

# Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang

Volume 06, Issue 01, September 2023

## Daftar isi

Makna dan Penggunaan Pola Kalimat ~Zuniwaokanai dan ~Zuniwasumanai dalam Kalimat Bahasa Jepang Ragam Tulisan Berupa Buku ( <i>Shoseki</i> )	01-13
Pemanfaatan Buku Ajar Marugoto Berdasarkan Respon Mahasiswa Angkatan 2022 Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada	14-20
Representasi Edukasi Bagi Anak Perempuan Ketika Memasuki Masa Pubertas Dalam Manga <i>Kocchi Muite!</i> Miiko Karya Ono Eriko	21-28
<i>Bento</i> sebagai Alat Komunikasi antara Ibu dan Anak dalam Film <i>Bento Harassment</i> Karya Renpei Tsukamoto	29-43
Analisis Faktor Penyebab Pelaku Melakukan <i>Chikan</i> Terhadap Penumpang Wanita	44-56
Analisis Penggambaran Beladiri Naginata Melalui Narasi Visual dalam Manga <i>Asahi Nagu</i>	57-67
Analisis Penggunaan Kandoushi Odoroki Dalam Channel Youtube カジサック KAJISAC (Kajian Pragmatik)	68-82
Perbandingan Teknik dan Tata Cara Bela Diri Panahan <i>Kyūdō</i> Jepang dan <i>Jemparingan</i> Kesultanan Keraton Ngayogyakarta	83-90
Pelestarian Kerajinan Tangan <i>Arimatsu Narumi Shibori</i> di Prefektur Aichi	91-98
Diplomasi Budaya Populer Jepang di Indonesia Melalui Musik J-Pop	99-108
Pengaruh Ikatan Keluarga Tidak Harmonis Terhadap Fenomena Sosial <i>Enjokosai</i> Di Jepang	109-115
Gaya Bahasa pada Lirik Lagu-lagu <i>Ra*bits</i> dalam <i>Game Ensemble Stars Music</i> Karya Saori Kodama	116-126
Analisis Penggunaan Shujoshi No dan Yo Dalam Anime <i>Sono Kisekae Ningyou Wa Koi wo Suru</i>	127-137
Makna Puisi Dalam Anime <i>Chouyaku Hyakunin Isshu: Uta Koi</i> Episode 1-3 Dari Sudut Pandang Semiotika	138-149
Dampak Restorasi Meiji Terhadap Agama Buddha	150-157
Analisis Tokoh Hanamura Benio Menghadapi <i>Westernisasi</i> dalam Anime <i>Haikara-san ga Tooru Zenpen Benio Hana no 17-sai</i> Karya Waki Yamato	158-168
Analisis Representasi Konsep <i>Ikigai</i> dalam Album Jepang <i>BTS THE BEST</i> oleh BTS (Tinjauan Pendekatan Semiotika Roland Barthes)	169-180
Fenomena <i>Ganguro</i> dan Sisi Positif Remaja Putri Jepang yang Bergaya <i>Ganguro</i> dalam Menanggapi Stereotip	181-195
Dampak Program <i>Better Life Union</i> terhadap Pembangunan Sumber Daya Manusia Jepang pada Era Meiji Hingga Awal Era Showa	196-205
Fenomena <i>Matahara</i> pada Kalangan Pekerja Wanita di Jepang (Berdasarkan Data 2015 - 2020)	206-216



Diterbitkan oleh:

Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Fakultas Bahasa dan Budaya

# Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang

Volume 06, Issue 01, September 2023

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang adalah jurnal yang terbit setahun sekali dalam bentuk buku cetak. Jurnal ini diterbitkan untuk semua kontributor dan pengamat yang peduli dengan penelitian yang berkaitan dengan bahasa Jepang, pendidikan bahasa Jepang, budaya, sosial dan sejarah.

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang menyediakan forum untuk mempublikasikan artikel penelitian asli, artikel paper-based dan artikel review dari kontributor, terkait dengan bahasa Jepang, pendidikan bahasa Jepang, budaya, sosial dan sejarah, yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya.

## Tim Editor

Editor	: Ari Artadi, Ph.D.
Wakil Editor	: Hari Setiawan, M.A.
Dewan Penasihat	: Ir. Danny Faturachman, M.T. Dr. Ir. Gatot Dwi Adiatmojo, MMA C. Dewi Hartati, M.Si.
Reviewer	: Dr. Hermansyah Djaya, M.A. Andi Irma Sarjani, M.A. Hargo Saptaji, M.A. Juariah, M.A.

