

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan salah satu negara maju di Asia, baik dari segi teknologi maupun kebudayaan. Kebudayaan Jepang dipengaruhi oleh karakteristik geografis negaranya serta mempunyai pengaruh timbal balik dengan karakteristik masyarakatnya. Bangsa Jepang juga bersifat konservatif, selalu berusaha memelihara dan meneruskan nilai-nilai kebudayaannya sendiri. Karena itu, mereka didorong untuk menerima bahkan mengambil hal-hal baru dari luar, jika dirasa hal tersebut bermanfaat bagi kehidupannya tanpa mengurangi nilai-nilai kebudayaan dan kepribadian sendiri (Beasley, 2003).

Beladiri Jepang merupakan salah satu kebudayaan tradisional yang mengalami transformasi dari segi teknik dan praktiknya, beladiri pada saat ini digunakan untuk keterampilan pertahanan diri. Perkembangan beladiri Jepang telah menjadi salah satu aspek penting dalam beladiri global. Dari tradisi kuno hingga teknik modern, beladiri Jepang terus berkembang dan mengalami evolusi. Pengaruh budaya Jepang yang kuat dan dedikasi terhadap latihan intensif telah mendorong inovasi dalam teknik, strategi, dan pendekatan beladiri. Melalui perkembangannya, beladiri Jepang terus mempertahankan akar tradisionalnya dan menyesuaikan diri dengan zaman modern.

Beladiri khas Jepang disebut dengan *budou* yang berasal dari *kanji* 武 (*bu*) yaitu prajurit dan 道 (*dou*) yang berarti jalan yang jika diartikan secara harfiah *budou* bisa berarti jalan seorang prajurit. Seiring berkembang, beladiri Jepang juga disebut sebagai *budou* modern karena dalam praktiknya tidak hanya berfokus pada bagaimana atlet menguasai gerakan namun mewariskan karakter *bushido* yang membentuk karakter seorang atlet seperti keberanian, kedisiplinan dan ketaatan. Terdapat 9 beladiri yang termasuk *budou* modern seperti *karate*, *kendou*, *judo*, *kyudo*, *aikido*, *shorinji kempo*, *jukendo*, *sumo* dan *naginata*.

Perkembangan beladiri Jepang tidak hanya pada gerakan atau konsep dari beladirinya saja melainkan menjadi objek dari suatu penelitian. Berdasarkan dari

analitik pada *Google Scholar* dalam kategori beladiri Jepang, ada 3 beladiri yang sangat banyak untuk dijadikan sebuah objek penelitian yaitu *judo*, *kendo* dan *karate*. Beberapa penelitian seperti contohnya olahraga beladiri *kendo* dalam penelitian oleh Nadhwa Dhitia Zanuba dari STBA JIA yang menganalisis modernisasi konsep beladiri *kendo* sebagai *budou modern* yang membentuk perilaku atletnya dengan beberapa konsep *katsuninken*, penelitian dari R.S. Garcia yang dinyatakan bahwa olahraga ikonik dari Jepang adalah olahraga yang memakai sabuk seperti *judo* dan *karate*.

Beladiri Jepang juga diperkenalkan melalui beberapa budaya modern Jepang seperti pada *pop culture*, karena pada salah satu survey dari *Japan Foundation* dijelaskan bahwa sekitar 59% orang-orang yang tertarik untuk mempelajari budaya Jepang adalah karena pengaruh dari *pop culture* seperti *anime*, *manga*, *Jpop* dan *fashion*. Salah satu beladiri yang kurang terkenal secara mancanegara seperti *naginata*, pada website resmi dari *naginata foundation* dijelaskan bahwa hanya ada 10 negara yang aktif dalam penyelenggaraan event Internasional. Salah satu cara dalam mengenalkan sebuah beladiri *naginata* adalah memasukkan unsur dari beladiri tersebut seperti bagaimana teknik, perlengkapan dan kompetisi dari *naginata* dalam salah satu sebuah karya *pop culture manga* Jepang.

Robert (2015) menjelaskan bahwa salah satu cara beladiri Jepang dimodernisasikan adalah dengan dimasukan ke dalam sebuah budaya populer seperti *anime*, *manga*, *game*, buku dan olahraga. Memasukan unsur beladiri Jepang ke dalam sebuah pelajaran juga merupakan salah satu cara moderninasasi budaya.

