



Representasi Nilai-nilai Bushido Pada Tokoh Asta Dalam Film Anime *Black Clover: Sword of The Wizard King*

Rika Tunjung Biru

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia

Email: day.rikatsuyams@gmail.com

Zida Wahyuddin

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia

Email: zida@untag.ac.id

Abstract. This research analyzes the representation of Bushido values in the character of Asta in the anime film *Black Clover: Sword of the Wizard King*. Bushido is an ancient code of ethics of samurai during the feudal period that is still relevant to be embodied in contemporary life. This study aims to describe the Bushido values reflected in Asta's character in the anime film *Black Clover: Sword of the Wizard King*. This research is expected to provide an understanding of the relevance of Bushido values in contemporary culture, especially as reflected through media such as anime films. This research uses a descriptive qualitative method with a semiotic approach of the triangle of meaning, namely Sign, Object, and Interpretant, by Charles Sanders Peirce, in the form of scene excerpts (screenshots) and dialogue transcripts. The results of this study indicate that Asta, as the main character, successfully represents Bushido values. There are 10 data points distributed across the seven Bushido values, namely *Gi* 義 (Righteousness), *Yu* 勇 (Courage), *Jin* 仁 (Benevolence), *Rei* 禮 (Respect), *Makoto* 誠 (Honesty/Sincerity), *Meiyo* 名譽 (Honor), and *Chuugi* 忠義 (Loyalty). This research concludes that the character Asta in the anime film *Black Clover: Sword of the Wizard King* effectively represents Bushido values as an important symbol in Japanese cultural narratives and life principles, as reflected through popular animation media.

Keywords: Representation, Bushido, Asta, Anime Film, Semiotic

PENDAHULUAN

Bushido merupakan kode etik atau jalan hidup yang diikuti oleh para samurai di Jepang pada periode feudal, dan berhubungan erat dengan etika serta perilaku samurai. Menurut Inazo Nitobe dalam buku *Bushido: The Soul of Japan* yang diterjemahkan oleh Pujo Purnomo (2008), Bushido adalah prinsip kode yang wajib diterapkan oleh ksatria-ksatria Jepang. Nilai-nilai ini, meskipun berasal dari masa lampau, masih dijalankan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat Jepang modern, seperti dalam etos kerja, interaksi sosial, dan sikap terhadap tanggung jawab. Tujuh kebajikan nilai Bushido meliputi *Gi* 義 (Kejujuran atau Keadilan), *Yu* 勇 (Keberanian), *Jin* 仁 (Kemurahan hati), *Rei* 禮 (Kesopanan atau Kesopansantunan), *Makoto* 誠 (Ketulusan hati), *Meiyo* 名譽 (Kehormatan), dan *Chuugi* 忠義 (Kesetiaan). Nilai-nilai ini juga mulai tercermin dalam berbagai bentuk media populer, termasuk film, novel, dan animasi.

Di era modern, anime Jepang telah menjadi hiburan populer bagi berbagai kalangan, tidak hanya anak-anak dan remaja, tetapi juga orang dewasa, yang berpengaruh besar terhadap budaya populer dan tren saat ini (Rasyid, 2023:336). Anime, sebagai bentuk animasi khas Jepang, memiliki ciri khas visual dan narasi yang membedakannya dari animasi Barat. Keunikan visualnya menjadikan anime bukan sekadar hiburan, melainkan medium yang kompleks dan reflektif terhadap nilai-nilai sosial dan budaya masyarakat Jepang. Menurut Hernandez Perez (2019:6), karakteristik gaya anime, termasuk serialitas dan gaya visualnya, berasal dari adaptasi yang terinspirasi oleh manga asli. Hal ini menunjukkan hubungan erat antara manga dan anime sebagai media yang saling melengkapi.

Dalam kaitannya dengan ketujuh Nilai-nilai Bushido diatas, anime Jepang seringkali dimanifestasikan melalui tokoh karakter yang merepresentasikan karakteristik samurai, baik dari segi visual maupun perilaku. Tokoh karakter yang dimaksut adalah tokoh yang mewakili atau menampilkan karakteristik yang diharapkan dari seorang samurai atau individu yang menjalani kehidupan berdasarkan kode etik Bushido dalam cerita anime. Sejalan dengan ini, salah satu anime yang menggambarkan nilai-nilai Bushido muncul pada film anime *Black Clover: Sword of the Wizard King*.