Kantor editor:

Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Darma Persada  
Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur, 13450, DKI Jakarta,  
Indonesia

E-mail : [hari\\_setiawan@fs.unsada.ac.id](mailto:hari_setiawan@fs.unsada.ac.id)

Website : [jepang.unsada.ac.id](http://jepang.unsada.ac.id)

# Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang

Volume 06, Issue 01, September 2023

## Daftar isi

Makna dan Penggunaan Pola Kalimat ~Zuniwaokanai dan ~Zuniwasumanai dalam Kalimat Bahasa Jepang Ragam Tulisan Berupa Buku ( <i>Shoseki</i> ) Muhammad Dhafa, Andi Irma Sarjani, Riri Hendriati	01-13
Pemanfaatan Buku Ajar Marugoto Berdasarkan Respon Mahasiswa Angkatan 2022 Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada Annisa Tasya Alfiani, Herlina Sunarti, Bertha Nursari	14-20
Representasi Edukasi Bagi Anak Perempuan Ketika Memasuki Masa Pubertas Dalam Manga Kocchi Muite! Miiko Karya Ono Eriko Tamara Adzara Hendra, Tia Martia, Zainur Fitri, Metty Suwandany	21-28
<i>Bento</i> sebagai Alat Komunikasi antara Ibu dan Anak dalam Film <i>Bento Harassment</i> Karya Renpei Tsukamoto Dahlia Erviana, Tia Martia, Zainur Fitri	29-43
Analisis Faktor Penyebab Pelaku Melakukan <i>Chikan</i> Terhadap Penumpang Wanita Eva Putri Sari, Indun Roosiani, Tia Martia	44-56
Analisis Penggambaran Beladiri Naginata Melalui Narasi Visual dalam Manga Asahi Nagu Ryan Firmansyah, Indun Roosiani, Rima Novita Sari	57-67
Analisis Penggunaan Kandoushi Odoroki Dalam Channel Youtube カジサック KAJISAC (Kajian Pragmatik) Kayla Putri Maharani, Ari Artadi, Hari Setiawan	68-82
Perbandingan Teknik dan Tata Cara Bela Diri Panahan <i>Kyūdō</i> Jepang dan <i>Jemparingan</i> Kesultanan Keraton Ngayogyakarta Zistia Iswandari, Herlina Sunarti, Hermansyah Djaya	83-90
Pelestarian Kerajinan Tangan <i>Arimatsu Narumi Shibori</i> di Prefektur Aichi Auliya Putri Indraswari Widyaningrum, Hermansyah Djaya, Hargo Saptaji	91-98
Diplomasi Budaya Populer Jepang di Indonesia Melalui Musik J-Pop Alifa Zanuba, Riri Hendriati, Hari Setiawan	99-108

Pengaruh Ikatan Keluarga Tidak Harmonis Terhadap Fenomena Sosial <i>Enjokosai</i> Di Jepang Alma Nuriedha, Ari Artadi, Yessy Harun	109-115
Gaya Bahasa pada Lirik Lagu-lagu <i>Ra*bits</i> dalam <i>Game Ensemble Stars Music</i> Karya Saori Kodama Anjasmara Arry Pratama, Robihim, Hermansyah Djaya	116-126
Analisis Penggunaan Shuuji No dan Yo Dalam Anime <i>Sono Kisekae Ningyou Wa Koi wo Suru</i> Fahmi Sutan Syarief Budiman, Ari Artadi, Hargo Saptaji	127-137
Makna Puisi Dalam Anime <i>Chouyaku Hyakunin Isshu: Uta Koi</i> Episode 1-3 Dari Sudut Pandang Semiotika Franstito Arya Sultanto, Robihim, Herlina Sunarti	138-149
Dampak Restorasi Meiji Terhadap Agama Buddha Nanda Annisa Rizky, Ari Artadi, Robihim	150-157
Analisis Tokoh Hanamura Benio Menghadapi <i>Westernisasi</i> dalam Anime <i>Haikara-san ga Tooru Zenpen Benio Hana no 17-sai</i> Karya Waki Yamato Nita Taqiyyah Hafizhah, Juariah, Kun M. Permatasari	158-168
Analisis Representasi Konsep Ikigai dalam Album Jepang BTS THE BEST oleh BTS (Tinjauan Pendekatan Semiotika Roland Barthes) Rindi Faidah, Ari Artadi, Hargo Saptaji	169-180
Fenomena Ganguro dan Sisi Positif Remaja Putri Jepang yang Bergaya Ganguro dalam Menanggapi Stereotip Marsha Agustine Latumahina, Hermansyah Djaya, Zainur Fitri	181-195
Dampak Program <i>Better Life Union</i> terhadap Pembangunan Sumber Daya Manusia Jepang pada Era Meiji Hingga Awal Era Showa Viona Amandhea Putri, Hermansyah Djaya, Hargo Saptaji	196-205
Fenomena <i>Matahara</i> pada Kalangan Pekerja Wanita di Jepang (Berdasarkan Data 2015 - 2020) Hanri Wicaksono Ibrahim, Hermansyah Djaya, Hargo Saptaji	206-216

