UnCollCS
Proceeding of Undergraduate Conference on Literature, Linguistic, and Cultural Studies
E-ISSN: 2985-9476
Published by Fakultas Ilmu Budaya, Untag Surabaya

Tato sebagai narasi kehidupan: simbolisme Hannya sebagai pembentuk identitas majima goro dalam Yakuza 0 (2015)

IVENA CAROLINE
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia
Email: ivena@untag-sby.ac.id

ZIDA WAHYUDDIN
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia
Email: zida@untag-sby.ac.id

Abstrak. Tato (*irezumi*) dalam budaya Jepang tidak hanya berfungsi sebagai hiasan tubuh, tetapi juga mengandung makna simbolik yang merepresentasikan identitas, pengalaman hidup, dan nilai budaya. Dalam *Yakuza 0* (2015), karakter Majima Goro memiliki *irezumi* bermotif Hannya yang hanya ditampilkan pada momen-momen penting sehingga mengindikasikan fungsi naratif yang melampaui atribut visual karakter. Penelitian ini bertujuan menganalisis bagaimana makna simbolik tato Hannya dikonstruksi melalui strategi visual *cutscene*, komposisi *irezumi*, dan perkembangan perjalanan hidup Majima Goro. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika multimodal Kress dan van Leeuwen untuk menganalisis strategi visual kemunculan tato, serta semiotika Roland Barthes untuk menginterpretasikan makna denotatif, konotatif, dan mitos pada setiap elemen *irezumi*. Data penelitian berupa dua sekuens utama yang menampilkan kemunculan tato Hannya secara signifikan, dengan perkembangan naratif Majima Goro sebagai konteks pemaknaan simbolik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemunculan tato dibangun melalui strategi visual yang secara konsisten menempatkan *irezumi* sebagai pusat perhatian pemain. Komposisi Hannya, ular putih, bunga sakura, dan *bokashi* membentuk satu kesatuan simbolik yang maknanya berkembang mengikuti pengalaman hidup Majima. Temuan ini menunjukkan bahwa *irezumi* tidak hanya merepresentasikan simbol budaya Jepang, tetapi juga berfungsi sebagai narasi visual yang merekam transformasi identitas, konflik batin, dan pilihan moral karakter sepanjang alur cerita *Yakuza 0* (2015).

Kata kunci: *Yakuza 0* (2015), Majima Goro, *Irezumi*, tato Hannya, semiotika Barthes, narasi visual.

Abstract. Tattoos (*irezumi*) in Japanese culture serve not only as body decoration but also as symbolic representations of identity, life experiences, and cultural values. In *Yakuza 0* (2015), the character Goro Majima bears a Hannya-themed *irezumi* that is revealed only during pivotal moments, indicating a narrative function that extends beyond a mere visual attribute. This study aims to analyze how the symbolic meaning of the Hannya tattoo is constructed through the visual strategies of cutscenes, the composition of the *irezumi*, and the development of Goro Majima's life journey. The study employs a qualitative descriptive method using Kress and van Leeuwen's multimodal semiotic approach to examine the visual strategies underlying the tattoo's appearance, alongside Roland Barthes' semiotic theory to

interpret the denotative, connotative, and mythical meanings of each *irezumi* element. The research data consist of two major sequences in which the Hannya tattoo is prominently displayed, with Goro Majima's narrative development serving as the contextual framework for interpreting its symbolic meanings. The findings indicate that the tattoo's appearance is constructed through visual strategies that consistently position the *irezumi* as the focal point of the player's attention. The combination of the Hannya mask, white snake, cherry blossoms, and *bokashi* shading forms a unified symbolic composition whose meaning evolves alongside Majima's life experiences. These findings demonstrate that the *irezumi* not only represents symbols of Japanese culture but also functions as a form of visual narrative that documents the transformation of the character's identity, inner conflict, and moral choices throughout the storyline of *Yakuza 0* (2015).

Keywords: *Yakuza 0* (2015), Goro Majima, *irezumi*, Hannya tattoo, Barthesian semiotics, visual narrative.

PENDAHULUAN

Perkembangan video game Jepang dalam beberapa dekade terakhir telah menempatkan media ini tidak lagi sekadar sebagai produk industri hiburan, tetapi juga sebagai artefak budaya yang merepresentasikan nilai, sejarah, dan identitas masyarakat Jepang. Dalam kajian *Japanese Game Studies*, video game dipahami sebagai media budaya yang menyampaikan gagasan sosial, identitas nasional, serta nilai-nilai budaya melalui narasi, desain karakter, mekanisme permainan, dan berbagai elemen visual yang membangun pengalaman pemain (Hutchinson, 2019). Dengan demikian, video game dapat dipandang sebagai teks budaya yang tidak hanya merefleksikan masyarakat Jepang, tetapi juga mengonstruksi cara budaya tersebut dipahami melalui pengalaman bermain.

Salah satu genre yang memperlihatkan karakteristik tersebut ialah *Japanese Role-Playing Game* (JRPG). Wada (2017) menjelaskan bahwa JRPG berkembang dengan ciri utama berupa alur cerita yang telah ditentukan (*fixed storyline*), perkembangan karakter (*character development*) sebagai pusat pengalaman bermain, serta desain karakter yang dipengaruhi estetika anime, manga, dan budaya populer Jepang. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa perkembangan tokoh dalam JRPG tidak hanya dibangun melalui rangkaian peristiwa naratif, tetapi juga didukung oleh desain visual yang menyertai karakter sepanjang permainan. Oleh karena itu, desain karakter dalam JRPG tidak hanya berfungsi sebagai identitas visual, melainkan juga sebagai media yang membawa simbol-simbol budaya dan memperkuat perkembangan naratif tokoh.

Dalam media visual, identitas karakter tidak hanya dibentuk melalui dialog atau tindakan tokoh, tetapi juga melalui narasi visual yang berkembang sepanjang cerita. Andreeva dan Eldarion (2022) menjelaskan bahwa identitas merupakan konstruksi yang bersifat dinamis karena terbentuk melalui rangkaian pengalaman yang disusun menjadi suatu narasi. Dalam konteks video game, simbol-simbol visual yang melekat pada karakter dapat memperoleh makna baru ketika ditempatkan dalam perkembangan narasi tertentu. Dengan demikian, pemaknaan terhadap elemen visual tidak hanya bergantung pada makna simboliknya secara budaya, tetapi juga pada konteks naratif yang melatarbelakangi kemunculannya.

