

Analisis Semiotika Nilai Kolektivitas Remaja dalam Anime *Wind Breaker* (Perspektif Roland Barthes)

Della Ananta¹, Septia Winduwati^{2*}

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: della.915210114@stu.untar.ac.id

²Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta*
Email: septiaw@fikom.untar.ac.id

Masuk tanggal : 20-12-2024, revisi tanggal : 25-01-2025, diterima untuk diterbitkan tanggal : 21-02-2025

Abstract

Film is an effective medium to introduce a country's culture to other countries as well as acting as a form of literary work. This research aims to analyze the representation of Shuudan Shugi Moral Value (collectivism) in youth groups in the Wind Breaker anime using Roland Barthes semiotics. The theoretical concepts used in this research are mass communication theory, film as a mass communication product, and cultural communication (Shuudan Shugi). Researchers used a qualitative approach with Roland Barthes semiotic data analysis techniques and data collection methods in the form of documentation and interviews with expert sources, namely Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D. The results showed that Anime Wind Breaker represented the concept of Shuudan Shugi through symbols that show social hierarchy, group loyalty, visual symbols, and interactions between members. Analysis using Roland Barthes' semiotic approach shows that the values of collectivism are displayed through denotation, connotation, and myth elements. The hierarchical structure of the Furin group, along with identity symbols such as uniforms and graffiti, reflect Shuudan Shugi's moral values of cooperation, responsibility, and the role of individuals in supporting group stability.

Keywords: anime, mass communication, Shuudan Shugi

Abstrak

Film merupakan media yang efektif untuk memperkenalkan budaya suatu negara kepada negara lain sekaligus berperan sebagai bentuk karya sastra. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi Nilai Moral Shuudan Shugi (kolektivisme) dalam kelompok remaja pada anime Wind Breaker menggunakan semiotika Roland Barthes. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi massa, film sebagai produk komunikasi massa, dan komunikasi budaya (Shuudan Shugi). Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik analisis data semiotika Roland Barthes serta metode pengumpulan data berupa dokumentasi dan wawancara dengan narasumber ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Anime Wind Breaker merepresentasikan konsep Shuudan Shugi melalui simbol tanda yang menunjukkan hierarki sosial, loyalitas kelompok, simbol-simbol visual, dan interaksi antaranggota. Analisis menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes menunjukkan bahwa nilai-nilai kolektivisme ditampilkan melalui elemen denotasi, konotasi, dan mitos. Struktur hierarki kelompok Furin, beserta simbol-simbol identitas seperti seragam dan grafiti, mencerminkan nilai moral Shuudan Shugi yang mementingkan kerja sama, tanggung jawab, dan peran individu dalam mendukung stabilitas kelompok.

Kata Kunci: anime, komunikasi massa, Shuudan Shugi

1. Pendahuluan

Dalam komunikasi massa, media diperlukan sebagai saluran untuk menyampaikan pesan. Ketika membahas media massa seperti radio, televisi, film, dan koran, perkembangan teknologi saat ini telah memperluas maknanya. Media kini mencakup media baru yang menggunakan teknologi interaktif, seperti internet (Azeharie & Kusuma, 2014). Film, sebagai jenis karya sastra, dapat dianggap sebagai alat yang berguna dan efektif untuk menyebarkan budaya suatu negara ke negara lain. Film juga sering sekali menjadi salah satu sarana untuk mentransmisikan pesan-pesan bermakna yang ingin disampaikan komunikator kepada audiens massa (Angela & Winduwati, 2020).

Terdapat bermacam-macam konten anime juga menggambarkan aspek maskyarakat yang kompleks termasuk bagaimana aturan, standar, adat istiadat, budaya, dan berbagai batasan yang harus dipatuhi dalam kehidupan bermasyarakat. *Shuudan shugi*, atau kolektivisme, merupakan konsep dalam budaya Jepang yang tercermin dalam berbagai aspek, termasuk media populer seperti anime. Dalam konteks remaja, terutama di Jepang dan negara-negara dengan budaya serupa, konsep ini menekankan pentingnya kelompok dalam membentuk identitas dan perilaku individu. Pada fase perkembangan remaja, ketika individu sedang mencari identitas dan tempat mereka dalam masyarakat, nilai-nilai kolektif sering kali memiliki peran signifikan dalam membentuk pola pikir dan tindakan mereka. Salah satu aspek penting dari *Shuudan Shugi* bagi remaja adalah pengaruh lingkungan sosial, meliputi keluarga, teman sebaya, dan institusi Pendidikan (Muttaqin & Ekowarni, 2016).