# Analisis Penggambaran Beladiri Naginata Melalui Narasi Visual dalam Manga Asahi Nagu

Ryan Firmansyah<sup>1</sup>  
Indun Roosiani<sup>2</sup>  
Rima Novita Sari<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada  
<sup>2</sup>Dosen Tetap Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada  
<sup>3</sup>Dosen Tetap Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Darma Persada, Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa, Jakarta Timur 13450

E-mail: [iroosiani@gmail.com](mailto:iroosiani@gmail.com) (corresponding author)

## Abstrak

Penelitian ini membahas mengenai analisis kebudayaan beladiri tradisional Jepang naginata dalam sebuah Manga Asahi Nagu karya Ai Kozaki, dalam penelitian ini mengkaji bagaimana kebudayaan tradisional digambarkan atau diperlihatkan dengan memfokuskan sebuah visual dari manga. Manga yang bercerita tentang seorang siswi Sekolah Menengah Atas yang mengikuti klub beladiri naginata. Beladiri yang dilengkapi dengan pakaian hakama, perlengkapan untuk melindungi tubuh bogu dan sebuah senjata panjang berbentuk melengkung pada bagian ujung ini mempunyai aturan untuk mendapatkan poin adalah dengan cara mengenai bagian tubuh seperti lengan, kaki, kepala. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana beladiri naginata yang digambarkan melalui sebuah visual dalam manga dengan memahami teori tanda visual manga. Metode yang dilakukan adalah metode analisis deksriptif melalui pendekatan kualitatif dengan menjabarkan dan menjelaskan sebuah panel dari Manga Asahi Nagu. Hasil dari penelitian menemukan bahwa dengan pemahaman dari teori tanda visual manga dapat menganalisis dan menjabarkan beladiri naginata dengan melihat visualisasi dalam manga serta mampu menganalisis unsur-unsur bushido pada manga Asahi Nagu.

**Kata kunci:** Manga; Naginata; Beladiri Jepang; Bushido; Kebudayaan

## I. PENDAHULUAN

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, jika diartikan secara harfiah budou bisa berarti jalan seorang prajurit. Dalam perkembangannya, 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 katsuiniken, 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 di 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 modernisasi 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, toushindai no 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.

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.

## II. METODE PENELITIAN

### 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.

## III. HASIL PENELITIAN

Dalam penggambarannya di manga, klub beladiri naginata tidak terlalu populer dibandingkan dengan klub olahraga lain seperti voli, basket bahkan kalah populer dengan klub beladiri lain seperti kendo. Pembawaan alur cerita dalam manga akan berpengaruh ke pandangan dari seorang pembaca. Mulai dari perlengkapan naginata sampai ke teknik-teknik yang ada di dalam manga disesuaikan dengan beladiri dari naginata yang asli, pada penelitian ini akan menjabarkan karakteristik-karakteristik dari beladiri naginata yang ada dalam manga asahi nagu.

### 1. Beladiri Naginata dikenal sebagai beladiri wanita

Senjata dari naginata yang awalnya digunakan oleh para wanita sebagai bentuk pertahanan untuk menjaga rumah karena bentuknya yang panjang memungkinkan untuk menghindari dan menyerang dengan cepat ini berkembang sebagai alat dari beladiri. Senjata ini menjadi sebuah alat dalam beladiri karena sebagai salah satu bentuk dari pelestarian budaya tradisional yang dikenalkan ke beberapa sekolah sebagai kurikulum dari beladiri Jepang budou.