Konsep tersebut tampak pada *Yakuza 0* (2015), sebuah game yang mengisahkan perjalanan awal Kazuma Kiryu dan Majima Goro sebelum keduanya menjadi tokoh sentral dalam seri *Yakuza*. Di antara kedua tokoh tersebut, perkembangan karakter Majima Goro menjadi salah satu bagian yang paling menonjol karena memperlihatkan perubahan identitas yang berlangsung secara bertahap. Pada awal cerita, Majima digambarkan sebagai manajer Grand Cabaret yang berusaha memperoleh kembali posisinya dalam organisasi yakuza. Namun, rangkaian konflik, pengkhianatan, serta kegagalannya melindungi Makimura Makoto mendorong Majima mengalami transformasi hingga akhirnya menerima persona yang dikenal sebagai *Mad Dog of Shimano*. Perubahan tersebut tidak hanya dibangun melalui alur cerita, tetapi juga melalui berbagai strategi visual yang menyertai perkembangan karakter.

Salah satu elemen visual yang menonjol dalam perjalanan Majima adalah tato *irezumi* bermotif Hannya yang menutupi punggungnya. Berbeda dengan atribut visual lain yang ditampilkan secara konsisten sepanjang permainan, tato tersebut hanya diperlihatkan pada beberapa *cutscene* yang bertepatan dengan titik-titik penting perkembangan naratif Majima. Pilihan tersebut menunjukkan bahwa kemunculan tato tidak semata-mata berfungsi sebagai penanda identitas seorang anggota yakuza ataupun dekorasi tubuh karakter, tetapi memiliki hubungan dengan perkembangan pengalaman hidup yang dialami Majima sepanjang cerita.

Dalam budaya Jepang, *irezumi* merupakan bentuk seni tato yang berkembang melalui perpaduan sejarah, kepercayaan, dan budaya visual. Berbagai motif *irezumi* mengandung makna simbolik yang berasal dari cerita rakyat, mitologi, maupun kesenian tradisional Jepang. Salah satu motif yang paling dikenal ialah Hannya, yaitu topeng dalam teater Noh yang merepresentasikan perubahan seseorang akibat penderitaan, kecemburuan, dan konflik batin. Akan tetapi, Hannya tidak hanya dimaknai sebagai simbol kemarahan, melainkan juga merepresentasikan kesedihan, penderitaan, dan transformasi emosional yang lahir dari pengalaman hidup (Yamamoto, 2011). Oleh karena itu, makna simbolik Hannya tidak bersifat tunggal, tetapi berkembang sesuai konteks narasi yang melatarbelakanginya.

Kajian mengenai *irezumi* dalam seri game *Yakuza* telah dilakukan oleh Harahap et al. (2023) melalui pendekatan hermeneutika Paul Ricoeur. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa tato pada karakter dalam seri *Yakuza* merepresentasikan totemisme sekaligus menjadi beban psikologis yang berkaitan dengan perjalanan hidup masing-masing tokoh. Pada karakter Majima Goro, motif Hannya dipahami sebagai simbol yang merepresentasikan sifat agresif sekaligus sisi emosional tokoh. Penelitian tersebut memberikan kontribusi penting dalam menjelaskan makna simbolik *irezumi* sebagai representasi karakter dalam seri *Yakuza*. Namun, penelitian tersebut masih menempatkan tato sebagai simbol yang merepresentasikan karakter sehingga belum membahas bagaimana komposisi visual *irezumi* serta kemunculannya pada momen-momen tertentu dalam narasi berkontribusi terhadap perkembangan makna simboliknya. Selain itu, pembahasan lebih berfokus pada motif Hannya tanpa mengaitkannya dengan elemen-elemen lain yang membentuk keseluruhan komposisi tato maupun hubungannya dengan

perjalanan hidup Majima Goro. Dengan demikian, penelitian ini tidak berfokus pada makna Hannya sebagai simbol budaya semata, melainkan pada bagaimana makna simbolik tato Hannya berkembang melalui hubungan antara komposisi *irezumi*, strategi visual dalam *cutscene*, dan perjalanan hidup Majima Goro sepanjang narasi *Yakuza 0* (2015).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memandang bahwa tato Hannya dalam *Yakuza 0* (2015) tidak hanya merupakan simbol budaya maupun atribut visual karakter, melainkan simbol yang maknanya berkembang seiring perjalanan hidup Majima Goro. Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk menganalisis makna denotatif, konotatif, dan mitos dari simbol Hannya, serta semiotika multimodal Kress dan van Leeuwen untuk menjelaskan bagaimana strategi visual dalam *cutscene* mengarahkan perhatian pemain terhadap kemunculan tato sebagai pusat pemaknaan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan menganalisis bagaimana makna simbolik tato Hannya dikonstruksi melalui perjalanan hidup Majima Goro serta bagaimana strategi visual dalam *cutscene* mendukung proses pemaknaan tersebut.

LITERATURE REVIEW

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menganalisis makna simbolik tato Hannya pada karakter Majima Goro dalam *Yakuza 0* (2015). Metode kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada interpretasi makna tanda visual dalam konteks narasi, sehingga bertujuan memahami hubungan antara simbol budaya, strategi visual, dan perkembangan identitas tokoh secara mendalam, bukan mengukur fenomena secara kuantitatif.

Objek penelitian adalah tato *irezumi* bermotif Hannya pada tubuh Majima Goro dalam game *Yakuza 0* (2015). Data penelitian berupa *cutscene* yang menampilkan tato Hannya beserta konteks naratif yang melatarbelakangi kemunculannya. Berdasarkan hasil observasi, data visual utama penelitian terdiri atas dua *cutscene* yang secara eksplisit memperlihatkan tato Hannya, yaitu ketika Majima bertarung dengan laki-laki yang mengaku sebagai Makimura Makoto dan ketika Majima mengamuk setelah gagal melindungi Makimura Makoto. Namun, pemaknaan terhadap simbol tato tidak dibatasi pada kedua adegan tersebut, melainkan diinterpretasikan dengan mempertimbangkan keseluruhan perkembangan naratif Majima Goro sepanjang *Yakuza 0* (2015). Dengan demikian, dua *cutscene* tersebut berfungsi sebagai data visual utama, sedangkan perjalanan hidup Majima menjadi konteks naratif yang membangun perkembangan makna simbolik tato Hannya.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan menonton *cutscene* dalam *Yakuza 0* (2015) secara berulang untuk mengidentifikasi kemunculan tato Hannya, konteks adegan, serta perkembangan naratif Majima Goro. Selanjutnya, dokumentasi dilakukan dengan mengambil *screenshot*, mencatat dialog yang berkaitan dengan perkembangan karakter, serta menginventarisasi unsur-unsur visual yang mendukung analisis.

