepang (Davisson, 2013). Ritual ini dapat disebut serupa pula dengan kebiasaan “santet” di Indonesia. Ritual ini bertujuan untuk melukai orang yang dikaitkan dengan boneka tersebut. Kebiasaan ini juga mirip dengan boneka *voodoo* di barat yang memiliki prosedur dan tujuan yang sama. Motivasi pelaku dapat berkisar antar dendam dan iri hati. Dalam anime, paku kutukan tersebut difungsikan utamanya sebagai senjata darurat dikarenakan akibatnya yang mematikan pada pengguna.

4.2.3 Pengorbanan Senior Himeno



Gambar 29 Kata-kata terakhir senior Himeno (Episode 8 adegan 21:25)



Gambar 30 Ghost menolak perintah senior Himeno (Episode 6 adegan 19:34)

Senior Himeno didorong oleh keadaan yang genting, memutuskan untuk mengorbankan segalanya demi menyelamatkan sahabat yang ia kasihi. Dalam dunia *Chainsaw Man* seekor iblis hanya akan meminjamkan kekuatannya dengan imbalan yang sepadan dan melalui sebuah kontrak. Kontrak pertama senior Himeno sendiri diadakan dengan menggadaikan mata kanannya untuk satu buah tangan hantu. Menjelang kematiannya pada momen ini, ia langsung membuat kontrak baru dengan menawarkan “segala yang aku punya”.

4.2.3.1 Denotatif

Melalui kontrak baru tersebut, senior Himeno berharap dapat memberikan perlawanan yang berarti kepada regu Katana Man. Meskipun begitu, lagi-lagi pihak musuh jauh lebih bersiap dan tetap berhasil mengalahkan divisi 4. Betapapun tulusnya pengorbanan senior Himeno, tetap tidak ada artinya di hadapan kekuatan musuh yang tidak bisa diprediksi sama sekali. Dalam hal ini, pembacaan denotatif yang tepat adalah kekuatan musuh jauh lebih besar daripada kekuatan para protagonis. Dan kemujuran mereka dalam menyergap anggota

divisi 4 jauh lebih relevan daripada tulusnya perlawanan mereka yang sia-sia. Kesimpulan ini dapat diambil dari beberapa *visual clue* yang gamblang pada anime, salah satunya yakni darah yang mengalir keluar dari mulut senior Himeno pada gambar 29 dan 30, serta pose kedua antagonis yang menunjukkan kepercayaan diri dan integritas.

4.2.3.2 Konotatif

Aksi yang diambil senior Himeno tergolong sangat impulsif. Tidak banyak yang dapat ia gadaikan pada saat itu, namun kerelaannya yang tanpa ragu-ragu menandakan kepedulian yang amat dalam untuk Aki. Dapat dikatakan juga bahwa waktu yang mereka jalani bersama telah memperdalam hubungan mereka ke level yang tidak dimiliki oleh banyak orang. Tidak banyak karakter dalam *Chainsaw Man* sejauh ini yang dapat melakukan pengorbanan sebesar itu kepada orang yang mereka kasihi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa makna konotatif daripada aksi yang diambil oleh Himeno pada momen kematiannya tersebut adalah pengorbanan yang besar kepada orang yang ia kasihi, yakni Aki Hayakawa. Hal ini dapat diperkuat sekali lagi atau disimpulkan dari dialog Himeno pada detik-detik terakhirnya. Penggunaan kata seperti “tolong” dan “ya?” serta intonasinya yang memohon mengindikasikan keterikatan emosional yang dalam pada sang juniornya, Aki. Berikut contoh dialog pada anime *Chainsaw Man* episode 8 adegan 19:22 hingga 21:40 :

姫野 : 「私はいいから。アキ君を助けて」
パワー : 「無理じゃ。あいつの動き見えなかったの」

姫野 : 「ゴスト！」

ゴスト : 「いやだ。あの女恐ろしい」

姫野 : 「私の全部あげるからゴストの全部使わせて」

。。。

姫野 : 「アキ君は泣くことができる。デビルハンターは身近な死になりすぎて涙が出なくなる。でもアキ君はすぐ泣く。面倒見てた新人が死んだ時なんかは隠れて泣いていたから面白かった。あれだけ思ってた泣いてもらってなら嬉しいだろうな」

。。。

姫野 : 「アキ君は死なないでね。私が死んだ時泣いてほしいから」

(Episode 8 adegan 19:22 – 21:40)

Himeno : Tinggalkan aku. Selamatkan Aki-kun.

Power : Mustahil, aku tidak bisa mengikuti gerakannya.

Himeno : Ghost!

Ghost : Tidak mau, gadis itu mengerikan.

Himeno : Aku akan memberikanmu segalanya. Maka, biarkanlah aku mengendalikan segalanya darimu.

...

Himeno (kepada dirinya sendiri): Aki-kun bisa menangis. Karena *Devil Hunter* terbiasa menyaksikan kematian, mereka jadi tidak bisa menangis lagi. Tapi, Aki-kun bisa menangis. Saat rekan juniornya mati, dirinya yang bersembunyi dan menangis itu sangat menarik bagiku. Pasti sangat menyenangkan bila ada orang yang peduli dan menangis untukmu.

...

Himeno : Aki-kun jangan mati ya. Setelah aku mati nanti, menangislah untukku.

Melalui dialog di atas, khususnya bagian “Ak-kun jangan mati ya. Setelah aku mati nanti, menangislah untukku” atau dalam bahasa Jepangnya adalah 「アキ君は死なないでね。私が死んだ時泣いてほしいから」 menjadi indikasi kuat rasa

romantis serta ketulusan pengorbanan senior Himeno. Sehingga mendorong kesimpulan konotatif bahwa senior Himeno memiliki ketulusan yang tinggi dalam mengorbankan nyawanya untuk Aki.

4.2.3.3 Mitos

Dari sudut pandang mitos, senior Himeno dapat dilihat sebagai representasi daripada tokoh Kaguya Hime dalam legenda Kaguya Hime dan sang Pemotong Bambu. Dalam cerita tersebut, seorang tokoh perempuan dipinang oleh beberapa bangsawan berkuasa dan terutamanya sang kaisar Jepang sendiri. Namun, karena suatu kondisi yang berada di luar kendalinya, yaitu asal usulnya sebagai manusia bulan, putri Kaguya harus berpisah dengannya dengan melarikan diri kembali ke bulan (Saitō, M. 2021). Hal ini serupa dengan keadaan senior Himeno yang dipaksa oleh sebuah kondisi eksternal di luar kendalinya.