### 2. Perlengkapan dalam Beladiri Naginata

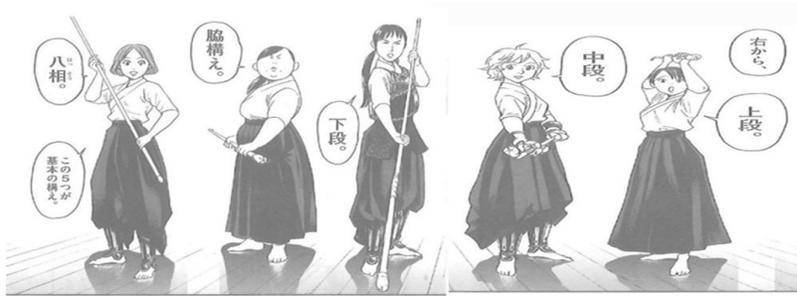
Beberapa perlengkapan dalam beladiri naginata dikhususkan untuk melindungi bagian tubuh yang menjadi sasaran untuk mendapat poin (ippon) seperti perlengkapan bogu yang melindungi bagian tubuh dari atlet naginata dan beberapa perlengkapan lainnya untuk membantu pergerakan menyerang dan bertahan dalam beladiri ini.



Gambar 15 Asahi Nagu Chapter 1 hal. 32  
Sumber: Asahi Nagu 2011

Perkenalan dari perlengkapan naginata dalam manga terlihat dalam panel gambar di atas yang menunjukkan perlengkapan bernama hakama sebagai pakaian dasar dan bogu yang digunakan sebagai sebuah perlindungan pada area tubuh yang akan diserang di pertandingan naginata

### 3. Teknik Dasar Naginata



Gambar 16 Asahi Nagu Chapter 1 hal. 35  
Sumber: Asahi Nagu 2011

Teknik atau gerakan dasar dari naginata sangat penting diajarkan sebagai awal mula untuk bisa menggunakan senjata naginata. Salah satu gerakan seperti kuda-kuda akan berpengaruh pada gerakan menyerang maupun bertahan.

Lima gerakan dasar dari naginata digambarkan dalam manga dengan menitikberatkan gerakan pada bentuk kuda-kuda di kaki dan gerakan dari tangan yang menyesuaikan dengan bentuk dari senjata naginata yang panjang. Gerakan dalam beladiri naginata dalam menyerang yairu dengan cara mengayunkan senjata seperti ingin menebas kepada lawan dengan mengincar kepala, lengan, kaki sampai bagian dada untuk mendapatkan poin (ippon).

### 4. Latihan dalam Beladiri Naginata

Naginata merupakan salah satu dari beladiri Jepang (budou) modern yang mengedepankan sikap dari seorang atlet seperti kedisiplinan, jiwa tangguh, dan semangat layaknya seorang prajurit Jepang terdahulu.

### 5. Kompetisi Naginata



Gambar 20 Asahi Nagu Chapter 1 hal. 89  
Sumber: Asahi Nagu 2011

Sebagai sebuah bentuk dari perkembangan beladiri, naginata mempunyai sebuah kompetisi resmi yang diadakan mulai dari tingkat sekolah, prefektur, nasional sampai tingkat internasional. Pertandingan dari naginata mempunyai waktu sepanjang 5 menit dengan bentuk arena yang persegi sepanjang 12 meter di masing-masing sisi. Dalam manga asahi nagu digambarkan bahwa dalam kompetisi antar sekolah akan dipertandingkan atlet dengan tingkat kelas yang sama, seperti yang terlihat pada panel di atas adalah pertandingan yang mempertemukan atlet dengan tingkat kelas yang sama yaitu kelas 3. Syarat untuk bisa menuju ke tingkat nasional yang dijelaskan dalam manga adalah dengan menjuarai kompetisi tingkat sekolah terlebih dahulu.

## 6. Pertandingan Naginata

Pertandingan dalam beladiri naginata mempertemukan dua atlet dengan mengincar poin dengan format 3 set. Setiap set terdiri dari 5 menit pertandingan dengan mengincar poin, atlet yang mendapatkan poin terlebih dahulu dalam set akan menang dengan syarat 2 kali berturut-turut mendapatkan poin dianggap menang atau 2 poin melawan 1 poin untuk bisa memenangkan pertandingan.

Berikut adalah ringkasan analisis beladiri naginata dalam manga asahi nagu melalui narasi visual manga.