Analisis data dilakukan melalui dua tahap yang saling melengkapi. Tahap pertama mengidentifikasi unsur-unsur sinematik, meliputi *framing*, *shot*, *angle*, gestur, ekspresi, dan pencahayaan sebagai bentuk penyajian visual dalam *cutscene*. Unsur-unsur tersebut kemudian diinterpretasikan menggunakan tata bahasa visual Kress dan van Leeuwen (2021), khususnya konsep *composition*, *framing*, dan *salience*, untuk menjelaskan bagaimana strategi visual mengarahkan perhatian pemain terhadap tato Hannya sebagai pusat pemaknaan. Tahap kedua menggunakan semiotika Roland Barthes (1972) untuk menginterpretasikan makna denotatif, konotatif, dan mitos dari simbol Hannya berdasarkan keterkaitannya dengan komposisi *irezumi*, konteks budaya Jepang, serta perjalanan hidup Majima Goro. Hasil analisis dari kedua pendekatan tersebut kemudian disintesiskan untuk menjelaskan bagaimana makna simbolik tato Hannya berkembang melalui hubungan antara komposisi *irezumi*, strategi visual dalam *cutscene*, dan perkembangan naratif Majima Goro dalam *Yakuza 0* (2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menjawab tujuan penelitian, analisis terhadap tato *irezumi* Majima Goro dalam *Yakuza 0* (2015) disusun melalui tiga tahapan pembahasan yang saling berkaitan. Bagian pertama mengkaji strategi visual kemunculan tato dalam *cutscene* menggunakan semiotika multimodal Kress dan van Leeuwen. Bagian kedua membahas komposisi visual *irezumi* sebagai konstruksi makna simbolik melalui semiotika Roland Barthes. Selanjutnya, bagian ketiga menghubungkan hasil kedua analisis tersebut dengan perkembangan naratif Majima Goro untuk menjelaskan bagaimana makna simbolik tato Hannya berkembang seiring perjalanan hidup tokoh.

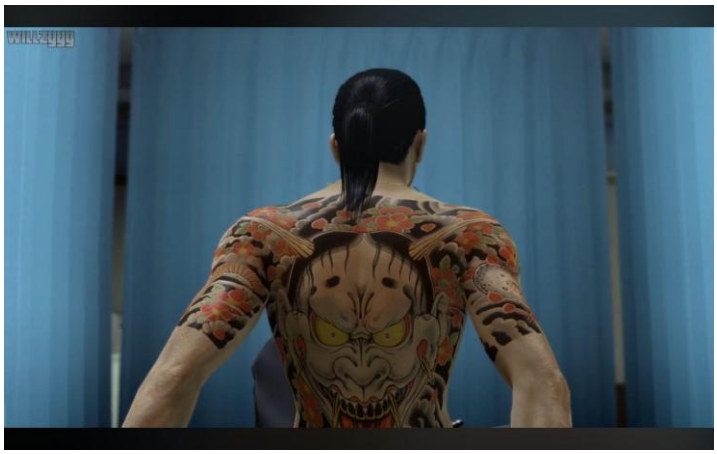
Strategi Visual Kemunculan Tato Hannya dalam *Cutscene*

Tato *irezumi* Majima Goro tidak ditampilkan secara terus-menerus sepanjang *Yakuza 0* (2015), melainkan hanya muncul secara eksplisit pada beberapa *cutscene* tertentu. Pemilihan momen tersebut menunjukkan bahwa kemunculan tato merupakan bagian dari strategi visual yang mendukung perkembangan naratif karakter. Oleh karena itu, analisis pada bagian ini difokuskan pada dua sekuens utama, yaitu pertemuan pertama Majima dengan Makimura Makoto dan momen ketika Majima melepaskan jasnya setelah gagal melindungi Makoto. Kedua sekuens tersebut dipilih karena menampilkan tato Hannya secara utuh sekaligus menandai perubahan penting dalam perjalanan naratif Majima. Analisis dilakukan menggunakan tata bahasa visual Kress dan van Leeuwen (2021) untuk menjelaskan bagaimana komposisi gambar, sudut kamera, gestur, ekspresi, dan pencahayaan mengarahkan perhatian pemain terhadap tato sebagai elemen visual yang signifikan.

Pertemuan Pertama Majima dengan Makimura Makoto

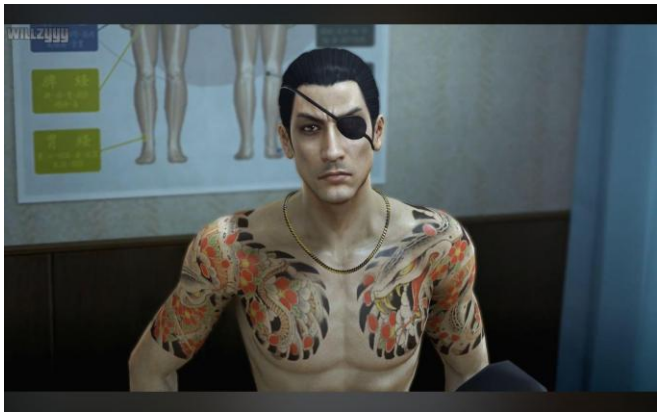
Pada pertemuan pertama Majima dengan Makimura Makoto, tato *irezumi* diperkenalkan kepada pemain melalui rangkaian *shot* yang berlangsung secara bertahap. Sebelum bertemu dengan Makoto, Majima baru saja menjalani terapi pijat untuk memulihkan kondisi tubuhnya. Ketika mendengar percakapan terapis dengan seseorang yang dipanggil sebagai *tenchō*, Majima segera meningkatkan kewaspadaannya. Alih-alih langsung memperlihatkan wajah Majima, kamera terlebih dahulu mengambil *medium shot* dari belakang sehingga hampir seluruh komposisi *irezumi* pada punggungnya memenuhi bidang gambar (Gambar 1). Gestur Majima yang tetap tegap meskipun baru selesai menjalani terapi memperlihatkan kesiapsiagaan tokoh, sementara pencahayaan

terang membuat detail *irezumi* terlihat jelas. Berdasarkan tata bahasa visual Kress dan van Leeuwen (2021), komposisi tersebut membangun *salience* (penonjolan visual) dengan menempatkan *irezumi* sebagai elemen yang paling menonjol dalam bidang gambar. Dengan demikian, perhatian pemain terlebih dahulu diarahkan pada tato sebelum kamera memperkenalkan wajah dan identitas Majima secara utuh.



Gambar 1. Kemunculan pertama tato Hannya pada punggung Majima Goro
Sumber: https://m.youtube.com/watch?v=P_3W-i85Xfg&list=PL-0Zm2zo61NV0uknxqpp6TRRuR4yRnG1U&index=7&pp=iAQB

Pada *shot* berikutnya, kamera berpindah ke sudut depan dari perspektif Wen Hai Lee yang baru membuka tirai ruang terapi (Gambar 2). *Medium close-up* dengan sudut *eye level* memperlihatkan wajah Majima beserta sebagian *irezumi* pada dada dan kedua lengannya. Gestur Majima tetap terkendali dengan postur tubuh tegap, sedangkan ekspresi wajahnya menunjukkan kewaspadaan ketika mengamati orang yang baru memasuki ruangan. Pencahayaan yang terang mempertahankan visibilitas *irezumi* sehingga tetap menjadi bagian penting dalam komposisi visual. Berdasarkan tata bahasa visual Kress dan van Leeuwen (2021), komposisi tersebut membangun *salience* melalui penempatan wajah dan *irezumi* dalam satu bidang gambar. Meskipun perhatian pemain mulai diarahkan pada ekspresi Majima sebagai respons terhadap kehadiran Wen Hai Lee, keberadaan *irezumi* tetap dipertahankan dalam komposisi sehingga identitas visual Majima tidak terlepas dari simbol yang melekat pada tubuhnya.