Dalam anime, senior Himeno memiliki hubungan yang teramat dekat dengan Aki yang tidak dimiliki oleh kebanyakan tokoh lain. Ketika bahaya datang mengancam, ia tidak segan mengorbankan dirinya demi sebuah kesempatan untuk menyelamatkan Aki. Walaupun aspek tersebut berbeda dengan legenda Kaguya Hime, namun keduanya tetaplah sepasang kekasih yang terpisah oleh dinding yang tidak dapat dipisahkan. Disini, senior Himeno terpisahkan dari Aki Hayakawa oleh maut itu sendiri. Keduanya merupakan tokoh utama dalam ceritanya masing-masing pada legenda dan anime.

4.2.4 Serangan balasan Akane Sawatari dan sang Iblis Ular



Gambar 31 Akane berlindung di balik ekor Iblis Ular (Episode 9 adegan 01:10)



Gambar 32 Akane mengintip dari balik ekor Iblis Ular (Episode 9 adegan 01:15)

Akane Sawatari muncul pada 2 momen kritis ketika divisi 4 hampir meraih kemenangan, dan menguatkan kembali regu antagonis Katana Man. Pertama, saat Aki berhasil mengalahkan Katana Man menggunakan paku kutukannya, ia datang dan menghidupkannya kembali. Kedua, saat Himeno hampir berhasil mengalahkan Katana Man dengan Iblis Hantunya, Akane memanggil Iblis Ular dari udara kosong dan langsung melahapnya bulat-bulat. 2 titik penting ini terjadi dengan relatif cepat tanpa aba-aba atau tanda yang dapat diantisipasi oleh anggota divisi 4.

4.2.4.1 Denotatif

Kemunculan Akane Sawatari yang mendadak dan peranannya yang dominan menguatkan posisinya sebagai salah satu antagonis utama. Akane Sawatari melalui sifat bengis dan kerasnya mampu membalikkan keadaan bagi Katana Man dan meraih kemenangan. Walau pada akhirnya kemenangan direbut kembali oleh Makima dan pihak lembaga keamanan, kerusakan yang Akane timbulkan tetap berdampak besar bagi sisa hidup lawannya. Yakni, semua anggota divisi 4 yang

tersisa seperti Denji, Power, Kobeni, dan lebih khususnya lagi Aki Hayakawa. Peranan Akane sebagai salah satu antagonis utama di samping Katana Man dapat dilihat dari panjangnya waktu yang dihabiskan dalam pertarungan tersebut relatif dengan dampak yang ditimbulkannya. Pada adegan yang berlangsung 8 menit ini, Akane muncul selama kurang lebih 55 detik hingga 1 menit. Namun pada setiap kemunculannya di layar, ia berhasil membalikkan keadaan regu antagonis dari dekat dengan kekalahan hingga kemenangan mutlak.

4.2.4.2 Konotatif

Peran Akane Sawatari yang dominan dalam membalikkan keadaan dapat dibaca sebagai kemujuran yang tidak terduga bagi pihak antagonis. Sama halnya dengan Katana Man, Akane juga berkontribusi langsung terhadap perubahan karakter Aki yang diakibatkan oleh kematian senior Himeno. Kemenangannya yang bertubi-tubi seolah-olah mengharuskan kematian senior Himeno agar terjadi dan di atas itu pula urgensi Aki untuk mengalami perubahan karakter. Makna konotatif ini dapat dibaca dari cepatnya keadaan berbalik ketika Akane memutuskan untuk bergerak. Pada episode 8 adegan 18:30 serta 21:40 Aki dan senior Himeno berada di ambang kemenangan sebelum Akane Sawatari mengeluarkan jurusnya dan melukai para protagonis sekali lagi.



Gambar 33 Akane menghidupkan kembali Katana Man (Episode 8 adegan 18:30))



Gambar 34 Akane memanggil Iblis Ular yang membunuh senior Himeno (Episode 8 adegan 21:40)

Melalui gambar di atas, dapat dilihat besarnya kontribusi Akane Sawatari dalam pertarungan dengan Katana Man. Akane memiliki keberadaan yang dominan dan penyebab langsung dari kematian senior Himeno dan kekalahan para protagonis pada divisi 4. Pembacaan konotatifnya adalah dirinya sebagai representasi dari kekuatan dan kemujuran regu yakuza sebagai pihak antagonis.

4.2.4.3 Mitos

Kemunculan mendadak daripada Akane Sawatari dan sekutunya Iblis Ular paling baik merepresentasikan legenda Yamata no Orochi atau mitos Nure-Onna. Pada mitos Nure-Onna, tersebutlah perempuan berwujud setengah ular yang kerap ditemukan di sungai, danau, dan perairan lainnya. Siluman atau *yokai* tersebut kerap terlihat menggendong seorang bayi mungil yang menangis sebagai umpan untuk mangsanya. Ketika seorang pengelana mengambil bayi tersebut untuk dihibur, tiba-tiba si bayi bertambah berat dan semakin berat sampai membuat dirinya tidak bisa bergerak atau melarikan diri. Pada saat itu sang Nure-Onna menampakkan wujud aslinya dan memakannya. Kemudian pada legenda Yamata no Orochi, kisah ini berkaitan erat dengan asal muasal Jepang yang paling awal.

Yamata no Orochi adalah seekor naga raksasa yang dikalahkan oleh Dewa Susanoo ketika ia hendak menyelamatkan seorang calon istrinya, yakni Dewi Kushinada-hime. Dalam Nihon Shoki dan Kojiki, tertulis bahwa pada ujung ekor si naga terdapat satu dari 3 senjata pusaka Jepang yang menjadi regalia nasional. Yaitu, Kusanagi no Tsurugi (Hirafuji, 2020). Selepas pertarungannya dengan Dewa Susanoo, Yamata no Orochi melarikan diri ke Gunung Ibuki.