Shuudan Shugi ini dapat direpresentasikan dalam anime *Wind Breaker*, melalui berbagai elemen yang mencerminkan pentingnya kelompok dalam kehidupan remaja. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rumusan masalah mengenai bagaimana Nilai Moral *Shuudan Shugi* dalam kelompok remaja direpresentasikan pada anime *Wind Breaker* berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan representasi Nilai Moral *Shuudan Shugi* dalam remaja yang muncul pada anime *Wind Breaker* melalui semiotika Roland Barthes.

Film sebagai Produk Komunikasi Massa

Menurut Gatot Prakoso, film memiliki elemen gerak yang dihasilkan melalui proses penggabungan gambar-gambar diam secara berurutan. Proses ini menciptakan ilusi gerakan yang dapat menipu mata manusia sehingga objek yang diam tampak bergerak. Perubahan gerakan tersebut berlangsung secara bertahap dalam rentang waktu yang panjang hingga membentuk sebuah kesatuan yang utuh. Dari awal hingga akhir, film mampu menghasilkan makna yang mendalam. Walaupun tantangan sebuah film merealisasinya, film yang mengedepankan hasil dalam komersial akan selalu mengikuti selera pasar (Romli, 2016).

Semiotika Roland Barthes

Barthes berpendapat semiotika merupakan cara mempelajari bagaimana kemanusiaan memaknai hal-hal (*things*). Semiotika memiliki konsep dasar yaitu mempelajari tanda yang memiliki makna, hal ini tentu mesti relevan dengan kebutuhan masyarakat. Terdapat hal yang tidak bisa dikesampingkan begitu saja seperti halnya keberadaan budaya yang penuh dengan nilai, norma dan segala bentuk aturannya. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk mengkaji sebuah tanda adalah pemahaman bahwa tanda tidak dapat berdiri sendiri. Tanda memerlukan ‘bantuan’

menyisipkan makna. Tanda tanpa makna hanya sebuah objek visual yang tidak memiliki arti apapun, seorang hanya akan melihatnya sebagai sesuatu yang tidak dapat dikomunikasikan tanpa arti. Hal ini dikarenakan konsep visualisasi adalah dasar dari penggambaran yang dimiliki manusia tentang kejadian, objek, dan makna dari kejadian tersebut (Prasetya, 2019).

Shuudan Shugi

Masyarakat Jepang mengenal istilah “*Shuudan Shugi*,” merujuk pada ideologi kelompok yang mengutamakan kebersamaan. Yoshino, dikutip dalam jurnal Febriyani, menjelaskan bahwa terdapat tiga jenis *Shuudan Shugi*. Pertama, *Shuudan Shikou* (集團志向), yaitu konsep yang muncul dari perkembangan dan perubahan dalam kehidupan sosial masyarakat Jepang. Konsep ini menekankan kerja kelompok yang didasarkan pada kesadaran kolektif akan kepentingan bersama. Kedua, kehidupan kelompok, atau *Shuudan Seikatsu* (集團生活), adalah jenis kehidupan sosial yang didasarkan pada kerja sama kelompok yang kuat dan kepentingan bersama. Kehidupan ini diatur oleh banyak aturan, sistem, pola, dan pedoman yang mendorong semua orang untuk bekerja sama dengan baik satu sama lain. Ketiga, kesadaran akan hidup dalam kelompok dikenal sebagai *Shuudan Ishiki* (集團意識) (Febriyani, 2024). *Shuudan Ishiki* tercermin dalam kelompok *yankee* di Jepang, yaitu kesadaran akan pentingnya solidaritas dan kebersamaan dalam kelompok. Kesadaran ini terlihat dari hubungan antaranggota *yankee* yang menunjukkan ikatan yang kuat di antara mereka, meskipun perilaku dan gaya hidup mereka kerap dianggap menyimpang dari norma sosial yang berlaku (Unsriana & Hariyanto, 2022).

