

Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure terhadap Pesan Moral dalam Anime *Naruto Shippuden*

Bagas Putra Pratama Nugraha

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Majalengka
bagas.ppn3001@gmail.com

ABSTRACT

*This research aims to examine the moral messages contained in the *Naruto Shippuden* anime through Ferdinand de Saussure's semiotic approach. Anime as part of popular culture is not only a means of entertainment, but also a medium for conveying meaningful life values. The focus of the research is directed at the dialog of the main characters who are considered to represent moral values such as self-confidence, hard work, never giving up, empathy, responsibility, and the importance of friendship. The method used is descriptive qualitative with documentary observation techniques on ten selected episodes of the *Naruto Shippuden* series. The data were analyzed using the concept of Saussure's sign which consists of the signifier as the verbal form of the dialogue and the signified as the moral meaning contained in it. The results show that the dialog in this anime not only functions as a narrative tool, but also contains a complex sign structure that forms a deep meaning. Through the relationship between signifier and signified, it is found that the main characters convey strong moral messages that are relevant to real life. The conclusion of this study indicates that Saussure's semiotic approach is effective in uncovering hidden moral meanings in visual media. This research is expected to broaden the discourse on media literacy and become a reference in utilizing popular cultural products as a medium for learning character values.*

Keywords: *Anime, Ferdinand de Saussure, Moral Message, Naruto Shippuden, Semiotics*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pesan-pesan moral yang terkandung dalam anime *Naruto Shippuden* melalui pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure. Anime sebagai bagian dari budaya populer tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga media penyampai nilai-nilai kehidupan yang sarat makna. Fokus penelitian diarahkan pada dialog tokoh-tokoh utama yang dianggap mewakili nilai-nilai moral seperti kepercayaan diri, kerja keras, pantang menyerah, empati, tanggung jawab, serta pentingnya persahabatan. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik observasi dokumentasi terhadap sepuluh episode pilihan dari serial *Naruto Shippuden*. Data dianalisis menggunakan konsep tanda Saussure yang terdiri dari penanda sebagai bentuk verbal dari dialog dan petanda sebagai makna moral yang dikandung di dalamnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dialog dalam anime ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana naratif, tetapi juga mengandung struktur tanda yang kompleks yang membentuk makna secara mendalam. Melalui hubungan antara penanda dan petanda, ditemukan bahwa karakter-karakter utama menyampaikan pesan moral yang kuat dan relevan dengan kehidupan nyata. Kesimpulan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa pendekatan semiotika Saussure efektif dalam mengungkap makna moral tersembunyi dalam media visual. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wacana literasi media serta menjadi acuan dalam pemanfaatan produk budaya populer sebagai media pembelajaran nilai-nilai karakter.

Kata Kunci: *Anime, Ferdinand de Saussure, Naruto Shippuden, Pesan Moral, Semiotika*

Korespondensi: Bagas Putra Pratama Nugraha. Prodi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Majalengka. Jl. KH. Abdul Halim No.103. **No. HP, WhatsApp:** 085223235463 **Email:** bagas.ppn3001@gmail.com

126

Submitted: Juni 2025 | **Accepted:** Desember 2025 | **Published:** Desember 2025
E-ISSN: 3063 9700 | **Website:** <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jumash/>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era modern memberikan kontribusi besar dalam mempercepat proses penyebaran budaya secara global. Salah satu sarana yang digunakan untuk mendukung proses ini adalah media massa. Melalui media massa, informasi dan pesan dapat disampaikan kepada khalayak luas. Secara definisi, media massa adalah wahana yang digunakan untuk menyampaikan berbagai bentuk komunikasi, seperti berita, opini, ulasan, hiburan, dan lainnya (Bungin, 2006).

Dalam kehidupan modern, media massa memiliki peran utama sebagai sarana pertukaran informasi, ide, dan wacana (Habibie, 2018). Kemajuan media massa juga dipengaruhi oleh kehadiran budaya populer. Budaya populer muncul seiring dengan pesatnya perkembangan yang didorong oleh media, di mana media berfungsi sebagai pencipta kebudayaan. Dalam konteks ini, budaya populer menjadi ruang bagi perebutan makna dan pengaruh, di mana berbagai makna saling bersaing untuk mendapatkan dominasi atas khalayak (Strinati, 2020).