Dalam anime, Akane Sawatari meminjam kekuatan Iblis Ular yang dahsyat hanya dengan bayaran sepotong kuku jari. Hal ini dapat dilihat pada awal episode 9 ketika anime memperlihatkan satu potong jarinya yang robek dan berdarah di samping kuku jemari lainnya yang masih utuh. Perbandingan kekuatan yang ia dapatkan dengan bayaran yang sangat murah dan senior Himeno yang harus mengorbankan dirinya seutuhnya adalah salah satu aspek yang paling mencolok dalam pertarungan tersebut. Selain Iblis Ular yang menjadi sumber kekuatan bagi Akane, kemiripan lain dengan Yamata no Orochi adalah posisinya sebagai antagonis atau pihak yang melawan tokoh utama yaitu Susanoo dan Aki Hayakawa dalam pertarungannya. Dalam pertarungan tersebut, Dewa Susanoo juga mencoba untuk melindungi seorang perempuan yang ia kasihi yaitu Kushinada-hime. Serupa dengan pertarungan Aki Hayakawa dalam melawan Akane. Pembacaan mitos ini dapat diambil dari penampakan fisik serta tindak tanduk sang Iblis Ular sendiri yang *notabene*-nya merupakan manifestasi dari rasa takut terhadap ular seluruh umat manusia. Sebagaimana dijelaskan oleh anime pada awal cerita, setiap iblis yang ada adalah unik dan hanya ada satu untuk setiap rasa takut yang dimiliki umat manusia terhadap objek atau konsep tersebut.

4.2.5 Keberadaan dan Perlawanan Aki Hayakawa



Gambar 35 Aki menghisap rokok di dalam kamar rawat rumah sakit (Episode 10 adegan 02:43)



Gambar 36 Aki dan Denji mengobrol se usai mengalahkan Katana Man (Episode 12 adegan 16:40)

Aki Hayakawa memiliki peran yang dominan dalam bagian pertama pertarungan dengan Katana Man. Selain itu, Aki pulalah yang memiliki hubungan paling dekat dan erat dengan tokoh objek kajian yang tewas dalam pertarungan, yakni senior Himeno. Pada beberapa episode sebelum dan sesudahnya, anime juga menunjukkan atau menjadikan fokus utama kedekatan mereka sebagai sahabat dan rekan kerja.

4.2.5.1 Denotatif

Keberadaan Aki Hayakawa yang dominan dalam pertarungan dengan Katana Man mengindikasikan peristiwa yang akan terjadi memiliki signifikansi besar dalam hidup atau perspektif pribadinya. Peristiwa penting tersebut tentunya adalah kematian senior Himeno. Akibat dari kematiannya, Aki terdorong untuk melakukan instropeksi untuk merevisi prinsip pribadinya dan menegaskan kembali jalan hidupnya ke depan. Kesimpulan ini tentu diambil dari peran utama Aki dalam pertarungan dengan Katana Man pada episode 8, serta perawatan dirinya di rumah sakit yang hampir menyebabkan kematiannya pada episode 10.

Pada gambar 36 diperlihatkan Aki dan Denji tengah mengobrol dan merenung selepas pertarungan kedua dengan Katana Man, semakin menguatkan pembacaan bahwa peristiwa-peristiwa yang baru terjadi dalam hidup Aki memiliki dampak emosional yang besar.

4.2.5.2 Konotatif

Keberadaan dan perjalanan tokoh Aki dalam anime dapat menandakan tekad untuk terus berjuang menggapai apa yang diinginkan. Namun, nasib buruk kerap menimpa Aki sepanjang jalannya cerita. Khususnya pada kasus kali ini, sahabat dekatnya tewas mengorbankan diri untuk melindungi dirinya. Selain itu, Aki baru menyadari perasaannya yang sesungguhnya ketika semua sudah terlambat. Belum lagi, ia harus menerima fakta bahwa usahanya untuk melawan musuh hanya memperpendek umurnya. Dapat diartikan pula bahwa karakter Aki sendiri menyimbolkan nasib malang yang menimpa seorang tokoh secara zalim dan tidak adil. Salah satu bukti yang mendorong penarikan kesimpulan ini adalah gestur kecil ketika sebuah apel di atas meja dihiraukan oleh Aki demi sebatang rokok pada adegan 02:43 pada gambar 35 di atas. Adegan yang hampir tidak terlihat ini seolah mengisyaratkan bahwa Aki lebih memilih racun pada rokok daripada nutrisi yang menyehatkan pada apel.

4.2.5.3 Mitos

Aki Hayakawa dalam anime ini paling baik merepresentasikan sang Pemotong Bambu atau sang kaisar dalam legenda Kaguya Hime no Monogatari. Dalam legenda tersebut, sang pemotong bambu menemukan putri Kaguya dalam

sepotong tunas bambu dan membesarkannya sebagai anak sendiri. Seiring berjalannya waktu, ia tumbuh menjadi seorang anak perempuan yang cantik tiada tara dan berbudi pekerti. Namun kebaikan tersebut membawa malapetaka baginya karena sang putri menjadi rebutan sejumlah bangsawan yang berkeinginan untuk meminangnya.

Singkat cerita, sang putri memutuskan untuk meninggalkan ayah tercintanya di bumi dan kembali ke bulan tempat asalnya. Sang ayah meskipun sudah berbuat baik dalam mengasuhnya hingga dewasa hanya bisa pasrah. Ia terpisah oleh jarak yang mustahil dari putri yang sangat ia kasihi. Dalam hal ini, Aki Hayakawa serupa dengan sang pemotong bambu melalui nasib buruknya terpisah dengan orang yang dikasihi. Selain itu, baik Aki maupun sang pemotong bambu sama-sama tak berkuasa melawan pihak luar meskipun sudah melakukan segala yang bisa mereka lakukan

Dalam perumpamaan yang lain, Aki juga dapat diserupakan dengan sang Kaisar yang meminang putri Kaguya. Dalam anime, terdapat beberapa implikasi yang menandakan hubungan yang melebihi hubungan platonik antara Aki dan Himeno. Hal ini termasuk tidur bersama pada sebuah misi, dan kebiasaan berbagi rokok. Namun kali ini, Himeno-lah atau sang perempuanlah yang lebih tertarik kepada sang laki-laki. Tidak serupa dengan cerita yang ditemukan pada legenda Kaguya Hime. Meskipun begitu, masih dapat dibuat sebuah representasi yang menggambarkan hubungan mereka berdua.