Tabel 1  
Analisis beladiri *naginata* dalam *manga asahi nagu* melalui narasi visual *manga*

Beladiri <i>Naginata</i>	
Beladiri <i>naginata</i> merupakan beladiri yang tidak terlalu populer	Beladiri <i>naginata</i> kalah populer dengan klub dari cabang olahraga lain seperti voli, basket dan olahraga beladiri lainnya seperti <i>kendo</i>
<i>Naginata</i> dikenal sebagai olahragabeladiri wanita	Klub dari beladiri <i>naginata</i> mempunyai persyaratan yaitu hanya merekrut perempuan saja
Perlengkapan	Beladiri <i>naginata</i> dilengkapi dengan <i>keikogi</i> , <i>hakama</i> sebagai pakaian pelengkap dan <i>bogu</i> sebagai pelindung serta senjata <i>naginata</i> sebagai alat untuk menyerang lawan
Pertandingan	Satu pertandingan <i>naginata</i> terdapat 3 set dengan waktu per-setnya adalah 5 menit.
Poin	Bagian tubuh yang diincar untuk mendapatkan <i>ippon</i> (satu poin) adalah kepala, lengan, dan kaki. Poin sah dalam <i>naginata</i> adalah bagian melengkung dari senjata mengenai tubuh lawan.
Kompetisi	Terdapat beberapa tingkatan dalam kompetisi seperti tingkat sekolah, prefektur dan nasional

### 3.1. Simbol Visual dalam Manga Asahi Nagu

Pemahaman dalam teori tanda visual manga dapat menganalisis visualisasi, simbol, tempo dan layout dalam panel pada manga. Analisis pada manga asahi nagu yang ceritanya menonjolkan sebuah seni beladiri terdapat juga unsur-unsur dari bushido yang dilihat dari sebuah visualisasi dalam manga, secara umum bushido adalah sebuah perilaku yang menggambarkan seorang ksatria Jepang pada zaman dahulu. Perilaku seperti keberanian, kebajikan, ketaatan dan rasa hormat menjadi ciri yang menjadi landasan beberapa orang pada era sekarang. Unsur bushido menjadi sebuah hal yang penting dalam membangun beladiri Jepang (*budou*) karena sikap dan perilaku adalah hal yang terpenting dalam *budou* modern. Pada manga asahi nagu, bushido menjadi salah satu unsur penting yang membangun plot dalam karakter utama. Beberapa unsur dari bushido yang tergambarkan dalam manga asahi nagu akan dijabarkan dengan melampirkan panel serta dialog-dialog.

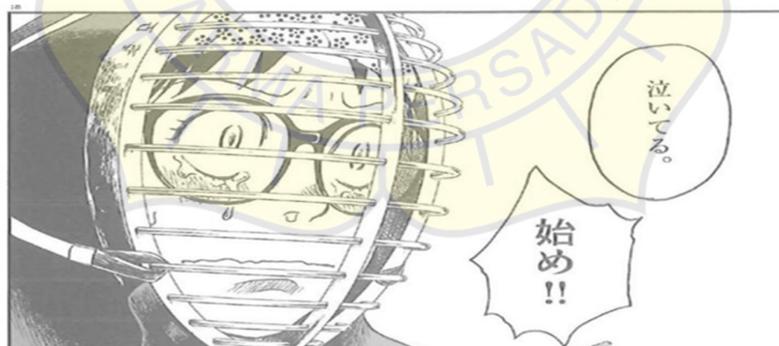
## 1. Keberanian



Gambar 23 Asahi Nagu Chapter 1 hal 151 Sumber: Asahi Nagu 2011

Sebagai seorang atlet, sikap berani adalah sebuah keharusan ketika menghadapi lawan di depan. Sikap berani membangun mental untuk menjadi seorang pemenang dan mengorbankan sesuatu untuk mendapatkan suatu hal yang ingin dicapai. Asahi adalah seorang siswi yang tidak mempunyai keberanian sebelum masuk ke dalam klub beladiri naginata namun, sifat pemberani Asahi tumbuh ketika Asahi melihat senpainya membantunya ketika sedang di situasi yang sulit.