2. Metode Penelitian

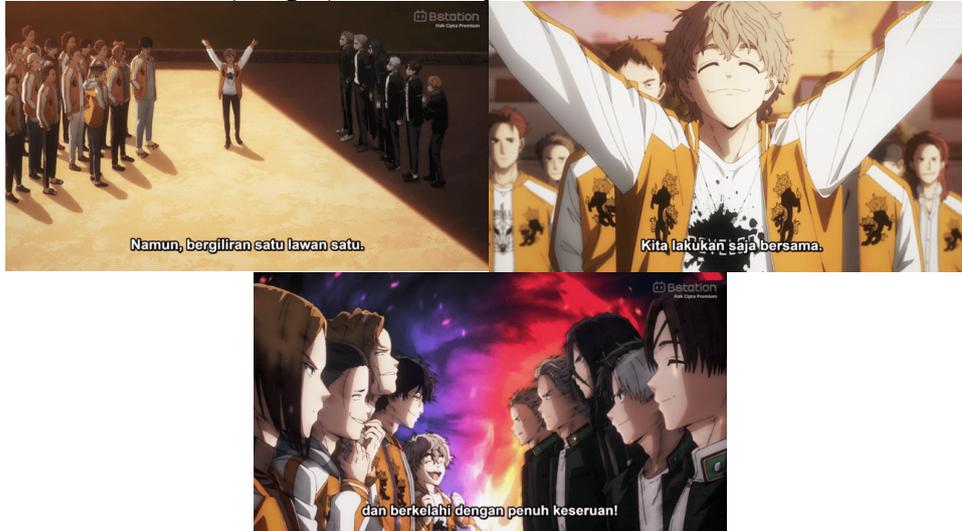
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berbasis pada filsafat postpositivisme yang digunakan untuk mempelajari kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti sebagai alat utama (Anggito & Setiawan, 2018). Metode analisis semiotika Roland Barthes digunakan untuk menelaah representasi *Shuudan Shugi* dalam kelompok remaja pada anime *Wind Breaker*. Berada dalam bidang komunikasi massa, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana anime sebagai media populer dapat memengaruhi persepsi masyarakat terhadap fenomena budaya kolektif di Jepang.

Data utama penelitian dikumpulkan melalui dokumentasi, dengan mengidentifikasi dan mendokumentasikan adegan dalam anime *Wind Breaker* yang berkaitan dengan karakteristik perilaku kolektif di kelompok remaja. Selain itu, data sekunder diperoleh dari literatur ilmiah yang relevan. Agar mendukung validitas interpretasi, narasumber ahli dalam budaya populer Jepang diwawancarai adalah Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D. Analisis data dilakukan dalam tiga tahap berdasarkan Roland Barthes, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos (Prasetya, 2019). Teknik analisis disajikan dalam bentuk narasi dan tabel yang menguraikan elemen-elemen semiotika terkait Nilai Moral *Shuudan Shugi*. Untuk meningkatkan validitas data, teknik triangulasi diterapkan dengan cara membandingkan hasil interpretasi dengan literatur pendukung dan wawancara narasumber.

3. Hasil Temuan dan Diskusi

Tabel 1. Adegan yang Memperlihatkan Penyelesaian Konflik Antarkelompok yang Menggunakan Kekerasan Berdasarkan Prinsip *Shuudan Shikou*

Scene (Adegan) Season 1, Episode 4 Menit 10.05 – 14.48



Denotasi

Pada gambar pertama dan kedua, tampak *Shishitoren* dengan Furin sedang berkumpul berbicara pertarungan. Choji selaku pemimpin *Shishitoren* yang tersenyum lebar sambil mengangkat kedua tangannya ke atas menyatakan “kita lakukan saja bersama”. Di belakangnya, beberapa anggota kelompok tampak berdiri dengan ekspresi serius, menunjukkan dukungan terhadap pemimpin mereka. Di gambar ketiga, dua kelompok berdiri berhadapan dengan latar belakang yang penuh warna merah dan biru, menciptakan kontras antara kedua sisi yang siap berkompetisi atau bertarung. Wajah mereka tampak tersenyum atau menunjukkan keseriusan, menandakan bahwa meskipun ada ketegangan, ada elemen kegembiraan dan persahabatan dalam persaingan ini. Pada gambar keempat, terlihat seseorang berdiri di atas panggung, menghadap ke arah karakter lain yang terbaring, sedangkan beberapa anggota kelompok duduk di kursi penonton memperhatikan kejadian tersebut dengan serius. Suasana ruangan yang redup dengan dekorasi graffiti menambah kesan intens dan dramatis dari adegan ini. Di gambar kelima, Choji pemimpin *Shishitoren* sedang bertarung satu lawan satu tampak ditekan oleh Umemiya yang berteriak "Ingatlah, Tomiyama!" Wajahnya menunjukkan ekspresi penuh emosi, mencerminkan situasi yang tegang dan mendalam antara kedua karakter ini.