Film *Black Clover: Sword of the Wizard King* merupakan film anime bergenre aksi, komedi, dan fantasi yang diadaptasi dari manga karya Yūki Tabata, yang diterbitkan oleh Shueisha. Diproduksi oleh Studio Pierrot dan dirilis secara global melalui platform Netflix pada tahun 2023, film ini berhasil menarik perhatian besar di hari perilisannya dengan mencatatkan 6,4 juta penonton. Capaian tersebut menjadikannya salah satu film non-Inggris yang paling banyak ditonton di minggu pertama penayangannya di Netflix. Sejak perilisannya, film ini mendapatkan berbagai apresiasi, seperti rating penonton sebesar 97% di Rotten Tomatoes, serta nominasi sebagai *Best Film* dalam ajang Crunchyroll Anime Awards 2024. Popularitas dan penerimaan positif terhadap film ini mencerminkan keberhasilan adaptasi dari karya manga ke media audio-visual yang menarik minat penonton global (Hendra, 2023).

Dari fenomena diatas ini nilai-nilai bushido pada tokoh Asta menjadi menarik dan penting untuk diteliti. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mendeskripsikan nilai-nilai Bushido yang tercermin pada karakter Asta dalam film anime *Black Clover: Sword of the Wizard King* menggunakan teori segitiga makna (Sign, Object, dan Interpretant) milik Charles Sanders Pierce. Maka, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana nilai-nilai Bushido tercermin pada tokoh Asta dalam film anime *Black Clover: Sword of the Wizard King*? dan bagaimana teori segitiga makna (Sign, Object, dan Interpretant) dapat merepresentasikan nilai-nilai tersebut?

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian tentang nilai-nilai Bushido sudah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya seperti “*Nilai-Nilai Bushido pada Samurai yang Tercermin dalam Film Rurouni Kenshin: Samurai X Karya Sutradara Keishi Ohtomo*” oleh R. Nanda Putra Pratama (2014), menggunakan teori tokoh penokohan Nurgiyantoro dan teori sinematik Mise-en-scene. Hasil penelitian yang didapat adalah ditemukannya nilai-nilai Bushido pada tiga karakter utama, yaitu Kenshin yang mencerminkan seluruh nilai Bushido, Saito hanya

mencerminkan nilai (*Rei* dan *Chuugi*), sedangkan Jinne mencerminkan nilai (*Gi* dan *Meiyo*).

Selanjutnya, penelitian tentang nilai-nilai Bushido juga telah dilakukan oleh Cakra Omar Yusuf (2022) yang berjudul “*Representasi Prinsip Bushido Pada Karakter Naruto*”, menggunakan teori semiotika Denotasi dan Konotasi milik Roland Barthes. Hasil yang didapatkan adalah tokoh Naruto mencerminkan enam nilai Bushido dari tujuh nilai-nilai Bushido, kecuali *Rei*. Karena karakter naruto suka berbicara seenaknya, suka bercanda, petakilan, dan terlalu aktif. Jadi, nilai bushido *Rei* dirasa kurang cocok untuk dipasangkan pada tokoh Naruto.

Peneliti akan menganalisis film anime berjudul “*Black Clover: Sword of the Wizard King*” menggunakan teori semiotika Charles Sanders Pierce. Alasan peneliti menganalisis film anime *Black Clover: Sword of the Wizard King* adalah karena film anime ini mengangkat kisah seorang anak laki-laki bernama Asta yang lahir tanpa sihir, namun memiliki cita-cita dan tekad yang kuat untuk menjadi Kaisar Sihir. Film anime ini tidak hanya menyajikan tema fantasi dan aksi saja, akan tetapi karakter utamanya Asta menggambarkan sosok yang memiliki prinsip bushido walaupun ia bukan seorang samurai. Maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti nilai-nilai Bushido yang ada pada tokoh Asta dalam film anime *Black Clover: Sword of the Wizard King*.