4.2.6 Jengukan adik senior Himeno dan surat yang dibawanya



Gambar 37 Adik senior Himeno berkunjung menjenguk Aki (Episode 10 adegan 15:03)



Gambar 38 Aki membaca surat dari senior Himeno (Episode 10 adegan 21:58)

Aki mendapat kunjungan dari adik kandung Himeno selepas pertarungannya dengan Katana Man. Kunjungan tersebut membawakan kejutan tidak terduga, yaitu beberapa lembar surat berisikan keluh kesah Himeno selama bekerja di Lembaga Keamanan Publik. Selepas membacanya, Aki mengalami perubahan karakter yang signifikan hingga akhir anime.

4.2.6.1 Denotatif

Kunjungan mendadak dari seorang kerabat senior Himeno mengindikasikan bahwa Aki memiliki dampak pada dunia yang lebih besar daripada perspektif pribadinya. Fakta bahwa sang adik terdorong untuk membawakan surat tersebut menandakan bahwa ia menginginkan Aki untuk mengetahui isi surat tersebut, apapun alasan khususnya. Kesimpulan ini dapat diambil dari reflek cepat Aki yang langsung membuka surat-surat tersebut dan kehati-hatiannya dalam membacanya. Dapat dilihat pada gambar 38 bagaimana Aki membaca surat yang disampaikan kepadanya dengan seksama. Selain itu, *shot* yang berlama-lama pada anime dengan *zoom in* perlahan mengindikasikan signifikansi objek pada adegan.

4.2.6.2 Konotatif

Kedatangan sang adik dengan membawakan surat-surat tersebut bermaknakan sebuah *revelasi* bagi Aki Hayakawa. Perasaan yang sebelumnya tidak diketahui atau tidak diperhatikan olehnya menjadi gamblang, dan hal tersebut memaksa Aki untuk merenungkan perbuatannya. Selain itu, momen ini dapat dianggap sebagai salah satu momen signifikan lain yang menandakan perubahan karakternya selepas pertarungannya dengan Katana Man, dan insiden yang terjadi pada episode 6. Hal ini dapat disimpulkan dari sifat Aki yang cenderung tertutup dan defensif ketika ditanya oleh senior Kurose keesokan harinya, di episode 10 yang sama. Berikut potongan dialog pada adegan 21:07 hingga 21:33.

黒瀬 : 「関係ないですけど、昨日の美人彼女さんですか」

天童 : 「さあ、そういう話。辞めんな」

。。。

アキ : 「バディーの妹ほうです」

黒瀬 : 「あらら、殴られましたか」

アキ : 「いいえ、手紙をもらいました」

デンジ : 「手紙？」

アキ : 「。。。」

(Episode 10 adegan 21:07 – 21:33)

Kurose: Ini sebenarnya di luar topik, tapi perempuan cantik yang kemarin itu apakah pacarmu?

Tendo : Ah, malah bahas itu. Berhentilah.

...

Aki: Dia adik dari rekan setimku.

Kurose : Astaga, apakah dia memukulmu?

Aki: Tidak, dia hanya memberiku beberapa surat.

Tendo : Surat?

Aki:

Melalui dialog di atas, terutama bagian “Tidak, dia hanya memberiku beberapa surat” atau bahasa Jepangnya「いいえ、手紙をもらいました」dan bagian dimana Aki mendiadakan pertanyaan senior Tendo mengindikasikan bahwa Aki tengah memproses peristiwa tersebut secara emosional, sehingga tidak ingin diganggu.

4.2.6.3 Mitos

Peristiwa yang terjadi pada episode 10 paling baik merepresentasikan kisah umum mengenai kokuhaku-suru 「告白する」atau tindakan pernyataan cinta. Kokuhaku-suru memiliki arti harfiah “pengakuan” atau “pengakuan diri”. Sehingga, dapat pula bermakna pengakuan tindak kejahatan dalam konteks tertentu. Namun, dalam konteks kali ini kokuhaku adalah tindakan menyatakan rasa cinta atau kekaguman pada orang yang disukai. Meskipun bermacam-macam cara dapat digunakan untuk menyatakan cinta, salah satu cara yang kerap dipakai adalah menyatakannya melalui bentuk surat tertulis. Surat ini kemudian akan diserahkan secara langsung pada sang *gebatan* atau melalui perantara. Harapannya dengan membaca isi surat tersebut, orang yang disukai akan tergerak hatinya untuk mengembalikan rasa suka yang sama kepada sang penulis.

Dalam adegan ini, walaupun bukan rasa cinta yang diakui oleh senior Himeno kepada Aki, sebuah perasaan penting tetap tersampaikan melalui surat tersebut. Ditambah lagi, bukanlah Himeno yang mengantarkan surat tersebut melainkan adiknya dan kemungkinan besar atas kemauannya sendiri. Perasaan penting tersebut adalah kepedulian dan rasa khawatirnya akan keselamatan Aki.

Setelah membaca surat tersebut, watak tokoh Aki berubah secara signifikan. Ia berhenti mengejar dendam semata, mulai terbuka kepada rekan apartemennya, dan lebih memperhatikan masa sekarang. Berangkat daripada itu, adegan ini menyerupai aksi pernyataan cinta dari sebuah kisah asmara. Sebab, perasaan senior Himeno yang tersembunyi akhirnya tersampaikan dan merubah Aki menjadi lebih baik.

4.2.7 Pengembalian rokok senior Himeno oleh Iblis Hantu



Gambar 39 Tulisan pada rokok senior Himeno
(Episode 6 adegan 02:07)



Gambar 40 Tangan Iblis Hantu yang terbuka
(Episode 6 adegan 01:52)

Pada pertarungan kedua melawan regu Katana Man di Tokyo, Aki Hayakawa berhadapan langsung dengan Ghost sang Iblis Hantu. Di akhir pertarungan tersebut, sang iblis memberikan sebatang rokok milik senior Himeno yang memiliki nilai sentimental tinggi. Rokok tersebut juga bertuliskan pesan yang berbunyi *Easy Revenge* yang berarti balas dendam mudah. Kemungkinan besar ditulis oleh senior Himeno sendiri. Selain itu, ajaran atau pemahaman *Easy Revenge* sangat serupa dengan apa yang terjadi di pinggir trotoar Tokyo pada episode 6 beberapa tahun sebelumnya.