Konotasi

Adegan-adegan dalam *scene* ini menampilkan kekerasan sebagai penyelesaian konflik dalam konteks *shuudan shikou*, pola pikir kolektif yang menempatkan nilai-nilai kelompok di atas individu. pada gambar pertama, meskipun konflik diselesaikan dengan kekerasan fisik, terlihat adanya etika atau kode etik yang dihormati. adegan pertarungan satu lawan satu menunjukkan penghargaan terhadap kekuatan setiap individu, sambil menjaga kehormatan kelompok agar konflik tidak berkembang menjadi kekacauan. *Scene* kedua, senyum lebar choji sebagai pemimpin *Shishitoren* menggambarkan antusiasmenya menghadapi bentrokan fisik sebagai bentuk solidaritas kelompok. scene ketiga, di mana dua kelompok berhadapan dengan ekspresi serius di latar kontras, menunjukkan bahwa konflik ini bukan sekadar persaingan, tetapi potensi bentrokan fisik yang terstruktur, di mana masing-masing pihak siap berjuang demi kehormatan kelompok. Pada *scene* keempat, karakter yang terbaring dengan tatapan serius dari anggota lain memperlihatkan konsekuensi langsung dari bentrokan ini, yang menandakan kekalahan atau jatuhnya

seseorang dalam menjaga posisi kelompok. *scene* terakhir, dengan interaksi emosional berupa teriakan, menunjukkan bahwa konflik ini bukan sekadar aksi fisik, tetapi juga terkait harga diri. keseluruhan *scene* ini mengonotasikan bahwa kekerasan menjadi cara yang sah untuk menegaskan dominasi dan mempertahankan identitas kelompok.

Mitos

Mitos *Ama-no-Iwato* menggambarkan nilai kolektivisme yang menjadi inti budaya Jepang. Amaterasu, dewi matahari, bersembunyi di gua karena konflik dengan saudaranya, Susanoo, sehingga dunia menjadi gelap dan kacau. Para dewa bekerja sama untuk membujuk Amaterasu keluar dengan cara tidak langsung, yaitu mengadakan pesta dan tarian yang memancing rasa ingin tahunya. Ketika Amaterasu keluar, cahaya dunia kembali, dan harmoni pun tercipta. Cerita ini mencerminkan pentingnya kerja sama dan musyawarah dalam menyelesaikan masalah demi kepentingan kelompok.

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Tabel 2. Adegan yang Memperlihatkan Kekerasan kepada Kelompok karena Kalah Berdasarkan Prinsip *Shuudan Ishiki*

Scene (Adegan) Season 1, Episode 3 Menit 17.43 – 18.37



Denotasi

Gambar di atas menunjukkan karakter dari kelompok *Shishitoren*, wakil pemimpin bernama Togame yang sedang mencengkram kepala anggotanya dengan keras lalu memukulnya, dan berbicara tentang kekalahan.

“Kelompok kami?”

“Dia ini bukan”

“Soalnya dia kalah”

“Kalau kalah artinya dia lemah”

Dalam akhir *scene* Togame melepas jaket yang dikenakan oleh anggota kelompok yang kalah tersebut dianggap bukan bagian dari kelompok. Lalu terlihat anggota kelompok Furin yang sedang menyaksikan hal tersebut.

Konotasi

Shuudan ishiki menekankan bagaimana individu di dalam kelompok memprioritaskan norma dan nilai kelompok di atas kepentingan pribadi, serta bagaimana identitas individu dibentuk oleh peran dan posisi mereka di dalam kelompok tersebut. Dalam konteks adegan yang menggambarkan kekuatan fisik sebagai penentu kedudukan anggota, *shuudan ishiki* tercermin dalam cara kelompok memandang kekuatan sebagai nilai utama yang menentukan status dan penerimaan. Kekuatan fisik menjadi simbol loyalitas dan pengabdian, dan hanya anggota yang mampu menampilkan kekuatan ini yang diakui sepenuhnya oleh kelompok. Anggota yang lemah, yang gagal menunjukkan kekuatan atau

ketangguhan, cenderung dipandang rendah dan tidak mendapat pengakuan, meskipun mereka setia pada kelompok. Perilaku kasar seperti mencengkeram kepala anggota lain oleh pemimpin adalah dominasi dan hierarki kekuasaan dalam kelompok. Ini menunjukkan bahwa *shuudan ishiki* tidak hanya melibatkan kesatuan, tetapi juga menekankan kekuasaan dan kontrol di antara anggota untuk mempertahankan struktur dan nilai kelompok. Dominasi semacam ini dapat dianggap sebagai alat untuk menegakkan dan memperkuat kesadaran kelompok, di mana kekuasaan pemimpin bertindak sebagai penegak norma dan simbol kekuatan kolektif.