KAJIAN TEORI

ANIME, ANIMASI, FILM ANIMASI

Anime (アニメ) adalah bentuk animasi khas Jepang. Dalam bahasa Jepang kata “anime” secara umum berasal dari kata “animation” dalam bahasa Inggris, di luar Jepang, istilah ini merujuk pada animasi yang diproduksi di Jepang. Anime memiliki ciri khas visual dan narasi yang membedakannya dari animasi Barat. Menurut Susan J. Napier (2001) dalam bukunya *Anime from Akira to Princess Mononoke*, “Anime is a medium in which distinctive visual elements combine with an array of generic, thematic, and philosophical structures to produce a unique aesthetic world”.

Animasi adalah gambar yang bergerak secara terus menerus, atau ekspresi yang menggunakan fenomena gerakan ilusi yang tercipta dari gambar atau objek yang bergerak secara berurutan, sehingga objek yang seharusnya tidak bergerak tampak seolah-olah bergerak. Cinatsu Kondo (2016) mengatakan,

“日本でアニメーションの制作が始まった当時はこれらの作品はただ「動」と呼ばれていた”
(*Nihon de animēshon no seisaku ga hajimatta tōji wa korera no sakuhin wa tada dōga to yoba rete ita.*)

“Ketika animasi pertama kali diproduksi di Jepang, karya-karya ini hanya disebut sebagai “douga” (動画) yang berarti gambar bergerak”.

Film animasi adalah film yang dibuat melalui proses pengolahan gambar tangan, yang kemudian diubah menjadi gambar bergerak dengan bantuan komputer dan grafika komputer (Ahsan, 2023). Film Animasi Jepang cenderung menggunakan teknik animasi dua dimensi (2D) karena keterkaitannya dengan manga sebagai bentuk seni visual yang dominan di Jepang. Adapun jenis-jenis film animasi menurut Damayanti, S. (2020):

1. Animasi Stop Motion /Claymation

Animasi stop motion sering disebut sebagai claymation karena dalam perkembangannya, teknik ini banyak menggunakan tanah liat (clay) sebagai objek yang digerakkan.

2. Animasi dua dimensi (2D)

Animasi 2D biasa disebut dengan kartun. Animasi ini digambar secara manual pada setiap panel gambar, dan umumnya menampilkan visual lucu serta menghibur, seperti pada serial Tom & Jerry. Seiring perkembangan teknologi, proses manual ini kini banyak dibantu oleh perangkat lunak komputer.

3. Animasi tiga dimensi (3D)

merupakan hasil inovasi dari animasi 2D. Dengan bantuan komputer, animasi 3D mampu menampilkan karakter dan objek yang terlihat lebih hidup dan realistik. Seluruh proses produksi, mulai dari pembuatan karakter, pengaturan gerakan, suara, hingga efek visual, dilakukan secara digital. Contoh terkenal dari animasi jenis ini adalah film Cars produksi Disney Pixar.

Film animasi Jepang umumnya menggunakan teknik animasi dua dimensi (2D) karena erat kaitannya dengan manga sebagai bentuk seni visual utama di Jepang. Gaya visual khas manga menjadi dasar adaptasi ke dalam anime, mempertahankan elemen garis, ekspresi, dan detail karakter. Animasi 2D mendukung representasi emosi dan gerakan secara dinamis, sehingga tetap selaras dengan estetika dan budaya visual Jepang. Selain itu, anime lebih mudah diterima dan memiliki hambatan yang lebih rendah dibandingkan membaca manga (Nishino, 2022:7). Pada penelitian ini istilah yang digunakan untuk merujuk pada animasi adalah film anime, yang dirasa lebih spesifik jika meneliti tentang nilai-nilai Bushido pada animasi Jepang.

BUSHIDO

Bushido (武士道) yang berarti “Jalan Ksatria”, adalah kode moral dan etika yang berkembang di Jepang feodal dan dianut oleh para samurai. Sistem nilai ini menjadi fondasi moral dan perilaku masyarakat Jepang, membentuk karakter baik dalam ranah pribadi maupun sosial. Keberlanjutan Bushido, di tengah modernitas yang menggeser banyak ajaran tradisional, menunjukkan perannya yang vital dalam pembentukan moral dan karakter bangsa. Menurut Inazo Nitobe (dalam Purnomo, 2008), Bushido terdiri dari tujuh nilai inti, yaitu:

1. Gi (義 - Kebenaran)

Berarti bertindak dengan integritas, kejujuran, dan keadilan tanpa rasa takut atau ragu, bahkan dalam situasi penuh tekanan. Ini menekankan kewajiban moral untuk selalu memilih jalan yang benar dan memenuhi tanggung jawab.