4.2.7.1 Denotatif

Insiden terjadi di luar dugaan Aki. Walaupun masih berada di bawah kendali Akane Sawatari, Iblis Hantu mampu untuk menyampaikan pesan terakhir dari senior Himeno yang terinspirasi dari perbuatannya sendiri. Kejutan tersebut semakin menguatkan ikatan antara kematian sang senior dengan hidup pribadi Aki Hayakawa. Kesimpulan ini diambil dari aksi Aki yang langsung mengambil rokok tersebut tanpa ragu-ragu. Meskipun Aki tidak mengucapkan sepatah kata pun, refleksnya untuk melindungi objek tersebut mengindikasikan bahwa ia masih menaruh sentimen pada sang senior. Dapat dilihat pada gambar 39 dan 40 di atas bagaimana anime menekankan keberadaan objek dengan *shot* yang lama dan penggambaran yang detail.

4.2.7.2 Konotatif

Keberadaan objek tersebut sebagai kenangan yang ditukarkan kepada satu sama lain menandakan keeratan hubungan yang ada diantara mereka berdua. Apakah hubungan itu sebatas persahabatan ataupun cinta tidak dapat diketahui secara pasti. Namun sudah cukup jelas bahwa kedekatan mereka memiliki sedikit sandingan dalam *anime* sejauh ini. Selain itu, signifikansi objek dalam hubungan ini menginsyarkan bahwa pemberiannya kepada Aki dari mantan sekutunya menandakan peran Himeno dalam mendorong perubahan karakter Aki bahkan setelah kematiannya. Sekali lagi, pembacaan ini dapat disimpulkan melalui gambar 39 dan 40, dimana produksi anime menekankan signifikansi objek tersebut dengan melakukan *close up* selama beberapa detik. Selain itu, terlihat

kehati-hatian *ghost* dalam memegang dan memperlihatkan rokok tersebut seakan ia barang yang sangat berharga.

4.2.7.3 Mitos

Peristiwa diatas paling baik merepresentasikan mitos masyarakat modern mengenai sepasang kekasih yang mengeskpresikan afeksi mereka melalui rokok atau aktifitas merokok bersama. Di zaman modern ini, kepercayaan atau keyakinan tersebut banyak diadaptasi atau mewujud dalam anime dan manga. Salah satu contohnya adalah kisah romansa antara tokoh Revy dan Rock dalam anime *Black Lagoon* (KMAC, 2020). Cerita tersebut meskipun bermacam-macam memiliki beberapa tema dan plot yang konsisten. Antara lain, asmara antara sepasang kekasih, kematian salah seorang kekasih tersebut, dan keberadaan sebuah rokok sebagai barang yang mengikat 2 kekasih tersebut.

Pada kisah antara senior Himeno dan Aki, keduanya adalah sepasang sahabat. Walaupun begitu, bukan berarti tidak terdapat implikasi bahwa terdapat rasa suka atau kagum diantara mereka berdua. Selain itu, hubungan mereka cukup erat untuk diserupakan dengan ikatan antara sepasang kekasih dalam *urban legend* ini. Namun yang paling penting adalah adanya objek rokok sebagai penanda hubungan mereka.

4.3 Makna Mitologis menurut Joseph Campbell

Menurut Joseph Campbell, apabila dicermati dan dijadikan bahan refleksi, mitos dapat merubah seorang individu menjadi lebih baik dalam menjalani hidupnya. Hal ini sesuai dengan runtutan peristiwa yang terjadi dalam *anime*, dimana tokoh

Aki terlihat merubah arah pandang hidupnya menjadi lebih baik. Penulis bertujuan untuk menginterpretasikan seluruh kejadian diatas layaknya mitos sebagai objek kajian.

Menurut Campbell, mitos memiliki 4 fungsi atau makna utama, yaitu: Fungsi metafisik, fungsi sosiologis, fungsi kosmologis, dan fungsi pedagogis. Dari keempat fungsi yang dijabarkan, penulis mengidentifikasi fungsi terakhir yakni fungsi atau makna pedagogis sebagai fungsi yang relevan dalam penelitian.

4.3.1 Makna Pedagogis / Psikologis

Menurut Joseph Campbell, salah satu manfaat atau makna sebuah mitos bagi hidup seseorang adalah manfaat pedagogisnya. Yakni, pengajaran yang didapat dari memahami dan merenungkan peristiwa yang terjadi pada dirinya seakan itu adalah mitos pribadi.

Dalam kasus ini, tokoh Aki terpukul oleh hilangnya salah seorang rekan kerja dekatnya yaitu Himeno. Dalam cerita tersebut, Aki dan Himeno adalah *Devil Hunter* di lembaga keamanan publik yang telah berulang kali kehilangan rekan kerja masing-masing dalam tragedi berulang yang mengerrikan. Pada akhirnya, mereka disatukan dalam satu regu dan menjadi kenalan. Himeno sebagai senior Aki mengajarnya banyak hal dan mereka menjadi semakin dekat. Meskipun tidak pernah ditunjukkan secara eksplisit, terdapat implikasi bahwa mereka memiliki ketertarikan romantis pada satu sama lain. Setidaknya, dari sisi senior Himeno sendiri.

Selama bertahun-tahun mereka bekerja senior Himeno selalu berusaha untuk membujuk Aki supaya berhenti dari Keamanan Publik dan bekerja swasta saja, namun ajakannya selalu ditolak. Tokoh Aki dibutakan oleh dendam dan tidak dapat melihat atau bahkan mungkin enggan untuk melihat bahaya yang ditorehkan pekerjaannya itu kepada dirinya. Meskipun senior Himeno hanya menginginkan kebaikan untuk dirinya, Aki tidak pernah memperhatikan atau mendengarkan hingga semua sudah terlambat.