Mitos

Mitos tentang *bushido* dalam budaya Jepang sering dipahami sebagai kode etik samurai yang menjunjung tinggi nilai-nilai seperti kehormatan, keberanian, kesetiaan, dan pengabdian. Secara historis, *bushido* menjadi landasan moral bagi samurai, terutama pada era Meiji ketika pemerintah Jepang memanfaatkan *bushido* sebagai alat untuk membangun nasionalisme. Mitos *bushido*, yang awalnya merupakan kode etik samurai di Jepang feodal, tetap memiliki pengaruh signifikan dalam budaya Jepang modern, termasuk pada kehidupan remaja. Nilai-nilai inti seperti kesetiaan, kehormatan, keberanian, dan pengendalian diri telah bertransformasi menjadi prinsip-prinsip moral yang mendasari pendidikan, hubungan sosial, dan mentalitas kerja. Pada kelompok remaja, jejak *Bushido* terlihat dalam bentuk komitmen terhadap tanggung jawab, dedikasi pada kelompok, dan penghargaan terhadap harmoni sosial. *Bushido* juga memiliki sisi negatif, terutama dalam konteks modern. Tekanan untuk memprioritaskan kelompok dan menjaga kehormatan dapat membuat remaja merasa tertekan secara emosional. Fenomena seperti *ijime* (bullying) dan *hikikomori* (isolasi sosial) bisa dikaitkan dengan standar sosial yang tinggi dan ekspektasi terhadap kesempurnaan, yang berakar dari prinsip-prinsip *Bushido* yang telah melebur dalam budaya Jepang.

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Tabel 3. Adegan yang Memperlihatkan Kehidupan Sehari-hari Anggota Furin Berdasarkan Prinsip *Shuudan Seikatsu*

Scene (Adegan) Season 1, Episode 3 Menit 11.28 – 12.57



Denotasi

Terlihat interaksi sekelompok remaja di mana mereka harus membentuk kelompok yang terdiri dari anggota dari kelas yang berbeda. Adegan ini memperlihatkan instruksi dari Hiragi pemimpin kelas *Tamon* kepada anggota yang lebih muda tentang aturan kelompok yang dibagi untuk melaksanakan patroli di kota, dengan nada tegas dan ekspresi wajah serius, menyampaikan perintah agar tiap kelompok harus terdiri dari empat sampai lima

orang dan memiliki satu anggota dari kelas tiga atau dua. Memperlihatkan suasana yang serius dan penuh perhatian. Para junior terlihat mendengarkan dengan sikap patuh, sementara pemimpin atau senior berdiri dengan postur tegak. Pandangan mata yang tajam dan nada bicara yang keras menekankan bahwa perintah tersebut harus diikuti tanpa keraguan. Latar belakang sekolah dan lingkungan perkotaan.

Konotasi

Adegan tersebut menekankan pentingnya kehidupan berkelompok dan pengorbanan individu demi kepentingan kolektif. *Shuudan seikatsu* adalah prinsip yang menekankan hidup dalam keselarasan dan kerja sama dalam kelompok, di mana setiap individu memiliki peran yang jelas untuk mendukung keberhasilan bersama. Hiragi sebagai pemimpin melambangkan peran sentral dalam menjaga agar kelompok tetap berfungsi secara harmonis, memastikan semua anggota mematuhi aturan yang ditetapkan demi menjaga ketertiban dan efektivitas dalam melaksanakan tugas mereka. Sikap patuh para junior menunjukkan bahwa prinsip-prinsip seperti menghormati otoritas, disiplin, dan kerja sama sudah menjadi bagian dari rutinitas hidup mereka. Latar belakang pemandangan kota yang ditampilkan diikuti dengan teks “patroli kota” memiliki makna gedung-gedung tinggi dan suasana perkotaan, melambangkan luasnya tanggung jawab dan ruang lingkup dari tindakan kolektif yang harus diemban oleh para remaja yang merupakan anggota kelompok Furin. Patroli kota bukan hanya tugas biasa, tetapi merupakan simbol dari keterlibatan aktif para remaja dalam menjaga ketertiban dan keamanan lingkungan mereka.

Mitos

Momotaro (桃太郎) adalah mitos Jepang yang menggambarkan nilai *shuudan seikatsu*, yaitu kerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Ditemukan dalam buah persik oleh pasangan tua, *Momotaro* melawan setan yang merampas harta desa dengan bantuan anjing, monyet, dan burung pegar, masing-masing dengan keterampilan berbeda. Kisah ini mengajarkan pentingnya kerja sama dan pembagian tugas, yang mencerminkan nilai solidaritas dalam masyarakat Jepang, di mana kelompok diutamakan dan ego individu disingkirkan demi kepentingan bersama.