2. Yu (勇 - Keberanian)

Merupakan kemampuan untuk mengatasi rasa takut dan bertindak sesuai prinsip moral. Keberanian sejati yang melampaui fisik, didasari pemikiran matang dan pemahaman akan kebenaran.

3. Jin (仁 - Kemurahan Hati)

Berarti belas kasih, kasih sayang, dan kebaikan hati. Seorang samurai harus menunjukkan kemanusiaan dan kasih sayang, terutama kepada yang lebih lemah, serta memimpin dengan hati.

4. Rei (礼 - Kesopanan)

Nilai *Rei* didefinisikan sebagai tata krama dan penghormatan yang mencerminkan ketulusan hati. Ini bukan hanya formalitas, melainkan ekspresi mendalam dari rasa hormat tulus terhadap sesama, menjaga martabat diri dan orang lain.

5. **Meiyo (名誉 - Kehormatan)**

Menjaga martabat, reputasi, dan integritas diri, keluarga, serta klan. Kehilangan kehormatan dianggap lebih buruk daripada kematian, seringkali mendorong pengorbanan diri.

6. **Makoto (誠 - Ketulusan)**

Merupakan kejujuran mutlak dan integritas dalam setiap kata dan tindakan. Kata-kata seorang samurai adalah janji yang dapat diandalkan, menciptakan hubungan saling percaya.

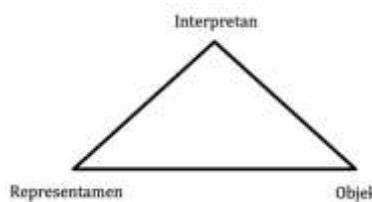
7. **Chuugi (忠義 - Kesetiaan)**

Nilai Chuugi adalah komitmen setia kepada tuan, keluarga, dan prinsip moral. Ini menekankan pentingnya pengabdian dan pengorbanan tulus, bahkan dengan mempertaruhkan nyawa.

Nilai-nilai Bushido ini masih relevan untuk diterapkan dalam anime, seperti film anime *Black Clover: Sword of the Wizard King* karena memiliki daya tarik moral dan filosofis yang kuat serta mampu memperkuat narasi karakter dan konflik dalam cerita, nilai ini dapat direpresentasikan menggunakan teori semiotika milik Charles Sanders Pierce yang mengkaji tanda dan nilai budaya yaitu segitiga makna (sign, object, dan interpretant).

SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PIERCE

Semiotika, sebagai ilmu yang mempelajari tanda-tanda, tidak dapat dilepaskan dari pemikiran salah satu tokoh utamanya, Charles Sanders Peirce (1839-1914). Peirce, seorang filsuf, matematikawan, dan ahli logika Amerika, mengembangkan model semiotika yang komprehensif dan sangat berpengaruh, sering disebut sebagai semiotika triadik. Menurut Ersyad (2021) dalam buku Semiotika Komunikasi dalam perspektif Charles Sanders Pierce, semiotika pada pandangan Pierce adalah suatu tindakan (Action), pengaruh (influence), atau kerjasama tiga subjek yang biasa disebut dengan “*Triangle of Meaning*” yang terdiri dari tanda (*sign*), objek (*object*), dan interpretan (*interpretant*) triadik ini juga dikenal sebagai teori segitiga makna, berikut merupakan gambar model semiotika Pierce:



Gambar 1: Model “*triangle of meaning*” Charles Sanders Pierce

Menurut Okke Zaimar (2008 dalam Resmi, 2021) mendefinisikan triangle of meaning sebagai berikut:

- 1) Representamen adalah bentuk fisik atau simbol yang dapat ditangkap pancaindra dan mewakili sesuatu. Representamen kadang diistilahkan juga menjadi Sign.

- 2) Object adalah Sesuatu yang dirujuk oleh tanda, bisa berupa benda nyata, konsep, atau imajinasi.
- 3) Interpretant adalah konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu atau makna yang ada dalam benak seseorang. Dapat dicontohkan jika objek adalah warna merah dalam bendera merah putih maka representamen adalah keberanian dan interpretan dari warna merah tersebut yakni tak gentar mengambil resiko.