Gambar 2. Kamera memperlihatkan wajah Majima tanpa menghilangkan keberadaan irezumi dalam komposisi visual

Sumber: https://m.youtube.com/watch?v=P_3W-i85Xfg&list=PL-0Zm2zo61NV0uknxqpp6TRRuR4yRnG1U&index=7&pp=iAQB

Rangkaian *shot* tersebut berlanjut ketika Majima bangkit dari tempat terapi dan bersiap menghadapi Wen Hai Lee (Gambar 3). Komposisi gambar menempatkan Wen Hai Lee pada *foreground* dalam kondisi *blur*, sedangkan Majima tetap menjadi fokus utama pada *middle ground*. Pengaturan komposisi ini mempertahankan perhatian pemain pada Majima sekaligus menjaga *irezumi* tetap terlihat jelas dalam bidang gambar. Meskipun konfrontasi mulai menjadi fokus naratif, kamera tidak menghilangkan *irezumi* dari komposisi, sehingga perhatian pemain tidak sepenuhnya beralih kepada interaksi antartokoh. Dengan demikian, *irezumi* tetap diposisikan sebagai elemen visual yang secara konsisten menyertai kehadiran Majima, bahkan ketika fokus adegan bergeser menuju konflik yang akan terjadi.

Gambar 3. Majima bersiap menghadapi Wen Hai Lee setelah menyadari identitasnya
Sumber: https://m.youtube.com/watch?v=P_3W-i85Xfg&list=PL-0Zm2zo61NV0uknxqpp6TRRuR4yRnG1U&index=7&pp=iAQB

Rangkaian tiga *shot* tersebut memperlihatkan bahwa pengenalan Majima dibangun secara bertahap melalui strategi visual yang konsisten. Kamera mula-mula mengarahkan perhatian pemain pada *irezumi* di punggung Majima, kemudian memperkenalkan wajah tokoh tanpa melepaskan tato dari komposisi gambar, sebelum akhirnya membangun hubungan visual antara Majima dan Wen Hai Lee sebagai awal konflik. Dengan demikian, transisi dari pengenalan karakter menuju awal konfrontasi tetap mempertahankan *irezumi* sebagai elemen visual yang konsisten hadir dalam komposisi gambar, sehingga perhatian pemain terhadap tato tidak terputus meskipun fokus naratif mulai bergeser pada konflik antara Majima dan Wen Hai Lee.

Ledakan Amarah Majima setelah Gagal Melindungi Makoto

Setelah gagal melindungi Makimura Makoto dan menyaksikan Lee terbunuh, Majima memutuskan menghadapi anggota keluarga Dojima yang bertanggung jawab atas peristiwa tersebut. Sebelum pertarungan dimulai, Majima melepaskan jas yang dikenakannya sehingga *irezumi* pada tubuhnya kembali diperlihatkan secara utuh kepada pemain. Berbeda dengan kemunculan pertama yang berlangsung dalam situasi penuh kewaspadaan, kemunculan tato pada sekuens ini ditempatkan tepat sebelum konfrontasi klimaks sehingga menandai perubahan kondisi emosional Majima.

Gambar 4. tubuh Majima masih menjadi pusat perhatian dalam ruang konflik
Sumber: https://m.youtube.com/watch?v=PC2NHJQk0NE&list=PL-0Zm2zo61NV0uknxqpp6TRRuR4yRnG1U&index=21&pp=iAQB

Pada *shot* pertama, kamera menggunakan *full body shot* dari belakang sehingga tubuh Majima tampak utuh di tengah kerumunan lawan. Posisi kamera tersebut memperlihatkan keseluruhan komposisi *irezumi* pada punggung Majima sekaligus hubungan spasial antara tokoh utama dan para anggota keluarga Dojima yang berada di hadapannya. Gestur Majima yang berdiri tegap dengan kedua tangan mulai bergerak melepaskan jas memperlihatkan kesiapan menghadapi pertarungan. Pencahayaan yang relatif redup dengan dominasi warna gelap memperkuat atmosfer konfrontasi, sementara komposisi gambar tetap menempatkan *irezumi* sebagai elemen visual yang paling menonjol (*salient*) sebelum aksi dimulai.

Gambar 5. Ruang konflik hampir "menghilang" karena perhatian dipersempit ke punggung dan *irezumi*
Sumber: https://m.youtube.com/watch?v=PC2NHJQk0NE&list=PL-0Zm2zo61NV0uknxqpp6TRRuR4yRnG1U&index=21&pp=iAQB

Pada *shot* berikutnya, kamera bergerak lebih dekat menuju punggung Majima sehingga hampir seluruh bidang gambar dipenuhi oleh *irezumi*. Perubahan ukuran *shot* tersebut mengurangi perhatian terhadap ruang di sekitar Majima dan mengarahkan fokus pemain secara langsung pada tato Hannya. Berdasarkan tata bahasa visual Kress dan van Leeuwen (2021), perubahan komposisi ini meningkatkan *salience* melalui pembesaran objek utama sehingga *irezumi* menjadi pusat perhatian visual. Berbeda dengan kemunculan pertama yang memperkenalkan tato sebagai bagian dari karakter Majima, *shot* ini memperlihatkan bahwa kamera secara sengaja kembali menempatkan *irezumi* pada titik paling menentukan dalam perkembangan naratif. Dengan demikian, tato tidak

hanya berfungsi sebagai atribut visual tokoh, tetapi juga sebagai elemen sinematik yang secara konsisten diberi penekanan pada momen-momen penting dalam perjalanan Majima.

Analisis terhadap kedua sekuens menunjukkan adanya pola strategi visual yang konsisten dalam menampilkan tato *irezumi* Majima Goro. Pada awal narasi, kamera memperkenalkan tato sebelum memperlihatkan identitas tokoh secara utuh, sedangkan pada klimaks cerita kamera kembali mengarahkan perhatian pemain pada tato sebelum konfrontasi besar dimulai. Pengulangan pola tersebut menunjukkan bahwa kemunculan *irezumi* bukan sekadar atribut visual karakter, melainkan bagian dari strategi penyutradaraan yang secara konsisten menempatkan tato sebagai elemen yang paling menonjol (*salient*) pada titik-titik penting perkembangan naratif Majima. Temuan ini menjadi dasar untuk memahami bagaimana komposisi *irezumi* membangun makna simbolik yang akan dibahas pada bagian berikutnya.