Budaya populer atau *pop culture* merupakan kebudayaan yang diperkenalkan untuk mempromosikan karya modern dari negara Jepang seperti *anime*, *manga*, *game* dan musik. Dalam web *mofa.go.jp* dijelaskan bahwa budaya populer adalah

ポップカルチャーとは、大衆向けの文化全般のことを表しますが、現在では「訴求力が高く、等身大の現代日本を伝えるもの」という意味でも使われます。具体的には、漫画、アニメ、映画、ゲーム、ライトノベル、ポピュラー音楽、テレビなどのことを指し、世界に向

けて多種多様な作品が紹介されているだけではなく、各国で日本のポップカルチャーの魅力を発信する様々なイベントが行われています。

<https://www.mofa.go.jp/mofaj/press/pr/wakaru/topics/vol138/index.html>

Poppukarucha to wa, taishuu-muke no bunka zenpan no koto wo arawashimasuga, genzai dewa sokyuu-ryoku ga takaku, toudai ni wa, gendainihon o tsutaeru mono to iu imi demo tsukawaremasu. Gutaiteki ni wa, manga, anime, eiga, geemu, raitonoberu, popyuraa ongaku, terebi nado no koto wo sashi, sekai ni mukete tashu tayouna sakuhin ga shoukai sarete iru dake dewa naku, kakkoku de Nihon no poppukaruchaa no miryoku wo hasshin suru samazama na ibento ga okonawareteimasu

Terjemahan:

Budaya populer adalah istilah umum untuk budaya massa, tetapi saat ini juga digunakan untuk berarti “budaya Jepang kontemporer” yang sangat menarik dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Secara khusus, istilah ini merujuk ke *manga*, *anime*, film, game, novel ringan, musik populer, televisi, dll. Berbagai macam karya diperkenalkan kepada dunia, dan berbagai acara diadakan di berbagai negara untuk mempromosikan daya tarik budaya pop Jepang.

Budaya populer Jepang termasuk ke dalam sebuah industri yang didistribusikan ke mancanegara. Salah satu cara pendistribusiannya adalah dengan program *cool Japan* yang dipromosikan oleh pemerintah Jepang. *Cool Japan* ini didefinisikan sebagai “industri komersil yang memproduksi, mendistribusi, dan mempromosikan budaya dan hiburan seperti musik, gambar, *anime*, *game* dan *manga* sebagai sebuah produk” (Kawashima, 2009). Secara tidak langsung kebudayaan tradisional Jepang juga banyak dikenali karena dimasukkan ke dalam budaya populer Jepang.

Serial *manga* yang mengangkat beladiri *naginata* menjadi salah satu dari kebudayaan tradisional yang masuk ke sebuah alur dan plot adalah *asahi nagu* karya Ai Kozaki. Serial *manga* ini mempunyai 34 volume yang terdiri dari 389 chapters. Karya dengan genre olahraga beladiri ini pertama kali diterbitkan pada 24 Januari 2011 yang ditulis oleh perusahaan *shogakukan* dalam majalah *Big Comic Spirits*, *manga* ini berakhir penulisan dan ceritanya pada 7 September 2020.

Daya tarik dari *manga* ini adalah dalam penggambaran beladiri *naginata* yang membuat karya ini mendapat penghargaan

『ダ・ヴィンチ』(2012年3月号)にて次にくるマンガランキング第10位。全国書店員が選んだおすすめコミック 2012 第9位。第60回小学館漫画賞一般向け部門を受賞。

<https://mangapedia.com>

(Da Binchi) (2012 nen 3 gatsu-go) ni te tsugi ni kuru manga rankingu dai 10 I, zenkoku-sho tenin ga eranda osusume komikku 2012 dai 9 i. dai 60 kai shougakukan mangashou ippan-muke bumon wo jushoo. 2012 nen 3 gatsu ni budaika. Dounen 9 gatsu ni jissha eiga ga koukai

Terjemahan:

Peringkat 10 di peringkat manga berikutnya di "Da Vinci" (edisi Maret 2012). Juara 9 tahun 2012 merekomendasikan komik pilihan toko buku nasional. Menerima Penghargaan Manga Shogakukan ke-60 dalam kategori umum.

Manga Asahi nagu mendapatkan peringkat 10 pada penghargaan *Da Vinci* dan peringkat 9 dalam penghargaan sebagai komik pilihan toko buku nasional kemudian terakhir mendapat penghargaan *manga shogakukan* ke-60 dalam kategori umum pada tahun 2012.