METODE

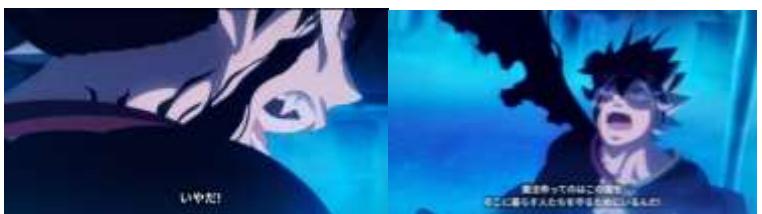
Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menurut Ramdhani (2021), Metode kualitatif deskriptif adalah metode untuk menganalisis atau menggambarkan suatu hasil penelitian dengan tujuan untuk memberikan deskripsi, penjelasan, juga validasi mengenai fenomena yang akan diteliti. Peneliti menggunakan pendekatan semiotika segitiga makna atau “*triangle of meaning*” milik Charles Sanders Pierce aitu Sign, Objek, dan Interpretan. Sumber data yang digunakan adalah film anime *Black Clover: Sword of the Wizard King*. Data yang digunakan berupa cuplikan layar gambar dalam film anime *Black Clover: Sword of the Wizard King* Tangkapan layar ini akan dipilih berdasarkan adegan-adegan yang menunjukkan nilai-nilai Bushido.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik simak catat, tahapan pengumpulan data dimulai dari menentukan film anime, menyimak film anime, mencermati dan mencatat adegan yang mencerminkan nilai bushido, mengumpulkan data (tangkapan layar), mengidentifikasi ke tujuh nilai Bushido, kemudian mendeskripsikan data berdasarkan teori Bushido dari Inazo Nitobe, dan menganalisisnya menggunakan tabel segitiga makna (sign, object, dan interpretant) milik C.S Pierce.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai-nilai Bushido disini akan ditujukan pada tokoh utama dalam film anime Black clover yaitu Asta, dalam anime ini ia memiliki karakter yang secara alami mencerminkan nilai-nilai Bushido. Berikut data hasil analisis yang menunjukkan nilai-nilai Bushido pada tokoh Asta dengan pendekatan semiotika Charles Sanders Pierce.

Tabel 1. Nilai Bushido Gi

<p>Sign</p> <p>Dialog:</p> <p>アスタ :いやだ! (Iyada!)</p> <p>アスタ :魔法帝ってのはこの国をそこに暮らす人たちを守るためにいるんだ!</p> <p>(Mahō tei tte no wa kono kuni o soko ni kurasu hito- tachi o mamoru tame ni iru nda!)</p> <p>Asta : Tidak mau!</p> <p>Asta : Kaisar Sihir ada untuk melindungi bangsa dan rakyatnya!</p>	
<p>Gambar scene 1: Menit 36:42-37:09</p>	

Object	Asta menolak tawaran musuh untuk bergabung dianggapnya menyimpang dari jalan yang benar dan adil. Asta menolak dengan mengatakan “Tidak mau! Kaisar Sihir ada untuk melindungi bangsa dan rakyatnya!”
Interpretant	Asta menunjukkan penolakan yang dianggap salah. Scene ini menginterpretasikan nilai Bushido <i>Gi</i> yang mengutamakan bertindak sesuai dengan integritas dan keadilan.

Tabel 2. Nilai Bushido Yu

Sign	 <p>0</p> <p>Gambar scene 2: Menit 15:48-15:55</p> <p>Dialog:</p> <p>アスタ :俺がお前らを倒ーす！ (Ore ga omaera o taosu!)</p> <p>Asta : Aku akan mengalahkan kalian!</p>
Object	<p>Asta menodongkan pedang hitam diangkat tinggi kearah musuh dengan penuh keberanian disertai ekspresi sorotan matanya tajam penuh emosional, berteriak dengan nada tinggi agar musuh terdengar dari kejauhan.</p>
Interpretant	<p>Dalam scene ini, kalimat “Aku akan mengalahkan kalian!” sudah jelas menginterpretasikan nilai Bushido Yu. Adegan ini menunjukkan keberanian luar biasa yang tercermin dalam karakter Asta, yang tidak ragu untuk menghadapi bahaya dengan penuh semangat.</p>