Komposisi Visual *Irezumi* Majima Goro sebagai Konstruksi Makna Simbolik

Tato *irezumi* pada tubuh Majima Goro tidak hanya terdiri atas satu motif, tetapi merupakan komposisi visual yang dibangun melalui perpaduan beberapa elemen simbolik. Dalam tradisi *irezumi* Jepang, setiap motif memiliki makna budaya tersendiri. Namun, ketika motif-motif tersebut disusun dalam satu komposisi pada tubuh karakter, makna yang dihasilkan tidak lagi berdiri secara terpisah, melainkan membentuk satu kesatuan tanda yang saling melengkapi. Oleh karena itu, analisis pada bagian ini tidak hanya mengidentifikasi makna setiap elemen penyusun *irezumi*, tetapi juga menginterpretasikan hubungan antarelemen menggunakan semiotika Roland Barthes melalui tahapan denotasi, konotasi, dan mitos (Barthes, 1972).

Secara visual, komposisi *irezumi* Majima Goro menempatkan topeng Hannya sebagai pusat (*center*), sedangkan ular putih, bunga sakura, dan *bokashi* mengelilinginya sebagai elemen pendukung. Menurut Kress dan van Leeuwen (2021), penempatan elemen dalam suatu komposisi membangun hubungan makna melalui organisasi visual antarelemen. Pada *irezumi* Majima Goro, Hannya berperan sebagai motif sentral, sementara ular putih yang melingkar, bunga sakura yang tersebar, dan latar belakang hitam (*bokashi*) saling melengkapi sehingga membentuk satu kesatuan visual. Keempat elemen tersebut tidak hanya memperkuat estetika *irezumi*, tetapi juga membangun makna simbolik yang lebih kompleks dibandingkan apabila setiap motif dimaknai secara terpisah.

Gambar 6. Komposisi visual *irezumi* Majima Goro yang terdiri atas Hannya, ular putih, bunga sakura, dan latar belakang hitam (*bokashi*)
Sumber: https://www.reddit.com/r/yakuzagames/comments/13ldl94/anyone_have_any_idea_how_much_goro_majimas/

Elemen *Irezumi*	**Denotasi**	**Konotasi Budaya**	**Mitos**
Hannya	Topeng iblis perempuan	Penderitaan, amarah, konflik batin	Transformasi akibat emosi manusia
Ular putih	Ular berwarna putih	Pembaruan, perlindungan	Siklus kehidupan dan perubahan
Sakura	Bunga sakura	Kefanaan, keindahan hidup	Awal baru dan penerimaan perubahan
Bokashi hitam	Latar belakang gelap	Dunia kelam, kedalaman emosi	Perjalanan melalui penderitaan

Topeng Hannya

Topeng Hannya merupakan elemen yang menempati posisi sentral dalam komposisi *irezumi* Majima Goro sehingga menjadi titik perhatian utama dalam keseluruhan desain tato. Secara denotatif, Hannya merupakan topeng dalam teater Noh yang menggambarkan seorang perempuan yang berubah menjadi *oni* akibat kecemburuan, kemarahan, dan

penderitaan emosional yang mendalam. Dalam pertunjukan Noh, topeng Hannya digunakan untuk menggambarkan perubahan emosi seorang perempuan menjadi **oni**, sementara permainan sudut pandang dan pencahayaan memungkinkan ekspresi topeng tampak berubah sesuai dengan emosi yang ditampilkan (Nippon.com, 2026). Pada tataran konotasi, Hannya tidak hanya dimaknai sebagai simbol kemarahan, tetapi juga menyiratkan kesedihan, konflik batin, dan penderitaan yang dialami manusia (Yamamoto, 2011). Berdasarkan semiotika Barthes (1972), makna tersebut berkembang pada tataran mitos, di mana Hannya tidak lagi dipahami sebagai sosok jahat semata, melainkan sebagai simbol transformasi diri yang lahir dari akumulasi penderitaan, konflik batin, dan pengalaman emosional.

Ular Putih

Ular putih mengelilingi topeng Hannya sehingga membentuk hubungan visual yang erat dengan motif utama. Secara denotatif, ular putih (*shirohebi*) merupakan salah satu simbol yang dikenal dalam kepercayaan Jepang dan sering dikaitkan dengan perlindungan, keberuntungan, kemakmuran, serta pembaruan karena kemampuannya berganti kulit (Bocking, 2005; Ono, 2004). Dalam tradisi Jepang, ular putih juga dipandang sebagai utusan *kami* yang diasosiasikan dengan penyembuhan, kemakmuran, dan regenerasi. Pada tataran konotasi, ular putih tidak hanya dipahami sebagai lambang kehidupan baru, tetapi juga sebagai simbol transformasi yang berlangsung secara berkelanjutan (Nippon.com, 2026). Berdasarkan semiotika Barthes (1972), makna tersebut berkembang pada tataran mitos, di mana ular putih merepresentasikan proses perubahan identitas yang lahir melalui pengalaman hidup.

Sakura

Bunga sakura tersebar mengelilingi komposisi *irezumi* sebagai elemen pendukung yang menyeimbangkan dominasi Hannya dan ular putih. Secara denotatif, sakura merupakan bunga yang secara luas diasosiasikan dengan musim semi dalam budaya Jepang. Pada tataran konotatif, sakura melambangkan kefanaan kehidupan (*mono no aware*) karena masa mekarnya yang singkat, sekaligus menjadi simbol pembaruan, harapan, dan dimulainya fase kehidupan yang baru (Nippon.com, 2024). Berdasarkan semiotika Barthes (1972), makna tersebut berkembang pada tataran mitos, di mana sakura merepresentasikan keindahan yang lahir dari kesadaran bahwa setiap kehidupan bersifat sementara. Oleh karena itu, penempatan bunga sakura dalam komposisi *irezumi* memperkuat gagasan bahwa perubahan dan kehilangan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perjalanan hidup.

Latar Belakang Hitam (*Bokashi*)

Berbeda dengan tiga elemen sebelumnya yang berbentuk figuratif, **bokashi** berfungsi sebagai latar visual yang menyatukan seluruh komposisi *irezumi*. Secara denotatif, elemen ini berupa gradasi warna hitam yang mengisi ruang di antara motif utama. Dalam tradisi *irezumi*, teknik *bokashi* digunakan untuk menciptakan gradasi bayangan yang mempertegas bentuk visual sekaligus membangun kedalaman dan kesatuan komposisi tato (Kitamura & Kitamura, 2017). Pada tingkat konotasi, dominasi warna hitam membangun suasana yang serius, intens, dan penuh tekanan melalui kontras yang dihasilkan terhadap elemen-elemen utama. Menurut Kress dan van Leeuwen (2021), penggunaan warna dan kontras dalam komposisi visual berperan dalam membangun salience serta atmosfer emosional suatu representasi. Berdasarkan semiotika Barthes

(1972), latar hitam tersebut berkembang menjadi mitos sebagai ruang simbolik tempat seluruh proses transformasi identitas berlangsung, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga memperkuat narasi visual yang dibangun oleh keseluruhan *irezumi*.