Manga Asahi nagu berkisah tentang seorang siswi sekolah menengah bernama Asahi Tojima yang diperkenalkan dengan sebuah olahraga beladiri pada hari pertama masuk sekolah. Beladiri itu bernama *naginata*, di mana sebagian besar atletnya adalah seorang perempuan merupakan beladiri yang dilengkapi dengan beberapa peralatan seperti senjata *naginata*, *keikogi*, *hakama*, dan *bogu*. Pada tekniknya *naginata* hampir serupa dengan teknik *kendo* yang serangan utamanya adalah menuju kepala (*men*), tangan (*kote*), perut (*do*) dan ke leher (*tsuki*). Teknik yang membedakannya adalah pada serangan *naginata* yang mengarah ke betis (*sune*) dan ke arah perut (*do tsuki*).

Pada awalnya *naginata* merupakan sebuah senjata tradisional yang dahulu dipergunakan oleh wanita dari kalangan keluarga *samurai* untuk menjaga rumahnya karena bentuknya yang panjang dapat menjaga jarak dari jangkauan serangan musuh dan ujungnya yang terdapat sebilah pisau dapat dengan mudah untuk menyerang. Ketika kasta *samurai* dihilangkan, *naginata* dikembangkan menjadi sebuah senjata yang dipergunakan dalam sebuah seni beladiri.

Tenik dasar *naginata* pada *manga* dijelaskan mulai dari kuda-kuda dan cara menggenggam senjata dari *naginata* kemudian pada gerakan diawali dengan berlatih mengayunkan senjata ke atas dan ke bawah seperti gerakan menebas yang berfungsi untuk menyerang musuh. Ketika ingin menyerang, seorang atlet diharuskan berteriak menyebutkan bagian tubuh yang akan diserang seperti *men* untuk kepala, *kote* untuk tangan, *do* untuk perut dan *tsuki* untuk leher karena ditujukan untuk memberikan peringatan ke musuh bahwa akan diserang dari bagian tubuh mana agar dapat bertahan karena senjata dari *naginata* yang panjang jika digerakkan secara mendadak dapat langsung mengenai bagian tubuh dengan mudah.

Penggambaran dalam *manga* sangat penting karena visual dalam *manga* mampu mempengaruhi bagaimana pembaca menafsir cerita dengan berimajinasi, terlebih jika di dalam *manga* terdapat sebuah kebudayaan tradisional maka visual dari *manga* harus mampu tersampaikan dengan tepat. Menurut Brenner (2007) *manga* Jepang mempunyai gaya yang unik yang sedikit berbeda dari karya serupa yang berasal dari negara lain. *Manga* Jepang memiliki keunikan dalam gaya bercerita, gambar dan penggunaan bahasa. *Manga* sebenarnya dimaksudkan untuk dibaca dengan cepat oleh sebab itu simbol dan visual menjadi unsur yang penting. Daripada mengungkap detail kecil melalui deskripsi kata, *manga* lebih memilih menggunakan penggambaran-penggambaran halus yang mempengaruhi visual pembaca seperti perubahan panel, penggunaan simbol, efek suara dan latar untuk menggambarkan adegan dalam *manga*.

Alasan peneliti memilih untuk menganalisis beladiri *naginata* dalam narasi visual pada *manga asahi nagi* sebagai penelitian adalah karena salah satu bentuk seni beladiri dimodernisasi adalah berkembang lewat media seperti *manga* dan bagaimana seni beladiri *naginata* digambarkan pada *manga* karena penggambaran dari sebuah kebudayaan tradisional harus mampu terdeskripsi secara tepat dalam gambaran visual karena dapat mempengaruhi persepsi dari pembacanya.