Tabel 3. Nilai Bushido Jin

Sign	 <p>Gambar scene 3: Menit 12:46-12:54</p> <p>Dialog:</p> <table border="0"> <tr> <td>アスター</td> <td>: 大丈夫かいさん！ (Daijōbu ka jiisan!)</td> </tr> <tr> <td>おじいちゃん</td> <td>: お...お~！ ありがとう (O...o~! Arigatou)</td> </tr> <tr> <td>Asta</td> <td>: Kau tak apa, pak?</td> </tr> <tr> <td>Kakek</td> <td>: Ooh! Terima kasih!</td> </tr> </table>	アスター	: 大丈夫かいさん！ (Daijōbu ka jiisan!)	おじいちゃん	: お...お~！ ありがとう (O...o~! Arigatou)	Asta	: Kau tak apa, pak?	Kakek	: Ooh! Terima kasih!
アスター	: 大丈夫かいさん！ (Daijōbu ka jiisan!)								
おじいちゃん	: お...お~！ ありがとう (O...o~! Arigatou)								
Asta	: Kau tak apa, pak?								
Kakek	: Ooh! Terima kasih!								
Object	<p>Asta terlihat hendak membantu seorang kakek yang sedang kesulitan, mungkin karena situasi yang menantang atau berbahaya. Dengan penuh semangat dan niat baik, Asta siap untuk memberikan pertolongan. Setelah menolong sang kakek, ia mengucapkan “大丈夫かいさん!” (Daijōbu ka jiisan!), yang dapat diterjemahkan sebagai “Kau tak apa pak?”</p> <p>Ekspresi kakek menunjukkan rasa syukur dan kebahagiaan mengucapkan, お...お~！ ありがとう (O...o~! Arigatou), yang berarti “Oh... terima kasih.”</p>								

Interpretant	Dalam scene ini tindakan Asta menebas patung sihir menunjukkan sikap rela berkorban untuk melindungi orang-orang di sekitarnya dari ancaman. Tak hanya itu, dialog Asta yang menanyakan keselamatan kakek memperlihatkan perhatian tulus setelah bertarung. Ungkapan ini menginterpretasikan bahwa keberanian Asta lahir dari niat baik untuk menjaga keselamatan orang lain, sesuai dengan nilai Bushido <i>Jin</i> (仁) yang menekankan kasih sayang dan empati.
---------------------	---

Tabel 4. Nilai Bushido Rei

Sign	 <p>Gambar scene 4: Menit 1:45:20-1:45:24</p> <p>Dialog:</p> <p>魔法帝 : どうだい? アスタ君魔法帝はすごいだろ (Dō dai? Asuta-kun mahō tei wa sugoidaro?)</p> <p>アスタ : 知っています! (Hai, Shitteimasu)</p> <p>Kaisar Sihir : Bagaimana, Asta? Kaisar sihir hebat, bukan?</p> <p>Asta : Iya, saya mengetahuinya</p>
Object	Kaisar Sihir bertanya kepada Asta dengan ekspresi penuh rasa ingin tahu, menanyakan pendapatnya mengenai kemampuan sihir. Lalu, Asta memberikan jawaban dengan sopan, menyampaikan bahwa ia mengetahui hal tersebut. Asta menjawab dengan kata-kata "はい、知っています" (Hai, shitte imasu), yang berarti "Ya, saya tahu."
Interpretant	Asta, meskipun berada pada posisi yang lebih rendah dan tidak memiliki sihir seperti Kaisar Sihir, memberikan respon yang sangat sopan dan penuh hormat: "はい、知っています" (Hai, shitte imasu), yang berarti "Ya, saya tahu." Kata "Shitteimasu" adalah bentuk <i>teineigo</i> (丁寧語) atau bahasa sopan dari kata <i>shiru</i> (知る) yang berarti mengetahui atau tahu. Shiteimasu digunakan untuk menyatakan tindakan yang sedang dilakukan dengan cara yang sopan. Respon ini menginterpretasikan nilai Bushido <i>rei</i> yaitu bersikap sopan dan menghormati orang lain meskipun dalam posisi yang lebih rendah.