Pengajaran yang didapat olehnya adalah untuk melepaskan dendam dengan prinsip *Easy Revenge* sebagaimana dituliskan oleh senior Himeno. Pada akhir episode 12, awalnya Aki menolak untuk menghajar Katana Man sampai babak belur seperti yang diusulkan oleh Denji. Ia beralasan bahwa hal tersebut egois dan tidak perlu. Namun yang baru ia sadari dengan “Easy Revenge” adalah persis apa yang diminta Denji. Ia hanya perlu membalas dendam dengan cara yang paling mudah kemudian melepaskannya, bukan mati-matian mengejar hal yang mustahil dan menghancurkan hidupnya sendiri. Demikian pula perubahan sikapnya terlihat pada akhir anime di episode yang sama. Yaitu ketika dirinya menghisap rokok peninggalan senior Himeno di atas balkon se usai makan malam bersama Denji dan Power.

Kerelaannya untuk menghisap rokok tersebut daripada menyimpannya sebagai kenang-kenangan mengindikasikan sifat tulus dan menerima. Umumnya, oleh-oleh seperti itu akan disimpan karena mengandung nilai sentimentil. Namun pada momen tersebut Aki lebih menghargai masa sekarang (*present moment*) daripada ingatan masa lalu. Hal ini mendorong penulis untuk menyimpulkan

bahwa tokoh Aki telah berlapang dada atas kepergian seniornya, dan tulus menerima pengajaran yang diberikan.

Kematian Himeno termasuk peristiwa yang signifikan dalam hidup Aki dikarenakan efek yang ditimbulkan pada wataknya. Kontraskan sifatnya yang sekarang dengan sebelumnya yang kaku, dingin, dan arogan. Kerelaannya untuk berbagi dan membangun hubungan dengan rekan kerja dan *roommate* yang sebelumnya ia anggap mengganggu, merefleksikan perubahan dirinya setelah kepergian senior Himeno. Selain itu, prioritasnya untuk mengejar dendam meskipun tidak hilang sepenuhnya, tetap menurun secara signifikan. Sehingga perhatiannya berpindah ke masa sekarang dan orang-orang di sekitarnya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Melalui pembahasan diatas, penulis berkesimpulan bahwa simbolisme kematian tokoh Himeno dalam anime *Chainsaw Man* adalah pengorbanan dan kepedulian mendalam seorang sahabat kepada rekan kerja yang dicintainya. Kemudian menyangkut struktur naratif film, ditemukan bahwa objek kajian mengandung beberapa ruang naratif signifikan seperti kedai ramen, kamar rawat rumah sakit, trotoar samping jalan di Tokyo, restoran malam, dan gerbong kereta api. Durasi waktu cerita berkisar antara 1-3 bulan atau lebih dalam episode 6, 8, 10, dan 12. Sedangkan durasi waktu film berkisa antara 23-25 menit tiap episode, dan 7-8 menit pada adegan episode 8 serta 2-3 menit pada adegan episode 6,10, dan 12. Alur waktu anime termasuk alur waktu maju. Dan pertarungan utama pada episode 8 mengikuti struktur 3 babak yang terdiri dari pembukaan, konfrontasi, dan resolusi. Sementara kemungkinan latar waktu cerita dapat berlangsung antara musim semi hingga gugur pada bulan Maret hingga November sekitar tahun 1990.

Kemudian melalui pembacaan mitos, konotatif, dan denotatif Roland Barthes, diidentifikasi beberapa simbol sebagai berikut: kemunculan dan pernyergapan Katana Man, perlawanan Aki Hayakawa, penggunaan paku kutukan, pengorbanan senior Himeno, serangan balik Akane Sawatari dan Iblis Ular, jengukan oleh adik senior Himeno, dan pengembalian rokok senior Himeno oleh Iblis Hantu pada pertarungan terakhir. Tiap-tiap simbol atau elemen memiliki

makna denotatif, konotatif, dan mitos yang unik. Masing-masing berkontribusi terhadap pemahaman terhadap cerita serta perkembangan plot.

Lalu melalui teori fungsi mitologi Joseph Campbell, ditemukan bahwa fungsi pedagogis paling cocok untuk memahami makna dibalik kematian senior Himeno. Fungsi pedagogis atau psikologi sebuah mitos adalah mendorong seorang individu untuk mengambil pelajaran darinya. Pelajaran atau pengajaran moral tersebut hanya dapat diambil melalui introspeksi yang dalam. Sedangkan peristiwa yang menjadi dasar “mitologi pribadi” serupa derajatnya dengan “mitologi umum” seperti legenda Pedang Muramasa, Kaguya Hime no Monogatari, atau kaisar Jepang sebagai keturunan Dewi Amaterasu. Dalam anime, mental Aki Hayakawa terguncang oleh kematian senior terkasihnya dan mendorongnya mengalami perubahan watak yang signifikan. Selepas pertarungan terakhir pada episode 12, ia perlahan mulai melepas sifat kakunya, menghargai *present moment*, dan menghabiskan waktu yang berarti bersama Denji dan Power. Pada kasus ini, pembaca dapat menarik kesimpulan yang sama pada hidupnya masing-masing dan belajar untuk menghargai orang-orang yang penting dalam hidup mereka sebelum terlambat.

Selain itu, konsep “balas dendam mudah” atau *Easy Revenge* sebagaimana diajarkan Himeno pada Aki menawarkan cara pandang alternatif terhadap narasi dendam yang lebih umum ditemukan di anime *shounen* lain. Contohnya, pada anime *Naruto* dan *Naruto Shippuden*, tokoh Sasuke Uchiha hendak membalaskan dendam klan-nya pada saudaranya, Itachi Uchiha (Kemner & Melzer, 2024). Amanat yang dinarasikan oleh anime adalah cinta dan maaf lebih baik daripada

dendam. Sasuke belajar untuk memaafkan dan melepaskan dibantu dengan sahabatnya, Naruto Uzumaki. Namun, konsep *Easy Revenge* sebagaimana yang diajarkan oleh senior Himeno tidak dapat ditemukan. Hal ini mendorong penulis untuk berkesimpulan bahwa filsafat tersebut unik pada anime *Chainsaw Man*.