1.2 Penelitian Relevan

Penelitian mengenai analisis sebuah kebudayaan tradisional ke dalam karya modern sudah banyak dibuat dalam bentuk skripsi. Dengan proses pembuatan

skripsi ini peneliti sudah membaca beberapa skripsi dengan kajian yang sama tetapi menggunakan teori yang berbeda, atau teori yang sama dengan kajian yang berbeda. Penelitian mengenai penggunaan senjata tradisional dalam seni yaitu :

1. Skripsi dari Nadhwa Dhitia Zanuba dari Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA pada tahun 2022, dengan judul *Analisis Konsep Katsuninken dalam Seni Beladiri Jepang Kendo*. Hasil dari penelitian adalah proses modernisasi di Jepang membuat kendo beralih dari *kenjutsu* yang berfungsi sebagai seni pedang untuk pertempuran menjadi jalan pedang, dimana dalam praktiknya *kendoka* berfokus pada pemeliharaan diri dan membangun sikap disiplin melalui pelatihan pedang. Perbedaan penelitiannya adalah skripsi di atas berfokus dalam modernisasi sebuah beladiri yang terbatas dalam konsepnya saja, sedangkan fokus penelitian dari penulis adalah beladiri yang dimodernisasi dalam gambaran visual di sebuah karya modern *manga* Jepang.

2. Skripsi dari Nandia Huri Ain dari Universitas Brawijaya pada tahun 2017, dengan judul *Gambaran Samurai Wanita Era Tokugawa Pada Tokoh Azumi Pada Film Azumi Karya Sutradara Ryuhei Kitamura*. Penelitiannya menyimpulkan bahwa *samurai* wanita mempunyai beberapa gambaran yang khas yaitu dari gambaran fisik yang serupa dengan *samurai* pria namun mempunyai perbedaan dari baju perang dan senjata pedang perempuan terdapat pisau kecil seperti *naginata*, lalu dari gambaran sosial *samurai* wanita yang dari kecil tidak mengenal dunia luar karena harus latihan setiap harinya, dan yang terakhir gambaran psikologi *samurai* wanita tetap mempunyai empati dan belas kasih karena sifatnya yang masih seperti wanita pada umumnya. Fokus dari penelitian mempunyai persamaan dengan penulis yaitu membahas sebuah karakteristik dari sebuah kebudayaan tradisional Jepang namun berbeda dari segi referensi karya sastranya, penulis berfokus pada dialog dan panel dalam *manga*, sedangkan skripsi Nandia meneliti dengan memahami sebuah sosiologi sastra yang berfokus pada objektif manusia dalam masyarakat.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. *Manga* menjadi salah satu media dalam modernisasi seni beladiri
2. Narasi visual merupakan unsur penting dalam *manga*
3. Seni beladiri *naginata* masuk ke dalam alur dan plot cerita dalam *manga*
4. Representasi dalam bentuk narasi visual dalam menggambarkan *naginata* pada *manga asahi nagu*
5. Narasi visual mengenai kebudayaan tradisional di dalam *manga* yang mampu mempengaruhi pembaca

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini pada analisis penggambaran pada narasi visual dalam mendeskripsikan beladiri *naginata* melalui *manga asahi nagu*.

1.5 Perumusan Masalah

Agar penelitian ini menjadi sempit dan terarah, maka penulis membatasi penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana narasi visual dalam penggambaran beladiri *naginata* pada *manga asahi nagu*?
2. Seperti apa bentuk representasi dalam beladiri *naginata* melalui narasi visual pada *manga asahi nagu*?

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian skripsi ini dibuat adalah

1. Untuk mengetahui bagaimana narasi visual dalam penggambaran beladiri *naginata* pada *manga asahi nagu*.

2. Untuk mengetahui seperti apa bentuk representasi dalam beladiri *naginata* melalui narasi visual pada *manga asahi nagu*.

1.7 Landasan Teori

Landasan teori merupakan kerangka dasar dalam pembuatan sebuah penelitian. Landasan teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah

1. Teori Tanda Visual *Manga*

Menurut Brenner (2007) *manga* Jepang mempunyai gaya yang unik yang sedikit berbeda dari karya serupa yang berasal dari negara lain. *Manga* Jepang memiliki keunikan dalam gaya bercerita, gambar dan penggunaan bahasa. *Manga* sebenarnya dimaksudkan untuk dibaca dengan cepat oleh sebab itu simbol dan visual menjadi unsur yang penting. Daripada mengungkap detil kecil melalui deskripsi kata, *manga* lebih memilih menggunakan penggambaran-penggambaran halus yang mempengaruhi visual pembaca seperti perubahan panel, penggunaan simbol, efek suara dan latar untuk menggambarkan adegan dalam *manga*. Isyarat visual juga dapat menyampaikan emosi dari para tokoh, setelah pembaca paham dengan isyarat tersebut. Brenner memaparkan visual *manga* sebagai berikut :

a. Pembaca yang Dituju (*intended audience*)