Tabel 5. Nilai Bushido Meiyo

Sign	 <p>Gambar scene 5: Menit 37:02-37:05</p> <p>Dialog:</p> <p>アスタ : 諦めないのが俺の魔法だ! (Akiramenai no ga... Ore no mahō da!)</p> <p>Asta : Pantang menyerah adalah... sihirku!</p>
Object	Asta terlihat terbaring bersimbah darah, lukanya cukup parah sehingga ia mungkin tidak bisa melanjutkan pertempuran. Dengan suara dan nafas yang terbata-bata ia mengucapkan "Pantang menyerah adalah sihirku" menunjukkan Kehormatan demi menjaga harga dirinya.

Interpretant	Dalam scene ini, tokoh Asta menginterpretasikan bahwa nilai Bushido Meiyo terlihat dari usahanya yang tidak akan menyerah walau dalam keadaan hampir kalah. "Akiramenai" menunjukkan bahwa menjaga kehormatan diri lebih penting daripada kemenangan atau kesuksesan materi. Dalam Bushido kehormatan seorang <i>samurai</i> terletak pada keberanian dan kehormatannya untuk tidak menyerah, bahkan dalam keadaan kritis.
---------------------	--

Tabel 6. Nilai Bushido Makoto

Sign	<p>Gambar scene 6: Menit 36:59-37:02</p> <p>Dialog:</p> <p>アスタ : そこに暮らすみんなが認め合って笑い合える自由な国 アスタ: 俺が魔法帝になって作りたいのはそんな国です！</p> <p>Asuta : <i>Soko ni kurasu minna ga mitomeatte warai aeru jiyū na kuni</i> Asuta : <i>Ore ga Mahōtei ni natte tsukuritai no wa sonna kuni desu!</i></p> <p>Asta: Negara di mana semua orang yang hidup di sana saling mengakui dan bisa tertawa bersama dengan bebas. Asta: Negara yang ingin aku ciptakan setelah menjadi Kaisar Sihir Adalah Negara seperti itu!</p>
Object	Asta berdiri dengan tekad yang jelas di matanya, membayangkan dunia yang ia impikan kelak akan terwujud setelah menjadi Kaisar sihir. Dengan penuh keyakinan bahwa Asta bertekad untuk mewujudkan dunia yang lebih baik, dan dengan kesungguhan hati ini, ia siap menghadapi segala tantangan untuk mencapai tujuannya.
Interpretant	Dalam scene ini, tokoh Asta menginterpretasikan nilai <i>Makoto</i> yaitu dengan cara bersungguh-sungguh untuk menciptakan negara yang saling membutuhkan dan bisa tertawa dengan bebas. Asta juga mengungkapkan keinginannya untuk menjadi Kaisar Sihir, yang bukan hanya sekadar posisi atau jabatan tinggi, tetapi suatu misi untuk melindungi dan membangun negara yang lebih baik. Keinginan untuk menjadi Kaisar Sihir menginterpretasikan kesungguhan hati yang mendalam dalam <i>Makoto</i> , karena Asta tidak hanya berambisi untuk mencapai posisi tersebut, tetapi untuk mencapai tujuan yang lebih besar, yaitu menciptakan dunia yang penuh kebebasan dan keharmonisan

Tabel 7. Nilai Bushido Chuugi

Sign	<p>Gambar scene 7: Menit 1:36:15-1:36:20</p> <p>Dialog:</p> <p>アスタ: 俺はみんながいねえと何にもできねえぞ！</p>
-------------	---