## 2. Ketulusan



Gambar 24 Asahi Nagu Chapter 2 hal. 152 Sumber: Asahi Nagu 2011

Ketulusan atau sifat menerima dapat mempengaruhi sikap dan perilaku dari seorang atlet, ketulusan dalam menekuni sebuah beladiri dapat menanam sikap berjuang secara tidak langsung. Segala sesuatu yang dijalankan dengan menerima konsekuensinya dapat diartikan dengan sebuah kesungguh-sungguhan dari seseorang. Asahi yang bergabung dengan klub naginata tidak peduli dengan popularitas dari beladiri tersebut karena dia yakin ketika ikut bergabung dengan klub naginata dapat mengubah masa-masa sekolahnya menjadi sebuah kenangan yang tidak terlupakan.

### 3. Kejujuran



Gambar 26 Asahi Nagu Chapter 1 hal. 25  
Sumber: Asahi Nagu 2011

Kejujuran adalah suatu sifat yang menjadi sebuah fondasi penting dalam menjalankan apapun karena dapat terjalin hubungan saling percaya pada individu. Sikap saling mempercayai dalam beladiri menjadi hal yang utama dalam kompetisi karena ketika mempercayai sebuah individu pasti akan menimbulkan jiwa optimisme dalam olahraga. Asahi adalah orang yang dapat dibidang polos dengan sering memberikan kejujuran, bahkan dia mengenali beladiri naginata karena ketidaksengajaannya yang menertawakan demonstrasi dari klub tersebut. Kejujuran dari Asahi membangun sebuah kepercayaan dalam klub naginata bahwa Asahi mempunyai potensi menjadi atlet yang berbakat dalam beladiri naginata.

Asahi ketika mengakui dia menertawai demonstrasi dari klub beladiri naginata, dengan jujur dia mengangkat tangan untuk mendapat konsekuensinya, sebuah sifat yang sederhana tetapi berkat sifat jujurnya Asahi mendapat banyak kepercayaan dari anggota-anggota klub.

### 4. Rasa Hormat/Kesopanan



Gambar 27 Asahi Nagu Chapter 2 hal. 77  
Sumber: Asahi Nagu 2011



visual pada tokoh utama Asahi Tojima yang terlihat pada wajah ada kerutan dan keringat bisa menandakan Asahi adalah orang yang gugup dan penakut.

Panel dalam manga juga dapat dianalisis bagaimana beladiri naginata digambarkan seperti bagian penting dalam panel yang termasuk empat struktur dalam teori visual manga adalah simbol visual, simbolisme, tempo (pacing) dan tata letak (layout). Penyimpulan dari beladiri naginata sebagai beladiri wanita yang kurang populer, perlengkapan, pertandingan, poin, dan kompetisi pada beladiri naginata dianalisis lewat panel dalam manga dengan melihat empat struktur tanda visual manga. Sebagai contoh pada pertandingan dalam naginata merupakan tempo (pacing) cepat karena merupakan adegan pertarungan agar pembaca dapat mengimajinasikan pertarungan tersebut, simbol visual seperti tokoh yang terlihat kelelahan juga disimpulkan beladiri naginata merupakan beladiri yang mempunyai tingkat intensitas latihan yang berat.

Representasi bushido dalam beladiri naginata dianalisis dengan struktur penting dalam visual manga yaitu simbol visual. Simbol visual dalam manga dapat melihat bagaimana unsur-unsur dalam bushido seperti keberanian, kejujuran, ketulusan, rasa hormat/kesopanan dan kedisiplinan. Visual yang dianalisis adalah dialog, mimik wajah serta karakteristik dari tokoh. Sebuah representasi dari bushido merupakan bagian penting dalam pembentukan sifat atau karakteristik pada tokoh karena Asahi Tojima yang sebelumnya adalah seorang penakut menjadi seorang individu yang berani karena pengaruh pada saat dia berlatih dan mengikuti beberapa turnamen beladiri naginata.