5.2 Saran

Sebagai penutup, penulis menyarankan penelitian selanjutnya supaya berfokus pada bentuk lain daripada anime *Chainsaw Man*. Yaitu, manganya yang sudah sampai 17 volume pada Maret 2025. Selain itu, beberapa karya sastra lain dari Tatsuki Fujimoto seperti *Fire Punch* 「ファイヤーパンチ」, *Goodbye, Eri* 「さよなら絵梨」, dan *Look Back* 「ルックバック」 termasuk salah satu objek kajian yang jarang dibahas dalam penelitian meskipun sangat relevan dalam diskusi *pop culture* anime. *Look Back* misalnya, dialih-wahanakan menjadi film oleh Studio Durian pada Juni 2024 lalu dan mendapatkan beberapa penghargaan film. Penelitian selanjutnya dapat mengangkat beberapa karya sastra tersebut sebagai objek kajian utama.

Sedangkan untuk objek formal daripada *Chainsaw Man* itu sendiri, beberapa aspek kurang mendapatkan perhatian. Termasuk struktur naratif film secara keseluruhan, pembahasan mengenai tokoh dan penokohan, dan kajian semiotika lain seperti semiotika John Fiske dan Charles Sanders Peirce. Penulis menyarankan topik-topik atau teori-teori tersebut untuk diangkat sebagai rumusan masalah atau tujuan penelitian selanjutnya. Dikarenakan rumusan masalah

tersebut telah diangkat oleh penelitian sebelumnya, namun tidak diterapkan kepada objek kajian *Chainsaw Man*.

要旨

本研究は「藤本タツキ作『チェンソーマン』における姫野の死の象徴性文学記号論的研究」と題する。本研究は、ヒマワシ・プラティスタの理論に基づき『チェンソーマン』の物語構造を分析し、ロラン・バルトとジョセフ・キャンベルの記号論に基づき姫野の死の象徴性を分析することを目的とする。ヒマワシ・プラティスタの映画理論は、物語と空間の関係、物語と時間の関係、そして三幕構成を包含する。ロラン・バルトの記号論は、記号の外延的意味、内包的意味、そして神話的意味を包含する。最後に、ジョセフ・キャンベルの神話の意味論あるいは機能論は、神秘的あるいは形而上学的機能、社会的機能、宇宙論的機能、そして教育的あるいは心理学的機能という4つの機能を含む。本研究の分析を通して、本研究対象の問題の定式化を理解する上で、教育的機能が最も適していると結論付ける。

研究対象となるアニメは1シーズン12話です。主な研究対象はシーズン8話で、7分から8分の範囲です。同じシーズンのエピソード6、10、12の特定のシーンも補助データとして採用されました。この研究は、チェンソーマンアニメから得られたデータを用い

た質的記述文学研究です。このアニメは MAPPA スタジオによって制作され、2022 年に公開されました。このアニメは、藤本タツキによる同名の漫画を原作としています。

研究問題の定式化は、文学記号論的アプローチを用いて解決されます。他の記号論的研究や、ヒューリスティックおよび解釈学的研究を活用しています。研究問題の定式化は次のように説明されます。まず、ヒマワシ・プラティスタの理論に従ってチェーンソーマンアニメの物語構造を記述します。次に、ロラン・バルトの文学記号論理論に従って姫野の死の象徴性を記述します。第三に、ジョセフ・キャンベルの理論に基づき、姫野の死の意味、あるいは神話的機能を特定する。結果として、本研究の目的は、問題の 3 つの定式化に従う。

『チェーンソーマン』自体は、藤本タツキによる同名漫画を原作としたアニメである。このアニメは、チェーンソー・デビル、あるいはチェーンソーの力を持つデンジという名の青年の物語である。『チェーンソーマン』自体はインドネシア語で「チェーンソーマン」を意味し、デンジの主な力を指している。この青年はヤクザの出身だが、悪魔を狩るために日本の公安局に移籍した。デンジには複数の仲間のデビルハンターがおり、そのうちの一人が姫野

先輩と早川アキである。アニメの死闘の一つにおける姫野というキャラクターの死が、本研究の主な対象である。

このキャラクターの死の瞬間を研究しようと考えたのは、アニメのシーンと日本の伝統的な神話の間に多くの関連性があったためである。さらに、この瞬間はファンの間でしばしば主要な話題となり、大きな注目を集めています。研究は、現代のポップ文学、特にアニメにおいて、神話が依然として重要な側面として位置づけられていることを明らかにすることを目的としています。より具体的には、神話は物語を書く際のインスピレーションの源であり、キャラクターの発展を通して読者に伝えられる暗黙の意味を豊かにする方法です。

主要な文献レビューとして、ディポネゴロ大学の先輩たちの論文をいくつか参考にしました。研究には、Hanifah Marwah Tierdinani さんによる「近藤喜文監督によるアニメ『耳をすませば』のメッセージ（構造記号論的研究）」、Triana Wakhyu Saputra さんによる「アルバム『ペニーレイン』における Aimer の歌詞の意味（リファテッレ記号論的研究）」が含まれます。しかしながら、ディポネゴロ大学以外からも、Yohannes Asido Raduck さんによる「藤本タツキ作『チェンソーマン』における宇宙飛

行士と悪魔の不条理な関係の意味」といった研究を引用しました。これら 3 つの参考文献において、文学記号論が依然として限られた研究対象に適用されていることを発見しました。最後に、神話理論を説明する上で、ジョセフ・キャンベルの最新刊を主要な参考文献の一つとして用いています。さらに、『ジャーナル・オブ・ポピュラー・カルチャー』や『アクタ・ディウルナ』などの雑誌も参照しています。

これらの研究背景に基づき、アニメ『チェンソーマン』には深い記号的象徴性を持つシーンが数多く含まれていることを発見しました。また、第 8 話で姫野が死ぬ瞬間には、日本の民話や現代文化への言及が数多く見られることも発見しました。例えば、カタナマンと沢渡茜という二人の敵対者から、正宗の剣とヤマタノオロチの伝説が表現されている。そして、姫野の先輩や早川アキに見られるかぐや姫の物語の伝説や伝承の表現。

研究分析に基づき、アニメ『チェンソーマン』における姫野先輩の死の瞬間は、物語全体を通して早川アキの人格形成における転換期を象徴していると結論づける。さらに、このシーンは深い憧憬と、二度とない機会の無益さというテーマを内包している。この出来事は、観客の心を揺さぶるだけでなく、考察や思索の材料ともなり得る。