	<p>アスタ: 何度も死にかけたけど、みんなに支えられてここまで来られたんだ!</p> <p>Asuta : Ore wa min'na ga inēto nani ni mo dekinē zo!</p> <p>Asuta : <i>Nando mo shinikaketakedo, min'na ni sasae rarete koko made ko rareta nda!</i></p> <p>Asta : Aku hampir mati berkali-kali, tapi aku tidak bisa apa apa tanpa bantuan mereka!</p> <p>Asta : Tapi aku bisa sampai sejauh ini dengan bantuan mereka!</p>
Object	Asta tidak terima teman-temannya dihina, amarahnya memuncak sebagai respons terhadap hinaan. Tidak terima dengan perkataan tersebut, Asta yang sangat setia kepada sahabatnya, langsung bereaksi dengan kemarahan yang mendalam. Ia berlari dengan cepat menuju Conrad, bertekad untuk membalaskan penderitaan yang ditimbulkan oleh tindakan kekacauan yang dilakukan Conrad.
Interpretant	Dalam scene ini, Asta menginterpretasikan kesetiaannya dengan mengakui bahwa dia tidak bisa mencapai tujuannya tanpa dukungan dari teman-temannya. Ini menunjukkan ketergantungan emosional dan komitmen terhadap hubungan yang saling mendukung. Asta juga mencerminkan nilai <i>Chuugi</i> (Kesetiaan) dengan mengungkapkan betapa berartinya teman-temannya dalam perjuangannya, serta menunjukkan rasa terima kasih dan pengakuan atas pengorbanan mereka. Ini adalah ungkapan setia kepada mereka yang telah mendukungnya.

Ketujuh nilai tersebut muncul dalam tindakan adegan Asta Ketika menghadapi berbagai macam rintangan, dalam konteks ini tokoh Asta bertindak sebagai tokoh utama yang menerapkan nilai Bushido saat menghadapi sihir.

KESIMPULAN

Prinsip Bushido adalah kode etik samurai yang masih relevan dalam kehidupan masyarakat Jepang modern. Nilai-nilai ini tercermin dalam film anime Black Clover: Sword of the Wizard King, khususnya melalui tokoh Asta yang menunjukkan tujuh nilai Bushido: keberanian (Yu), kehormatan (Meiyo), kebenaran (Gi), kemurahan hati (Jin), kesopanan (Rei), kesungguhan hati (Makoto), dan kesetiaan (Chuugi). Dalam film tersebut, ditemukan semua nilai yang mencerminkan nilai-nilai Bushido. Asta, sebagai tokoh utama, menunjukkan nilai-nilai ini saat menghadapi berbagai rintangan tanpa kekuatan sihir. Secara keseluruhan, film ini menggambarkan bagaimana nilai Bushido ditampilkan dalam tindakan Asta dan berfungsi sebagai sign, object, dan interpretant menurut teori semiotika Charles Sanders Peirce, sehingga memperkuat pemahaman etika Bushido dalam konteks budaya populer.

SARAN

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa, peneliti, dan akademisi dalam mengkaji nilai-nilai Bushido melalui media populer seperti film anime.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, S. (2020). Animasi 2D dan 3D: SMK/MAK Kelas XI. PT Dinamika Astrapedia Sejahtera. ISBN: 978-623-6570-74-6.
- Ersyad, F. A. (2021). Semiotika komunikasi dalam perspektif Charles Sanders Pierce. Mitra Cendekia Media.
- Haitsam Hendra, M. R. (2023, Juni 21). Film anime Black Clover Sword of the Wizard King mencetak keberhasilan besar dalam tiga hari pertama. Harian Terbit. Diakses pada (13 Juni 2025). Diambil dari

- <https://www.harianterbit.com/lifestyle/2749222091/film-anime-black-clover-sword-of-the-wizard-king-mencetak-keberhasilan-besar-dalam-tiga-hari-pertama>
- Hernandez-Perez, M. (2019). Looking into the “Anime Global Popular” and the “Manga Media”: Reflections on the Scholarship of a Transnational and Transmedia Industry. *Journal of Global Popular Media*, 28 April 2019. Retrieved from <https://www.mdpi.com/2076-0752/8/2/57>
- Purnomo, A. R. P., (2008). *Inazo Nitobe Bushido: The Soul Of Japan*, Airlangga University. Era Media Publisher, Surabaya.
- Kondou, C. (2016). *日本アニメの躍進 (Nihon Anime no Yakusin)*. Kenji Ogawa Seminar, 64-74.
- Napier, S. J. (2001). *Anime from Akira to Princess Monoke: Experiencing contemporary Japanese animation*. St. Martin's Publishing Group.
- Nishino, K. (2022). The possibilities of cultural understanding through grasping expressions in Japanese anime: Reception in the United States and Japanese language learning (master's thesis, Hosei University). <http://hdl.handle.net/10114/00025573>
- Resmi, R. P. (2021). *Analisis Semiotika Makna Motivasi pada Lirik Lagu “Breathe”* Karya Lee Hi. Universitas Semarang.