Kemajuan teknologi mendorong pertumbuhan budaya populer dalam kehidupan masyarakat. Media massa turut berperan dalam memperkuat budaya populer dengan menciptakan kondisi dunia yang semakin seragam. Akibatnya, masyarakat global menjadi lebih terbuka terhadap berbagai bentuk budaya baru yang bersifat homogen. Di era digital saat ini, budaya populer mulai berbaur dengan dunia industri, yang batasannya semakin tidak terlihat, seperti yang tampak dalam industri hiburan remaja.

Animasi adalah serangkaian gambar yang disusun secara sistematis sehingga menciptakan ilusi gerak sesuai dengan urutan waktu yang telah ditentukan. Objek-objek dalam animasi dapat berupa ilustrasi manusia, hewan, maupun teks. Dalam proses pembuatannya, seorang animator perlu menerapkan logika berpikir untuk mengatur alur pergerakan objek dari posisi awal hingga akhir. Selain itu, animasi memiliki daya tarik visual yang membuat tampilan menjadi lebih hidup dan menarik perhatian.

Anime adalah animasi yang berasal dari Jepang dan telah dikenal secara luas di berbagai negara. Istilah ini digunakan untuk menggambarkan seluruh bentuk animasi yang diproduksi di Jepang, baik dalam bentuk film, serial televisi, maupun video berdurasi pendek (Napier, 2021). Istilah anime tersusun dari tiga suku kata, yaitu a, ni, dan me, yang berasal dari penyerapan dari kata animation dalam bahasa Inggris. Dalam pengucapan bahasa Jepang kata tersebut awalnya dilafalkan sebagai anime-shon, namun kemudian disingkat menjadi anime. Hingga saat ini, istilah tersebut digunakan secara khusus untuk

merujuk pada animasi yang diproduksi di Jepang, guna membedakannya dari animasi yang dibuat oleh negara-negara lain. (Firmansyah & Noviadi, 2022).

Anime memiliki karakteristik visual yang menonjol, seperti mata tokoh yang berukuran besar, warna rambut yang mencolok, serta ekspresi wajah yang kuat dan emosional (Steinberg, 2012). Ragam genre dalam anime sangat beragam, mencakup aksi, petualangan, komedi, drama, fantasi, horor, dan fiksi ilmiah. Keberagaman genre ini menjadikan anime dapat dinikmati oleh berbagai kelompok usia, dari anak-anak hingga orang dewasa. Selain berfungsi sebagai hiburan, anime juga sering memuat simbol dan metafora dalam penyampaian nilai atau pesan tertentu. Oleh karena itu, anime tidak hanya menyajikan hiburan visual, tetapi juga memberikan ruang bagi penonton untuk melakukan refleksi dan penafsiran terhadap makna yang tersirat di dalamnya (Clements & McCarthy, 2001).

Anime memiliki keterkaitan yang sangat kuat dengan budaya Jepang dan keduanya saling memberi pengaruh. Anime bukan hanya sekadar produk dari budaya populer Jepang, tetapi juga merepresentasikan serta menguatkan nilai-nilai, kebiasaan, dan unsur budaya yang hidup dalam masyarakat Jepang (Lamarre, 2009). Sebagai media hiburan, anime memiliki kemampuan yang besar dalam menyebarkan budaya Jepang ke berbagai belahan dunia, khususnya di kalangan generasi muda (Iwabuchi, 2015; Hidayat & Hidayat, 2020). Melalui alur cerita yang menarik dan karakter yang khas, anime menyampaikan berbagai elemen budaya Jepang secara halus namun tetap kuat dalam pesan yang disampaikan kepada penontonnya.

Naruto Shippuden merupakan serial anime yang diadaptasi dari bagian kedua manga (komik Jepang) *Naruto* dan menjadi kelanjutan dari cerita pada manga pertama. Anime yang diangkat dari karya Masashi Kishimoto ini mengisahkan perjuangan seorang ninja bernama Uzumaki Naruto yang berasal dari desa Konoha dan memiliki cita-cita untuk meraih gelar Hokage, yaitu pemimpin tertinggi desa. Naruto memiliki sifat yang hiperaktif karena sejak kecil ia mengalami diskriminasi dari warga desa, disebabkan oleh keberadaan Kyuubi, yaitu monster rubah berekor sembilan yang tersegel di dalam tubuhnya.