Manga tidak jauh berbeda dari karya sastra lain sebagai media hiburan yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan. Industri *manga* di Jepang memberi kategori berdasarkan demografi pembacanya. Setiap jenis *manga* secara spesifik difokuskan pada kelompok tertentu berdasarkan gender dan umur. Hal ini berkaitan dengan latar, cerita, narasi, dialog dan adegan yang terdapat dalam *manga*. Berdasarkan pembacanya *manga* dikategorikan menjadi lima jenis yaitu *kodomo manga*, *shounen manga*, *seinen manga*, *shoujo manga*, dan *jousei manga* (Brenner, 2007).

b. Desain Karakter

Karakter dalam *manga* sebagian besar dibedakan dari gaya rambut, bentuk tubuh, dan pakaian mereka. Penggambaran karakter dalam *manga* sebenarnya dibuat sesederhana mungkin agar memberikan perbedaan yang besar walaupun dengan perubahan yang sedikit. Desain karakter memiliki peranan penting dalam mengkonstruksi ide melalui cerita. Makna dan nilai dalam cerita dapat tersampaikan karena akibat dari interaksi antar tokoh dan tokoh dengan lingkungannya.

Menurut Brenner (2007) dari desain karakter saja dapat diperoleh beberapa informasi yang berkaitan dengan tokoh yang dilihat dari bentuk wajah, ukuran mata, penampilan, gaya rambut, gaya berpakaian dan aksesoris yang dipakai dapat diketahui sifat, usia, dan kebiasaan gaya hidup yang dijalani dari tokoh.

c. Simbol Visual

Beberapa orang mengartikan *manga* sebagai medium dari bahasa, Osamu Tezuka mengungkapkan bahwa *manga* tidak hanya sebatas gambar tetapi sebuah cerita atau alur dengan berbagai macam simbol unik. Dapat disimpulkan bahwa simbol visual merupakan simbol-simbol unik yang ada dalam *manga* untuk menggambarkan emosi atau suasana di sekitar karakter. Seperti halnya dengan bahasa isyarat simbol visual (*visual symbol*) bisa juga berbeda-beda seperti komik barat dan *manga* Jepang memiliki simbol visual yang berbeda (Brenner, 2007).

2. Beladiri (*Budou*)

Seni beladiri di Jepang mengacu kepada berbagai seni beladiri asli dari negara Jepang. Dalam ungkapan bahasa Inggrisnya disebut dengan *Japanese Martial art (Budou)*. *Budou* adalah kata dalam bahasa Jepang yang berarti beladiri, tersusun dari dua huruf *kanji* yaitu (*bu*) yang berarti beladiri dan (*dou*) yang dapat ditemukan dalam *kendo*, *aikido*, *kyudo*, *kodubo*, yang memiliki arti jalan hidup. *Budou* seringkali diartikan sebagai ilmu untuk mempertahankan diri, namun tujuan yang sebenarnya dari *budou* adalah untuk menghentikan pertikaian atau perselisihan dan menciptakan kedamaian (Hall, 2012)

Beladiri Jepang atau *budou* lahir karena kebutuhan untuk bertahan dan berkelahi. Pada era Edo (1603-1867) orang yang mempunyai peringkat kelas sosial yang tinggi disebut dengan bushi atau samurai. Mereka secara ketat berlatih dan mempraktikkan keterampilan tempur yang akhirnya akan mewariskan filosofi dan teknik mereka kepada generasi berikutnya.

Saat ini seni beladiri tidak lagi dipraktikkan untuk pertempuran, melainkan telah menjadi keterampilan pertahanan diri. Di zaman modern, seni beladiri dipraktikkan untuk nilai-nilai pendidikan yang bertujuan untuk mencakup pertumbuhan spiritual, moral, budaya, dan fisik. Penguasaan Budou sejati bukan untuk semua orang karena jalannya terlalu sulit bagi kebanyakan orang dan beberapa hasilnya pun kurang jelas. Seniman beladiri tradisional tidak terlalu menghasilkan banyak uang dan hanya ada sedikit pengakuan dari praktisi *budou* yang hebat (Nicklaus Suino, 2007: 9).