Berdasarkan analisis semiotika Barthes, setiap elemen dalam *irezumi* Majima Goro memiliki makna simbolik yang berbeda, tetapi tidak berdiri sendiri. Hannya, ular putih, sakura, dan *bokashi* membentuk satu komposisi visual yang saling melengkapi sehingga menghasilkan konstruksi makna yang utuh. Dengan demikian, *irezumi* Majima Goro tidak dapat dipahami hanya melalui satu motif tertentu, melainkan melalui hubungan antarelemen yang membentuk keseluruhan komposisi visual. Pemaknaan terhadap komposisi tersebut kemudian memperoleh konteks yang lebih utuh ketika dihubungkan dengan perkembangan naratif Majima Goro sepanjang *Yakuza 0* (2015).

Perkembangan Makna Simbolik Tato Hannya melalui Perjalanan Hidup Majima Goro

Makna simbolik *irezumi* Majima Goro tidak hadir secara utuh sejak awal cerita, melainkan berkembang seiring perjalanan hidup tokoh dalam *Yakuza 0* (2015). Meskipun komposisi visual tato tidak mengalami perubahan, perkembangan naratif membuat setiap elemen penyusunnya memperoleh konteks pemaknaan yang semakin kompleks. Dalam perspektif Barthes (1972), mitos merupakan sistem pemaknaan yang lahir dari hubungan antara tanda dan konteks budaya. Oleh karena itu, makna simbolik *irezumi* Majima tidak hanya dibangun oleh ikonografi Hannya, ular putih, bunga sakura, dan *bokashi* sebagai simbol budaya Jepang, tetapi juga oleh pengalaman hidup yang dialami Majima sepanjang narasi permainan.

Kehidupan dalam "Sangkar Emas": Simbol yang Belum Teraktualisasi

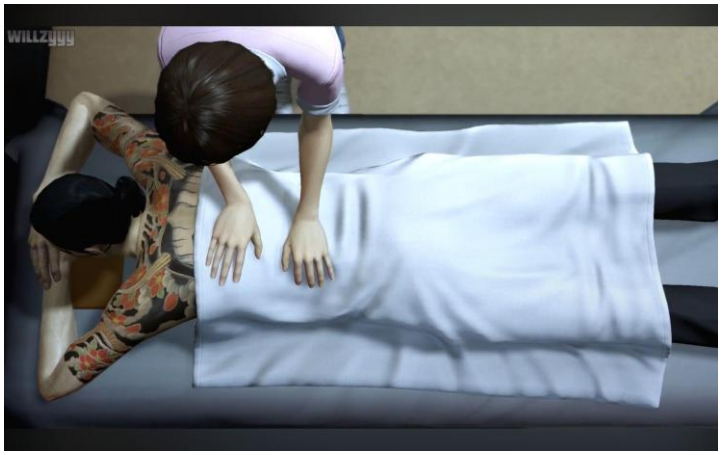
Pada awal *Yakuza 0* (2015), Majima diperkenalkan sebagai manajer Grand Cabaret Grand yang dikenal dengan julukan Lord of the Night (Gambar X). Penampilannya yang rapi, ekspresi tenang, serta posisinya sebagai manajer klub paling sukses di Sotenbori membangun citra seorang tokoh yang memiliki kekuasaan, kendali, dan kehidupan yang mapan. Namun, citra tersebut hanya tampak pada permukaan. Di balik keberhasilannya, Majima tetap berada di bawah kendali Tsukasa Sagawa sebagai konsekuensi atas kegagalannya menjalankan perintah organisasi. Kehidupan tersebut menghadirkan paradoks antara kebebasan secara material dan keterikatan secara moral, karena meskipun mampu mengendalikan Grand Cabaret, Majima tidak memiliki kebebasan untuk menentukan jalan hidupnya sendiri.

Gambar 6. Majima sebagai manajer Grand Cabaret
Sumber: https://m.youtube.com/watch?v=fCKtGTvcOgU&list=PL-0Zm2zo61NV0uknxqpp6TRRuR4yRnG1U&index=6&pp=iAQB

Pada fase ini, *irezumi* Hannya telah melekat pada tubuh Majima, tetapi makna simboliknya belum teraktualisasi melalui narasi. Meskipun tato tersebut telah menjadi bagian dari identitas visualnya sebagai anggota yakuza, pengalaman hidup yang membentuk makna simbolik setiap elemennya belum berkembang. Hannya masih berfungsi sebagai penanda status Majima dalam dunia yakuza, sedangkan simbol ular putih, bunga sakura, dan *bokashi* belum memperoleh relevansi terhadap perjalanan hidup tokoh. Dengan demikian, *irezumi* pada tahap ini lebih berfungsi sebagai identitas visual daripada sebagai narasi kehidupan yang merekam proses transformasi karakter.

Pertemuan dengan Makimura Makoto: Awal Perubahan Makna

Perjalanan hidup Majima mulai mengalami perubahan ketika tanpa disadari ia pertama kali bertemu dengan Makimura Makoto di Hogushi Kaikan (Gambar 7). Pertemuan tersebut berlangsung secara tidak sengaja ketika Makoto, yang bekerja sebagai terapis pijat, menangani Majima tanpa mengetahui identitas satu sama lain. Pada tahap ini, hubungan keduanya belum dilandasi konflik maupun ikatan emosional. Namun, adegan tersebut menjadi titik awal yang mempertemukan dua tokoh dengan latar belakang yang saling bertentangan dan kelak menentukan arah perkembangan cerita. Menariknya, pertemuan pertama tersebut terjadi ketika Makoto bersentuhan langsung dengan tubuh Majima yang dipenuhi *irezumi* Hannya. Meskipun pada saat itu keduanya belum saling mengenali, adegan tersebut menjadi awal hubungan yang kemudian mengaktifkan makna simbolik *irezumi* melalui perkembangan pengalaman hidup Majima.