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Wind Breaker merepresentasikan konsep *Shuudan Shugi* (kolektivisme) melalui narasi dan visual yang kompleks, mencerminkan dinamika kelompok remaja Jepang. Sebagai salah satu bentuk media komunikasi massa, anime memiliki fungsi signifikan dalam menyampaikan nilai budaya, sebagaimana dijelaskan oleh McQuail bahwa media massa berfungsi untuk mengedukasi, menghibur, dan melestarikan nilai-nilai sosial (Weisarkurnai, 2017). *Wind Breaker* menggunakan simbol visual dan narasi untuk mempromosikan nilai-nilai kolektivisme yang menjadi ciri khas budaya Jepang. Sebagai produk komunikasi massa, anime mampu memanfaatkan visual dan audio untuk menjangkau audiens yang luas, termasuk remaja sebagai target utama. Film dan anime memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan budaya secara eksplisit maupun implisit (Romli, 2016).

Dalam *Wind Breaker*, pesan kolektivisme terlihat melalui interaksi karakter yang didasarkan pada prinsip *Shuudan Shikou*, *Shuudan Seikatsu*, dan *Shuudan Ishiki*. Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D sebagai seorang ahli budaya Jepang, menjelaskan *Shuudan Shugi* merujuk pada pendekatan kolektif dalam masyarakat Jepang, di mana individu diharapkan untuk mengikuti keseragaman dan berada dalam satu keselarasan. Meskipun terdapat berbagai perbedaan prinsip di antara individu, kepentingan kelompok tetap memegang peranan yang dominan dalam masyarakat Jepang. Masa remaja, merupakan periode kritis dalam pembentukan

identitas. Menurut Sobh, remaja berada dalam fase pencarian jati diri, di mana mereka menghadapi konflik antara identitas dan kebingungan identitas (Rusuli, 2022).

Shuudan Shugi memberikan pengaruh signifikan terhadap proses ini, mendorong remaja untuk menyesuaikan diri dengan norma kelompok, seperti yang terlihat pada karakter Haruka Sakura di anime *Wind Breaker*. Sebagai contoh, Sakura awalnya digambarkan sebagai individu yang enggan bergabung dengan kelompok dan lebih memilih menjadi sosok individualis. Namun, seiring perkembangan cerita, ia mulai terlibat dalam hubungan sosial dengan teman-temannya, terutama Umemiya Hajime, pemimpin kelompok Furin. Perubahan ini mencerminkan bagaimana tekanan kelompok dan hubungan sosial memengaruhi pembentukan identitas remaja. Sakura akhirnya menemukan peran dalam kelompoknya, menunjukkan bahwa nilai-nilai *Shuudan Shugi* dapat menanamkan loyalitas dan komitmen kelompok pada individu yang awalnya tidak ingin terlibat, sekaligus membuktikan bahwa interaksi dengan teman sebaya memainkan peran besar dalam membentuk kesadaran kelompok dan nilai kolektivisme (Rusuli, 2022).

Shuudan Shikou, atau orientasi kolektif, terwujud melalui berbagai faktor seperti hierarki, loyalitas kelompok, dan konfrontasi dengan kelompok *Shishitoren*. Konsep ini menekankan pentingnya menempatkan kepentingan kelompok di atas kepentingan pribadi. Sebagaimana dijelaskan oleh Yoshino, *Shuudan Shikou* merupakan karakteristik masyarakat Jepang yang menonjolkan pengorbanan individu demi terciptanya harmoni dalam kelompok (Febriyani, 2024). Prinsip *Shuudan Shikou*, yang menekankan kepentingan kelompok di atas individu dan menampilkan kekuatan sebagai faktor penting dalam menjaga keharmonisan kelompok. Anggota kelompok yang kuat secara fisik dihargai dan diberikan status terhormat dalam hierarki kelompok (Febriyani, 2024). Interaksi seperti ini juga dapat memperkuat ikatan antara anggota dan menumbuhkan rasa kepemilikan yang tinggi terhadap kelompok.