Selama periode *Edo*, *budou* mempunyai ide gagasan yang sama dengan *bushido*. Pada tahun 1919 Hiromichi Nishikudo dari *Dai Nippon Butoku* mengubah *bujutsu* menjadi *budou* dan semua beladiri yang berhubungan dengan *bujutsu* seperti *kenjutsu*, *jujutsu*, dan *kyujutsu* diubah menjadi *kendo*, *judo* dan *kyudo*. Istilah untuk *kakugi* (teknik bertarung) mulai digunakan pada tahun 1958 tetapi kemudian diubah menjadi *budou* pada tahun 1986 dan masih digunakan sampai sekarang (Nakamura, 1994).

Professor Tsuneo Sogawa (2009) dari Universitas Waseda menjelaskan 4 faktor penting dalam pembangunan *budou* modern:

1. Tradisi Jepang yang melekat dalam ide beladiri
2. Mentalitas mencari perbedaan dari beladiri di luar Jepang
3. Berfokus dalam pembinaan pikiran melalui latihan teknik dalam pertarungan
4. Kompetisi dan karakter sebagai olahraga internasional

3. Bushido

Jepang pada masa feodal (sekitar abad ke-10 sampai abad ke-19), memiliki sistem sosial yang membedakan masyarakat berdasarkan status sosial dan

antargendernya, yaitu perempuan lebih rendah derajatnya dibanding laki-laki. Dalam sistem sosial yang membedakan masyarakatnya yaitu kasta *samurai* yang dikenal sebagai pendekar *katana* yang menjaga *Daimyo* (tuan tanah) di daerahnya. Kasta *samurai* dinilai terlatih, bermartabat, kuat dan berbudi luhur karena menganut nilai-nilai *bushido* dalam kehidupan mereka.

Menurut Nitobe Inazo (1900), *bushido* adalah kode prinsip moral yang harus dipegang teguh oleh ksatria, bukan merupakan kode tertulis, namun diturunkan dari mulut ke mulut. Nilai *bushido* ini melingkupi delapan hal dasar yaitu; kejujuran, keberanian, kebajikan, kesopanan, ketulusan atau kebenaran, kehormatan, tanggung jawab dan kendali diri.

1.8 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif analisis, yaitu metode dengan mendeskripsikan data-data tersebut. Data-data yang digunakan berasal dari buku-buku dan berbagai referensi bacaan lainnya seperti jurnal, beberapa artikel, serta data penunjang dari situs internet.

Langkah-langkah yang digunakan dalam proses penelitian adalah :

1. Teknik pengumpulan data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan sekunder. Data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah berasal dari *manga asahi nagu* dan buku *Shogakkou Naginata Dokuhon*. Data data penunjang lainnya (sekunder) adalah data yang berasal dari buku-buku, artikel, maupun internet tentang Seni Beladiri.

2. Analisis Data

Data yang terkumpul kemudian dianalisis sehingga masalah yang diajukan dapat dterpecahkan dan tujuan penelitian dapat tercapai. Adapun dalam analisis data yang pertama adalah menganalisis gambaran-gambaran beladiri *naginata* dalam karya *manga asahi nagu* dan selanjutnya mencari bagaimana

beladiri *naginata* dipraktikan langsung lewat bacaan-bacaan buku, jurnal ilmiah, artikel dan sebagainya.

3. Penyajian Data

Data disajikan dalam bentuk deskriptif, yaitu dengan cara menampilkan gambar dan kutipan yang ada dalam *manga*. Penulis menyajikan data dalam bentuk deskriptif dapat memberikan pemahaman yang jelas sesuai dengan pertanyaan yang ada di rumusan masalah.

1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu :

1. Manfaat Teoretis

Memperkaya pengetahuan beladiri tradisional Jepang khususnya *naginata* di Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

2. Manfaat Praktis

Dengan penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca untuk mengetahui bagaimana seni budaya beladiri tradisional Jepang *Naginata* digambarkan dalam sebuah karya modern *manga*. Penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang seni beladiri Jepang yang beragam.

1.10 Sistematika Penelitian

Penelitian yang baik memiliki kerangka dengan sistematika yang teratur dan sistematis. Adapun sistematika penelitian ini adalah:

Bab I Pendahuluan

Terdiri dari latar belakang, penelitian relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan

Bab II Kajian Pustaka

Membahas tentang pengertian dan teori untuk menganalisis beladiri *naginata*

Bab III Penggambaran *naginata* dalam narasi visual melalui *manga asahi nagi*

Mengkaji beladiri *naginata* dengan teori tanda visual *manga*

Bab IV Simpulan

Merupakan simpulan dari bab-bab sebelumnya