Tokoh utama dalam anime ini, Uzumaki Naruto, meskipun dikenal sebagai sosok yang hiperaktif, juga menunjukkan karakter yang berani dan gigih dalam menghadapi berbagai tantangan. Ia digambarkan sebagai pribadi yang pantang menyerah, setia kepada teman-temannya, dan rajin berlatih demi mewujudkan impiannya menjadi Hokage, pemimpin tertinggi di desanya. Nilai-nilai yang tercermin dari sifat dan watak Naruto inilah

yang mengandung pesan moral penting dan seharusnya dapat diterima serta dihayati oleh para penonton, khususnya para penggemar anime tersebut.

Di Indonesia, *Naruto Shippuden* sempat ditayangkan melalui stasiun televisi Indosiar dan GTV. Secara keseluruhan, serial ini menyampaikan berbagai pesan moral yang membangun, seperti ketekunan dalam menghadapi tantangan, pentingnya kerja keras, sikap pantang menyerah, serta arti penting dari persahabatan yang kuat dan saling mendukung.

Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan dan Aditama (2023) membahas nilai-nilai moral dalam dialog tokoh-tokoh anime *Naruto Shippuden* dengan menggunakan pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kutipan dari tokoh seperti Naruto, Pain, dan Jiraiya mengandung pesan-pesan moral seperti semangat pantang menyerah, pentingnya percaya diri, dan arti sebuah persahabatan. Fokus penelitian tersebut lebih menekankan pada pemaknaan tanda secara verbal melalui ucapan tokoh.

Sementara itu, penelitian ini memberikan pendekatan yang lebih mendalam dengan tidak hanya menelaah isi dialog, tetapi juga memperhatikan aspek visual seperti ekspresi wajah, suasana latar, gerakan tubuh, dan pencahayaan yang muncul dalam adegan. Unsur-unsur tersebut dianalisis sebagai bagian dari sistem tanda yang membentuk hubungan antara penanda dan petanda, sesuai dengan konsep Saussure. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan perspektif yang lebih utuh dalam melihat bagaimana pesan moral dikonstruksi melalui kombinasi elemen visual dan verbal dalam anime.

Semiotika merupakan cabang ilmu yang fokus pada kajian mengenai simbol atau tanda yang mengandung makna. Salah satu tokoh utama dalam kajian semiotika adalah Ferdinand de Saussure, seorang linguis asal Swiss yang memperkenalkan konsep tanda sebagai hubungan antara dua elemen utama, yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Istilah "semiotika" sendiri berasal dari bahasa Yunani, yaitu *semeion* yang berarti "tanda", atau *seme* yang merujuk pada "penafsir tanda" (Mudjiono, 2011). Untuk memahami tanda, baik yang bersifat verbal maupun visual, dapat dilakukan dengan menafsirkan masing-masing secara terpisah terlebih dahulu. Setelah itu, hubungan atau keterkaitan antar tanda tersebut dapat dianalisis untuk menemukan makna yang lebih utuh (Tinarbuko, 2008).

Dalam media visual seperti anime, pendekatan semiotika dimanfaatkan untuk menggali makna tersembunyi di balik berbagai elemen seperti dialog, ekspresi wajah, gerakan tubuh, suasana latar, hingga simbol-simbol visual lainnya. Elemen-elemen tersebut

tidak hanya menyampaikan pesan secara eksplisit, tetapi juga membangun makna moral secara implisit melalui struktur naratif dan visual yang khas.

Pendekatan yang dikembangkan oleh Saussure memberikan kerangka analisis untuk memahami bagaimana suatu adegan atau pernyataan dalam anime dapat diartikan sebagai bentuk komunikasi yang sarat nilai moral. Contohnya, ekspresi kesedihan yang disertai pencahayaan gelap dan musik bernada minor dapat bertindak sebagai penanda, sementara makna seperti penderitaan, kesepian, atau kehilangan menjadi petandanya. Oleh karena itu, teori semiotika ini sangat relevan dalam menelaah pesan-pesan moral yang terkandung dalam *Naruto Shippuden*, di mana berbagai nilai kehidupan dikomunikasikan melalui sistem tanda verbal dan visual secara bersamaan.