Gambar 7. Pertemuan pertama Majima dengan Makoto sebagai terapis
Sumber: https://m.youtube.com/watch?v=P_3W-i85Xfg&list=PL-0Zm2zo61NV0uknxqpp6TRRuR4yRnG1U&index=7&pp=iAQB

Setelah mengetahui bahwa perempuan yang ditemuinya merupakan target pembunuhan dalam perebutan *Empty Lot*, Majima dihadapkan pada konflik antara loyalitas kepada organisasi dan nilai moral yang diyakininya. Perubahan konteks tersebut menjadi titik awal berkembangnya makna simbolik *irezumi*. Makna Hannya mulai bergeser dari sekadar simbol penderitaan menuju representasi konflik batin yang dialami Majima. Di sisi lain, bunga sakura yang sebelumnya dimaknai sebagai simbol kefanaan memperoleh konteks naratif melalui hubungan Majima dengan Makoto. Kehadiran Makoto dalam kehidupan Majima berlangsung relatif singkat, tetapi menjadi titik balik yang mengubah cara pandangnya terhadap loyalitas, kekerasan, dan identitas dirinya sebagai anggota yakuza. Sebagaimana bunga sakura yang mekar hanya dalam waktu singkat namun meninggalkan kesan mendalam dalam budaya Jepang, hubungan singkat tersebut justru menghasilkan perubahan terbesar dalam kehidupan Majima. Dengan demikian, simbol sakura tidak lagi hanya merepresentasikan kefanaan hidup, tetapi juga menggambarkan bahwa sebuah perjumpaan yang singkat mampu melahirkan transformasi yang bertahan sepanjang perjalanan hidup seseorang.

Penderitaan sebagai Proses Transformasi

Rangkaian konflik yang dialami Majima mencapai puncaknya ketika Makimura Makoto tertembak di hadapannya (Gambar X). Peristiwa tersebut menjadi titik balik yang mengubah hubungan Majima dengan dunia yakuza sekaligus mengubah cara ia memaknai setiap pilihan yang diambilnya. Sebelumnya, Majima masih meyakini bahwa dengan menentang perintah organisasi dan melindungi Makoto, ia dapat menghindarkan orang yang tidak bersalah dari kekerasan. Namun, tertembaknya Makoto menunjukkan bahwa keputusan moral yang diambilnya tidak serta-merta mampu menghapus konsekuensi dari dunia kriminal yang telah melingkupinya. Penderitaan yang dialami Majima pada momen ini menjadi pengalaman yang mengawali proses transformasi dirinya.

Gambar 8. Majima memegang tangan Makoto yang telah kehilangan kesadarannya
Sumber: https://m.youtube.com/watch?v=PC2NHJQk0NE&list=PL-0Zm2zo61NV0uknxqpp6TRRuR4yRnG1U&index=21&pp=iAQB

Pada fase ini, makna simbolik *irezumi* mengalami perkembangan yang semakin nyata. Hannya tidak lagi sekadar dimaknai sebagai simbol penderitaan dan kemarahan sebagaimana dijelaskan pada pembahasan sebelumnya, tetapi menjadi representasi konflik batin yang benar-benar dialami Majima. Penderitaan tersebut bukan lagi sekadar emosi, melainkan pengalaman yang membentuk cara pandangnya terhadap kehidupan. Di sisi lain, simbol bunga sakura memperoleh konteks baru melalui hubungan Majima dengan Makoto. Sebagaimana bunga sakura yang mekar hanya dalam waktu singkat sebelum akhirnya gugur, hubungan keduanya juga berkembang dalam waktu yang singkat, tetapi meninggalkan perubahan yang mendalam dalam diri Majima. Dengan demikian, sakura tidak hanya merepresentasikan kefanaan hidup, tetapi juga menunjukkan bahwa perjumpaan yang singkat mampu mengubah arah kehidupan seseorang.

Transformasi tersebut juga tercermin melalui simbol ular putih yang sebelumnya dimaknai sebagai lambang pembaruan. Setelah peristiwa tersebut, Majima tidak lagi bertindak sebagai bawahan yang sekadar menjalankan perintah organisasi, melainkan mulai membangun prinsip hidup berdasarkan pengalaman yang dialaminya sendiri. Seperti ular yang berganti kulit, identitas Majima mengalami perubahan tanpa meninggalkan masa lalunya. Proses tersebut menjadi landasan bagi terbentuknya sosok Majima yang dikenal pada akhir permainan, di mana pengalaman penderitaan tidak menghancurkan dirinya, tetapi justru membentuk identitas baru yang lebih mandiri dalam menentukan pilihan hidup.

Dunia Hitam dan Lahirnya Identitas "Mad Dog"

Puncak perkembangan makna simbolik *irezumi* terjadi ketika Majima memutuskan tetap menjalani kehidupannya sebagai bagian dari dunia yakuza setelah seluruh rangkaian konflik *Empty Lot* berakhir (Gambar X). Berbeda dengan fase sebelumnya yang didominasi oleh konflik batin dan penderitaan, pada tahap ini Majima tidak lagi berusaha melepaskan diri dari identitasnya sebagai anggota yakuza. Sebaliknya, ia menerima bahwa seluruh pengalaman yang dialaminya telah membentuk dirinya menjadi pribadi yang berbeda dari sosok Majima pada awal cerita.

Gambar 9. Majima memutuskan kembali menjalani kehidupan sebagai anggota yakuza setelah menyelesaikan konflik *Empty Lot*.
Sumber: https://m.youtube.com/watch?v=9Gb8xeKsXeo&list=PL-0Zm2zo61NV0uknxqpp6TRRuR4yRnG1U&index=23&pp=iAQB0gcJCZkLAYcqIYzv

Secara visual, *cutscene* menempatkan Majima pada *foreground* dengan ukuran *close-up*, sedangkan Sagawa berada pada background dalam ukuran yang lebih kecil. Komposisi ini mempertahankan *salience* pada Majima sehingga perhatian pemain sepenuhnya terpusat pada ekspresi dan keputusan yang diambilnya, sementara Sagawa tidak lagi menjadi pusat kendali visual sebagaimana pada awal cerita. Pergeseran posisi tersebut memperlihatkan perubahan relasi kuasa antara kedua tokoh. Jika sebelumnya Majima selalu berada di bawah kendali Sagawa, pada akhir cerita justru Majima tampil sebagai sosok yang menentukan arah hidupnya sendiri, sedangkan Sagawa hanya menjadi figur yang tertinggal di belakang.

Perubahan tersebut dipertegas melalui pernyataannya, *「一度黒に染まった者は黒。それでも噛み付く相手を選ぶことはできる」* (*Ichido kuro ni somatta mono wa kuro. Soredemo kamitsuku aite o erabu koto wa dekiru*, "Sekali seseorang telah diwarnai hitam, maka ia akan tetap hitam. Namun demikian, ia masih dapat memilih kepada siapa ia akan menggigit."). Ungkapan *"diwarnai hitam"* menjadi metafora atas kehidupan di dunia yakuza yang telah membentuk identitas Majima. Melalui dialog tersebut, Majima tidak menyangkal masa lalunya maupun keterlibatannya dalam dunia kriminal, tetapi menegaskan bahwa seseorang masih memiliki kebebasan moral untuk menentukan kepada siapa kekerasan akan diarahkan. Dengan demikian, menjadi bagian dari "dunia hitam" tidak dimaknai sebagai hilangnya nilai moral, melainkan sebagai kondisi yang tetap memungkinkan seseorang mempertahankan prinsip hidupnya.