## V. REFERENSI

- Ain, Nandia Hurin. (2017). Gambaran Tokoh Samurai Wanita Era Tokugawa pada Tokoh Azumi pada Film Azumi Karya Sutradara Ryuhei Kitamura (Tesis, Universitas Brawijaya). (diakses pada tanggal 11 Juni) dari <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/227/>
- Benesch, Oleg. (2011). Bushido: The Creation of A Martial Art Ethic In Late Meiji Japan (Tesis, The University of British Columbia). (diakses pada tanggal 30 Juni) dari <https://open.library.ubc.ca/soa/cIRcle/collections/ubctheses/24/items/1.0071589>
- Brenner, Robin E. (2007). Understanding Manga and Anime. London: Libraries Unlimited. (hlm 30-65)
- Bennet, Alexander. (2009). Budou: The Martial Way of Japan. Tokyo: Nippon Budokan Foundation.
- Febiansya Aji Laksana Febi. (2022). Representasi 5 Tahapan Kesedihan Tokoh Kusunoki dalam Manga Jumyou wo Kaitotte Moratta Ichinen Ni Tsuki, Ichimanenen de Karya Miaki Sugu (Skripsi, Universitas Diponegoro Semarang). (diakses pada tanggal 8 Juni 16:24 WIB) dari <https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/10479/>
- Green, Thomas A. (2001). Martial Arts of The World: An Encyclopedia. Amerika Serikat: Bloomsbury Academic
- Garcia, R.S. (2018). An Introduction to The Historical of Sociology of Japanese Martial Arts. (diakses pada 16 September pukul 12:15 WIB) dari [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=GwxdDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT8&dq=most+popular+japanese+martial+arts&ots=ue0tXxXzAB&sig=\\_vZ5pNop4Yg huPL9TUs4k74ML8U](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=GwxdDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT8&dq=most+popular+japanese+martial+arts&ots=ue0tXxXzAB&sig=_vZ5pNop4Yg huPL9TUs4k74ML8U)
- Hiromi, Maehata. (2006). 薙刀からなぎなたへ. (diakses pada tanggal 31 Mei Pukul 19:44 WIB) dari <https://kobe-c.repo.nii.ac.jp/>

- Irwan, Mulyadi. (2017). Analisis Medan Makna 'Seni Bela Diri Khas Jepang' dalam Huruf Kanji Bu. (diakses pada tanggal 24 Juni Pukul 13:46 WIB) dari <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/izumi/article/download/15692/12220>
- International Naginata Information. (diakses pada 16 September) dari <http://naginata.jp/english.html>
- Lowry, Dave. (2010). The Essence of Budo. Amerika Serikat: Shamballa Publication
- Light, Richard L. (2014). Mushin and Learning in and Beyond Budo. (diakses pada tanggal 7 Juni Pukul 15:27 WIB) dari <https://www.infona.pl/resource/>
- Nitobe, Inazo. (1900), Bushido The Soul of The Samurai. (Sean Michael, Terjemahan). Colorado: Shamballa Publication, Inc.
- Nakiri, Fuminori. (2015). Concept of Budo and The History and Activities of The Japanese Academy of Budo. (diakses pada tanggal Pukul 7 Juni 15:22 WIB) dari [https://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-ac138c90-93ab-4965-9f50-1797f4cc978c/c/2\\_](https://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-ac138c90-93ab-4965-9f50-1797f4cc978c/c/2_)
- Fuminori\_Nakiri\_Concept\_of\_budo\_and\_the\_history\_and\_activities\_of\_the\_Japanese\_Academy\_of\_Budo.pdf
- Naginata Question. (diakses pada tanggal 24 Mei) dari <https://www.ecnf.net/styled-9/styled-5/index.html>
- Sanchez Garcia, Raul. (2018). An Introduction to The Historical Sociology of Japanese Martial Art. (diakses pada tanggal 7 Juni 15:21 WIB ) dari <https://www.academia.edu/download/87486867/e0a12c08475e5d41c5efe9b61c0813744856.pdf>
- Sun. (2020). Naginata Bela Diri para Wanita Samurai. (diakses pada tanggal 24 Mei) dari <https://www.kendo.web.id/mengenal-naginata-beladiri-yang-populer-di-kalangan-wanita-samurai/>
- Wahyuningtyas, Claudhia Maulani. (2020). Refleksi Nilai-nilai Bushido dalam Kehidupan Samurai Perempuan Aizu pada Komik Makoto no Kuni Karya Kanno Aya (Skripsi, Universitas Andalas). (diakses pada tanggal 9 Juni) dari
- Wonders of Traditional Culture in Japan. (diakses pada tanggal 24 Mei) dari <https://education.jnto.go.jp/en/why-japan/traditional-culture/>
- Zanuba, Nadhwa Dhitia. (2022). Analisis Konsep Katsuninken dalam Olahraga Bela Diri Jepang Kendo (Skripsi, Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA). (diakses pada tanggal 11 Juni) dari <http://repository.stba-jia.ac.id/703/>