Kelompok Furin dalam anime menerapkan sistem hierarki yang sangat sistematis dan terstruktur, di mana Umemiya sebagai pemimpin berada di puncak, diikuti oleh Empat Raja yang berada di bawahnya. Struktur hierarki ini menempatkan empat raja di posisi teratas di setiap kelompok, dengan pembagian peran yang jelas untuk setiap anggotanya dalam mempertahankan kestabilan kelompok. Pengaturan ini tidak sekadar membagi tugas dan wewenang, tapi juga menguatkan nilai *Shuudan Shikou* yang mengutamakan kepentingan bersama di atas pribadi (Febriyani, 2024). Struktur hierarki di Furin mencerminkan mitos senpai-kohai dalam budaya Jepang, di mana perwakilan dan empat raja berperan sebagai senpai, sementara anggota bawah berperan sebagai kohai yang mengikuti arahan atasan. Hierarki ini mencerminkan nilai kolektivisme dan penghormatan terhadap otoritas, serta potensi tekanan sosial bagi anggota yang lebih rendah untuk mematuhi arahan, meskipun terkadang tidak adil (Wiyatasari, 2019).

Dengan demikian, struktur hierarki Furin bukan hanya menciptakan kewenangan, tetapi juga memfasilitasi kerja sama yang lebih efektif di antara anggotanya. Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D. berpendapat bahwa pola pikir remaja dalam kelompok sangat dipengaruhi oleh kesadaran berkelompok dan interaksi dengan teman sebaya. Remaja cenderung menyesuaikan cara berpikir mereka agar sesuai dengan norma dan nilai kelompok, baik itu dalam mengikuti aturan maupun pemberontakan. Ini berarti bahwa kelompok teman sebaya memainkan peran penting dalam membentuk pola pikir, nilai, dan identitas pribadi remaja di Jepang.

Tabel 3 memperlihatkan bagaimana prinsip *Shuudan Seikatsu* diterapkan di Furin melalui kehidupan berkelompok yang berfokus pada keselarasan dan kerja sama.

Setiap anggota kelompok menjalankan peran dan tanggung jawab masing-masing demi mencapai tujuan bersama, menegaskan bahwa kelompok ini adalah kesatuan yang saling bergantung. Hal ini sejalan dengan pandangan Yoshino dalam jurnal Febriyani tentang *Shuudan Seikatsu*, di mana kehidupan berkelompok menekankan keteraturan dan harmoni melalui kontribusi individu terhadap keseluruhan kelompok (Febriyani, 2024). *Shuudan Seikatsu* dalam anime ini tercermin dalam kegiatan patroli kota yang dilakukan oleh anggota Furin. Dalam patroli ini, setiap anggota memiliki tugas spesifik yang berkontribusi pada keamanan wilayah mereka. Patroli kota tidak hanya menunjukkan kerja sama, tetapi juga mencerminkan dedikasi mereka untuk melindungi lingkungan dan mempertahankan identitas kelompok. Kegiatan ini memperlihatkan bagaimana anggota kelompok hidup dalam rutinitas yang diatur oleh prinsip *Shuudan Seikatsu*. Konsep serupa terdapat dalam mitos *Momotarō*, cerita rakyat Jepang yang populer, terutama versi yang berkembang sejak akhir zaman Edo. Mitos ini mencerminkan prinsip *shuudan seikatsu*, di mana *Momotarō* mengalahkan setan dengan bantuan anjing, monyet, dan burung pegas yang bekerja sama. Ini menggambarkan pentingnya kerja sama dan pembagian tugas, yang juga tercermin dalam kehidupan sosial dan kerja tim di Jepang modern (Fajria, 2014).

Shuudan ishiki atau kesadaran hidup berkelompok pada anggota Furin tampak jelas. Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D menjelaskan *shuudan ishiki*, yang kerap dikaitkan dengan karakter remaja *yankee*, biasanya digambarkan melalui elemen seperti pewarnaan rambut atau modifikasi seragam, menaikkan panjang rok, menggunakan bahasa kasar, serta menunjukkan sikap agresif yang cenderung mengabaikan aturan pada umumnya. Karakter semacam ini masih dapat ditemukan di beberapa wilayah tertentu di Jepang. Selain melalui modifikasi seragam, kesadaran hidup berkelompok ini juga diperlihatkan dalam tanggung jawab setiap anggota untuk melindungi wilayah yang mereka anggap sebagai bagian dari identitas kelompok.