Pemaknaan tersebut kemudian memberikan konteks baru terhadap simbol *bokashi* yang mendominasi latar belakang *irezumi*. Jika pada pembahasan sebelumnya *bokashi* dimaknai sebagai representasi dunia gelap yang menyatukan keseluruhan komposisi tato, pada akhir narasi simbol tersebut berkembang menjadi representasi pengalaman hidup yang tidak dapat dipisahkan dari diri Majima. Warna hitam tidak lagi sekadar melambangkan kegelapan, tetapi menjadi simbol penerimaan terhadap masa lalu beserta seluruh konsekuensi yang menyertainya. Dalam konteks ini, *bokashi* tidak menggambarkan keterjebakan Majima dalam dunia yakuza, melainkan kesadarannya bahwa pengalaman tersebut telah membentuk identitas yang tidak mungkin dihapus.

Perkembangan tersebut sekaligus melengkapi pemaknaan seluruh elemen *irezumi*. Hannya tidak lagi hanya melambangkan penderitaan, tetapi menjadi simbol penerimaan terhadap luka batin yang membentuk karakter Majima. Ular putih merepresentasikan transformasi identitas yang berlangsung melalui pengalaman hidup, sedangkan bunga sakura menunjukkan bahwa perjumpaan singkat dengan Makimura Makoto menjadi titik balik yang mengubah arah kehidupannya. Seluruh elemen tersebut akhirnya dipersatukan oleh *bokashi* sebagai simbol dunia "hitam" yang membentuk, tetapi tidak sepenuhnya menentukan, pilihan hidup Majima. Dengan demikian, *irezumi* pada akhir *Yakuza 0* tidak lagi berfungsi sebagai identitas visual seorang anggota yakuza, melainkan berkembang menjadi narasi visual yang merekam perjalanan hidup Majima hingga lahirnya identitas *Mad Dog of Shimano.*

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa *irezumi* Hannya pada karakter Majima Goro dalam *Yakuza 0* (2015) tidak hanya berfungsi sebagai atribut visual yang menandai identitas seorang anggota yakuza, tetapi juga berkembang menjadi narasi visual yang merekam perjalanan hidup tokoh. Melalui analisis strategi visual *cutscene*, komposisi simbolik *irezumi*, dan perkembangan naratif karakter, penelitian ini menemukan bahwa makna simbolik tato tidak bersifat statis, melainkan berkembang seiring pengalaman hidup Majima. Hannya merepresentasikan penderitaan dan penerimaan terhadap luka batin, ular putih melambangkan transformasi identitas, bunga sakura memperoleh makna melalui hubungan singkat Majima dengan Makimura Makoto, sedangkan *bokashi* berkembang menjadi simbol dunia "hitam" yang membentuk, tetapi tidak sepenuhnya menentukan, pilihan moral Majima. Temuan ini menunjukkan bahwa makna simbolik *irezumi* tidak hanya dibangun oleh ikonografi budaya Jepang, tetapi juga diaktifkan melalui perkembangan naratif karakter.

Temuan tersebut memperluas kajian mengenai simbol visual dalam video game dengan menunjukkan bahwa hubungan antara simbol dan narasi bersifat dinamis. Makna suatu simbol tidak hanya ditentukan oleh asal-usul budaya atau bentuk visualnya, tetapi juga oleh pengalaman yang dialami karakter sepanjang cerita. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan perspektif bahwa *irezumi* dalam media video game dapat dipahami sebagai bagian dari mekanisme penceritaan (*visual storytelling*), bukan semata-mata sebagai elemen estetis atau penanda identitas karakter.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya berfokus pada satu karakter dan satu permainan, yaitu Majima Goro dalam *Yakuza 0* (2015). Selain itu, analisis hanya difokuskan pada aspek visual dan naratif tanpa membahas proses produksi desain karakter maupun penerimaan pemain terhadap simbol *irezumi*. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat memperluas objek kajian dengan membandingkan simbol *irezumi* pada karakter lain dalam seri *Like a Dragon/Yakuza* atau media populer Jepang lainnya, maupun mengkaji bagaimana pemain memaknai simbol-simbol budaya Jepang dalam video game melalui pendekatan resepsi atau studi audiens. Dengan demikian, tato Hannya pada Majima Goro tidak hanya menjadi simbol budaya Jepang yang melekat pada tubuh karakter, tetapi juga menjadi media yang merekam perubahan identitas, nilai, dan pengalaman hidupnya sepanjang narasi permainan.

REFERENCES

Amalijah, E., & Wahyuddin, Z. (2019). REPRESENTASI IDENTITAS SHINO DALAM YOMETA NO HANASHI. In *Proceeding of International Seminar Enrichment of Career by Knowledge of Language and Literature* (Vol. 7, No. 01, pp. 33-41).

Andreeva, A., & Eldarion, T. (2022). *Narrative identity in digital games: Character development and player interpretation*. Routledge.

Barthes, R. (1972). *Mythologies*. Hill and Wang.

Bocking, B. (2005). *A popular dictionary of Shinto*. Routledge.

Harahap, Ahmad Budi S., Dwi Susanto, Mibtadin, dan Dony Tri Ardianto. (2023). *Totemisme pada Objek Irezumi dalam seri Gim Yakuza: Tato sebagai Beban Psikologis.* Paradigma: Jurnal Kajian Budaya, 13(1).

Hutchinson, R. (2019). *Japanese culture through videogames*. Routledge.

Kitamura, K., & Kitamura, K. (2017). *Japanese tattoos: History, culture, design*. Tuttle Publishing.

Kress, G., & van Leeuwen, T. (2021). *Reading images: The grammar of visual design* (3rd ed.). Routledge.

Nippon.com. (2024). *Cherry blossoms: Japan's enduring symbol of beauty and impermanence*. https://www.nippon.com/

Nippon.com. (2026a). *Hannya: The changing expression of the Noh mask*. https://www.nippon.com/

Nippon.com. (2026b). *White snake: Symbol of renewal and good fortune in Japan*. https://www.nippon.com/

Ono, S. (2004). *Shinto: The kami way*. Tuttle Publishing.

Sega. (2015). *Yakuza 0*. Tokyo: Sega.

Wada, Takeaki. 2017. “History of Japanese Role-Playing Games”. Annals of Business Administrative Science, 16(3), 137–147.

Willzyyy. (2015). *Yakuza 0 PS4 walkthrough [YouTube playlist]*. YouTube. https://www.youtube.com/playlist?list=PL-0Zm2zo61NV0uknxqpp6TRRuR4yRnG1U

Yamamoto, M., Savas. (2011). *The Art of Japanese Noh Theatre in Akira Kurosawa’s Throne of Blood*. Bridgewater Review, 30(2), 19-23.