DAFTAR PUSTAKA

- Asriningsari, A., & Umay, N. (2010). Semiotika teori dan aplikasi pada karya sastra.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2025). *Arogan*. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Diambil dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/arogan>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2025). *Bengis*. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Diambil dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/bengis>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2025). *Dingin*. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Diambil dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/dingin>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2025). *Keras Kepala*. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Diambil dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/keras%20kepala>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2025). *Korban*. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Diambil dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/korban>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2025). *Pemberani*. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Diambil dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pemberani>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2025). *Perhatian*. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Diambil dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/perhatian>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2025). *Periang*. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Diambil dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/periang>
- Baidya, Aratrika (2022) *What year does Chainsaw Man take place in?*. Sportskeeda. Diambil dari <https://www.sportskeeda.com/anime/what-year-chainsaw-man-take-place-in>
- Campbell, J. (2017). *Thou art that: Transforming religious metaphor* (E. Kennedy & D. Kudler, Eds 1.). Joseph Campbell Foundation.

- Campbell, J., & Moyers, B. (2011). *The power of myth*. Anchor.
- Campbell, J. (1968). *The masks of god*/[4] *Creative mythology. The masks of god*.
- Creswell, J. W., & Wekke, I. S. (2020). *Berpikir Seperti Peneliti Kualitatif*.
- Davisson, Zack. (2013) *Ushi no Koku Mairi – Shrine Visit at the Hour of the Ox*.
Hyakumonogatari Kaidankai. Diambil dari
<https://hyakumonogatari.com/2013/01/03/ushi-no-koku-mairi-shrine-visit-at-the-hour-of-the-ox/>
- Deardorff, Daniel. (2022) *The Other Within: The Genius of Deformity in Myth, Culture, and Psyche* (3rd ed). Inner Traditions.
- Dekker, Peter. (2023) *The Curse of Muramasa, a historical overview*. Diambil dari
<https://www.mandarinmansion.com/article/curse-muramasa-historical-overview>
- Denison, R. (2015). *Anime: A critical introduction*. Bloomsbury Publishing
- Eagleton, T. (2010). *Teori sastra: Sebuah pengantar komprehensif*. Jalasutra.
- Ewald, Casey. (2025). *How Long is a Train Car? Dimensions, Types, and Factor*. TraintracksHQ. Diambil dari <https://traintrackshq.com/how-long-is-a-train-car/>
- Gomez, J. (2017). *An Analysis of Roland Barthes's Mythologies* (1st ed.). Macat Library. <https://doi.org/10.4324/9781912281695>
- Hanifah Marwah Tierdinani (2023) *Amanat Anime Mimi o Sumaseba Karya Sutradara Yoshifumi Kondo (Kajian Struktural-Semiotik*. Skripsi S1, Universitas Diponegoro.
- Hirafuji, Kikuko. (2020, 21 Januari). *Yamata-no-Orochi The Eight-headed, Eight-tailed Serpent*. Diambil dari
<https://www.kokugakuin.ac.jp/en/article/150943>
- Himawan, P. (2018). *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press.

- Ito, Kinko. (2005). *A history of manga in the context of Japanese culture and society*. Journal of popular culture, Vol. 38 (ISS 3), 456. Diambil dari <https://www.proquest.com/scholarly-journals/history-manga-context-japanese-culture-society/docview/195368472/se-2s>
- KMAC (2020) *The Complicated Relationship of Revy & Rock From Black Lagoon*. Diambil dari <https://kmacreviews.weebly.com/anime/the-complicated-relationship-of-revy-rock-from-black-lagoon>
- Kemner, Louis., & Melzer, Jenny. (2024) *Why did Itachi Killed the Uchiha Family?*. CBR. <https://www.cbr.com/naruto-why-itachi-killed-uchiha-family/>
- Merriam-Webster. (n.d.). Semiotik. Dalam Kamus daring Merriam-Webster. Diambil dari <https://www.merriam-webster.com/dictionary/semiotic>
- Nurgiyantoro, B. (2015). Teori Pengkajian Fiksi. Cetakan IX. Yogyakarta.
- Pradopo, R. (2012). Semiotika: Teori, Metode, dan Penerapannya dalam Pemaknaan Sastra. *Humaniora*, 11(1), 76-84.
- Saitō, M. (2021). From The Tale of the Bamboo Cutter to Princess Kaguya. *Japanese Language and Literature*, 55(1), 181.
- Sari, M. (2020). Penelitian Kepustakaan. *Library Research*, 41-53.
- Sobur, A. (2017). Semiotika komunikasi. Remaja Karya.
- Spar, Ira. (2009). *"Mesopotamian Creation Myths."* Heilbrunn Timeline of Art History. New York: The Metropolitan Museum of Art, 2000—. Diambil dari http://www.metmuseum.org/toah/hd/epic/hd_epic.htm
- Sudarto, A. D., Senduk, J., & Rembang, M. (2015). ANALISIS SEMIOTIKA FILM ALANGKAH LUCUNYA NEGERI INI. *ACTA DIURNA KOMUNIKASI*, 4(1). Diambil dari <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/6713>

Triana Wakhyu Saputra (2020) *Makna Lirik Lagu Aimer Dalam Album Penny Rain (Kajian Semiotika Riffaterre)*. Skripsi S1, Diponegoro University.

Yohanes Asido Raduck (2021) *Makna dari Keterkaitan Absurd antara Objek Astronot dan Iblis dalam Serial Komik Chainsaw Man Karya Tatsuki Fujimoto*. Skripsi S1, Institut Teknologi Bandung.

BIODATA PENULIS



Nama : Ahmad Mahiib Awwaab

NIM : 13020221140105

Tempat, Tanggal Lahir : 13 Juni 2003, Lamongan, Jawa Timur

Alamat : Patangpuluhan, Wirobrajan, Yogyakarta, D.I.Y.

No. Hp : 081328721026

E-mail : ahmadmahiib0107@gmail.com

Nama orang tua/ Wali : Ahmad Zakl Maghfuri

Riwayat Pendidikan :

2021-2025	: Universitas Diponegoro Semarang
2018-2021	: SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta
2015-2018	: SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta
2014-2015	: SD Muhammadiyah Suryowijayan
2009-2014	: SD Muhammadiyah 1 Babat