Dalam tabel 2, kekerasan digunakan untuk menegaskan hierarki kekuasaan dalam kelompok, di mana anggota yang kalah harus tunduk kepada yang lebih kuat. Ini menjadi cara mempertahankan struktur kekuatan, memperjelas posisi setiap anggota, dan memastikan kepatuhan pada aturan internal kelompok. Seragam sekolah Jepang, atau *seifuku*, mencerminkan identitas kelompok dan menekankan keseragaman, menghilangkan perbedaan individu. Mitos pertama terkait keseragaman ini mengajarkan bahwa identitas remaja lebih pada kesatuan kelompok, sementara subkultur *gyaru* muncul sebagai bentuk penolakan terhadap norma ini, menonjolkan individualitas. Mitos kedua adalah transformasi diri, di mana seragam dianggap sebagai simbol peralihan menuju kedewasaan, sedangkan *gyaru* menolak norma tersebut dengan mengekspresikan identitas lebih bebas. Terakhir, mitos disiplin mengajarkan pengorbanan untuk kepentingan bersama, namun *gyaru* menentang aturan ini dengan gaya hidup lebih ekspresif (Riansyah & Haryanti, 2022).

4. Simpulan

Penelitian ini menggunakan metode semiotika Roland Barthes untuk menganalisis representasi nilai moral *Shuudan Shugi* atau kolektivisme dalam kelompok remaja di anime *Wind Breaker*. Hasilnya menunjukkan kolektivisme tercermin melalui tiga konsep utama: *Shuudan Shikou* (orientasi kelompok), *Shuudan Seikatsu* (kehidupan kelompok), dan *Shuudan Ishiki* (kesadaran kelompok). Untuk mengurangi tekanan sosial akibat kolektivisme, diperlukan ruang bagi individu untuk berekspresi serta penguatan keterampilan komunikasi. Penelitian ini

merekomendasikan studi lebih lanjut dengan objek lain dan pendekatan multidisipliner, serta pemanfaatan anime sebagai media edukasi budaya global.

5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, serta seluruh pihak yang turut serta membantu sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

6. Daftar Pustaka

- Angela, M., & Winduwati, S. (2020). Representasi Kemiskinan dalam Film Korea Selatan (Analisis Semiotika Model Saussure pada Film Parasite). *Koneksi*, 3(2), 478. <https://doi.org/10.24912/kn.v3i2.6480>
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (E. D. Lestari (ed.)). CV Jejak.
- Azeharie, S., & Kusuma, O. (2014). *Analisis Penggunaan Twitter Sebagai Media Komunikasi Selebritis Di Jakarta*. 83–98.
- Fajria, N. (2014). *Manifestasi Heroisme Dalam Tradisi Jepang Dan Jawa Persamaan Dan Perbedaan Dongeng Momotarō Dan Epos Bharatayudha*. 115–116.
- Febriyani, L. (2024). Pengaruh Konteks Budaya dalam Negosiasi Interkultural Jepang : Analisis Drama Nihon Chinbotsu : Kibo no Hito. *Ejournal Undip*, 8(1), 37–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/kiryoku.v8i1.37-46>
- Muttaqin, D., & Ekowarni, E. (2016). Pembentukan Identitas Remaja di Yogyakarta. *Jurnal Psikologi*, 43(3), 231–247. <https://doi.org/10.22146/jpsi.12338>
- Prasetya, A. B. (2019). *Analisis Semiotika Film dan Komunikasi*. Intrans Publishing.
- Riansyah, F. H., & Haryanti, P. (2022). Dampak Menonton Vtuber Terhadap Penggemar Budaya Populer Jepang Di Bandung. *MAHADAYA Jurnal Bahasa Sastra Dan Budaya*, 2(2), 279–292. <https://doi.org/10.34010/mhd.v2i2.8269>
- Romli, K. (2016). *Komunikasi Massa* (Adipramono (ed.)). PT Grasindo.
- Rusuli, I. (2022). Psikososial Remaja: Sebuah Sintesa Teori Erick Erikson Dengan Konsep Islam. *Jurnal As-Salam*, 6(1), 75–89. <https://doi.org/10.37249/assalam.v6i1.384>
- Unsriana, L., & Hariyanto, T. A. (2022). Representation of Delinquent Juveniles (Yankee) in Japan in Two Japanese Movies. *Izumi*, 11(1), 1–10. <https://doi.org/10.14710/izumi.11.1.1-10>
- Weisarkurnai, B. F. (2017). Representasi Pesan Moral Dalam Film Rudy Habibie Karya Hanung Bramantyo (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Jom Fisip*, 4(1), 1–14.
- Wiyatasari, R. (2019). Budaya Senior-Yunior (Senpai-Kohai) dalam Struktur Masyarakat Jepang. *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 2(2), 137. <https://doi.org/10.14710/endogami.2.2.137-143>