Berdasarkan uraian tersebut, fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana pesan-pesan moral dalam dialog tokoh-tokoh utama anime *Naruto Shippuden* dianalisis menggunakan pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure. Temuan ini semakin memperkuat relevansi penggunaan pendekatan semiotika Saussure dalam penelitian ini. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji pesan-pesan moral dalam dialog tokoh-tokoh utama anime *Naruto Shippuden* melalui pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure.

Serial anime *Naruto Shippuden* mencakup sebanyak 500 episode, yang menyajikan perjalanan karakter melalui berbagai konflik, tantangan, dan perkembangan emosional yang kompleks. Dalam penelitian ini, penulis tidak menelaah seluruh episode secara keseluruhan, melainkan memilih beberapa episode tertentu yang dinilai paling relevan untuk dianalisis.

Episode yang dipilih mencakup episode 69, 133, 168, 208, 277, 344, 417, 418, 421, dan 474. Pemilihan tersebut dilakukan secara terfokus, dengan mempertimbangkan kekuatan makna yang terkandung dalam dialog tokohnya serta peran penting episode-episode tersebut dalam mendukung jalannya cerita. Setiap episode menyuguhkan adegan yang menonjol secara emosional maupun naratif, sehingga dianggap mampu mewakili tema yang ingin dikaji.

Alasan penulis menentukan episode-episode ini adalah karena terdapat momen-momen yang memperlihatkan proses internal tokoh, seperti dilema, perubahan sikap, hingga pemahaman terhadap situasi yang dihadapi. Dialog yang disampaikan tidak hanya sekadar bagian dari percakapan, tetapi juga berfungsi sebagai penyampai makna yang lebih dalam. Untuk itu, pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure dipilih sebagai metode

analisis, karena mampu mengurai relasi antara penanda dan petanda yang muncul dalam dialog-dialog tersebut, serta mengungkap makna tersembunyi yang tersirat di dalamnya.

Penelitian ini penting karena anime saat ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi juga menjadi media komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan berbagai nilai kehidupan, khususnya bagi remaja dan generasi muda. *Naruto Shippuden*, sebagai salah satu anime yang sangat populer dan berpengaruh, tidak hanya menampilkan adegan aksi dan pertarungan, tetapi juga menyelipkan pesan-pesan moral yang erat kaitannya dengan realitas kehidupan, seperti kepercayaan diri, semangat pantang menyerah, pentingnya persahabatan, hingga arti sebuah pengorbanan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode ini dipilih karena dinilai sesuai untuk menggambarkan dan memahami makna dari pesan-pesan moral yang terkandung dalam dialog tokoh-tokoh utama dalam anime *Naruto Shippuden*. Pendekatan ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana pesan-pesan moral disampaikan melalui ucapan serta interaksi verbal tokoh secara mendalam dan sistematis.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik observasi dokumentasi, yaitu dengan menonton anime *Naruto Shippuden* dan mencatat dialog-dialog tokoh utama yang mengandung nilai-nilai moral. Dialog yang dianalisis merupakan kutipan yang berkaitan dengan tema seperti kepercayaan diri, keberanian, kerja keras, pantang menyerah, kebijaksanaan, tanggung jawab, rasa sakit, empati, dan persahabatan.

Sebagai pendekatan analisis, penelitian ini menggunakan teori semiotika Ferdinand de Saussure. Dalam teori ini, tanda terdiri atas dua elemen utama, yaitu penanda (signifier) dan petanda (signified). Penanda merujuk pada bentuk verbal, dalam hal ini dialog, sedangkan petanda mengacu pada makna atau pesan moral yang terkandung di dalamnya. Analisis dilakukan dengan menelaah hubungan antara penanda dan petanda untuk mengungkap makna-makna tersembunyi di balik dialog para tokoh utama.


HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses analisis, peneliti mengidentifikasi bahwa sejumlah dialog yang disampaikan oleh tokoh utama dalam anime *Naruto Shippuden* mengandung pesan-pesan moral yang kuat meskipun tidak selalu dikemukakan secara eksplisit. Dialog-dialog tersebut tidak hanya berperan sebagai penggerak alur cerita, tetapi juga sebagai sarana penyampaian nilai-nilai kehidupan kepada audiens, seperti kepercayaan diri, keberanian, kerja keras, semangat pantang menyerah, kebijaksanaan, tanggung jawab, rasa sakit, empati, dan pentingnya persahabatan.

Analisis dilakukan dengan menggunakan pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure, yang menitikberatkan pada hubungan antara penanda (signifier) dan petanda (signified). Penanda dalam hal ini merujuk pada ucapan tokoh serta unsur visual yang menyertainya, sedangkan petanda merupakan makna atau pesan moral yang terkandung dalam tanda tersebut.


Temuan dari proses analisis ini disajikan dalam bentuk tabel untuk memberikan gambaran yang sistematis mengenai keterkaitan antara kutipan dialog, konteks visual, elemen tanda, serta nilai-nilai moral yang tersirat di dalamnya. Tabel ini berisi kutipan-kutipan dialog yang telah di analisis.

Tabel 1: Analisis Dialog Tokoh Uzumaki Naruto Episode 474 Menit 20:10-20:18

Dialog	"Tapi aku akan melakukan yang terbaik! Aku juga punya mimpi! Aku akan menjadi Hokage yang lebih hebat daripada Ayah! Aku berjanji!"
Visual	
Signifier (Penanda)	Kata-kata ini diucapkan oleh Uzumaki Naruto saat berbicara dengan Minato, ayahnya, dengan tekad yang kuat, disertai tekanan emosional, keyakinan penuh, serta tangisan yang tak tertahankan..
Signified (Petanda)	Kutipan yang diucapkan Naruto ini mencerminkan tekad Naruto untuk meraih mimpinya menjadi seorang Hokage, meskipun ia tumbuh dalam kesendirian dan kerap diremehkan oleh warga desa nya karena memiliki Kyuubi di dalam tubuhnya. Dialog ini menunjukkan keinginan kuat Naruto untuk membuktikan bahwa dirinya mampu, bukan karena warisan atau pengaruh siapapun, melainkan karena keyakinan dan perjuangannya sendiri. Dalam kehidupan nyata, ini mencerminkan keberanian dalam bermimpi besar, rasa percaya diri, untuk melampaui keterbatasan, serta semangat pantang menyerah dalam menghadapi tantangan dan penolakan dari lingkungan sekitar.


Nilai Moral	Kepercayaan diri, kerja keras, dan pantang menyerah.
--------------------	--

Tabel 2: Analisis Dialog Tokoh Obito Uchiha Episode 417 Menit 14:30-14:42


Dialog	“Memang, di dalam dunia shinobi, seseorang yang melanggar perintah adalah sampah. Tapi, seseorang yang meninggalkan temannya, lebih buruk daripada sampah!”
Visual	
Signifier (Penanda)	Kutipan tersebut diucapkan oleh Obito Uchiha saat ia sedang menjalankan misi bersama rekan satu timnya. Dalam episode ini, Obito memberikan pelajaran moral kepada Kakashi Hatake tentang makna nilai persahabatan dan loyalitas di antara para shinobi.
Signified (Petanda)	Dalam alur cerita, Obito menegaskan bahwa perintah dan aturan dalam dunia shinobi tidak boleh mengesampingkan arti sebuah persahabatan. Ia menolak pandangan bahwa kepatuhan penuh terhadap perintah lebih penting daripada loyalitas kepada anggota tim. Jika dikaitkan dengan kehidupan nyata, meninggalkan sahabat sering kali dipandang lebih buruk daripada melanggar aturan, karena hal tersebut mencerminkan sikap egois dan kurangnya penghargaan terhadap ikatan emosional yang tulus. Menjaga hubungan pertemanan menjadi fondasi penting dalam membangun koneksi yang kuat dan menjalani hidup dengan nilai-nilai yang lebih manusiawi.
Nilai Moral	Persahabatan, kepercayaan, dan keberanian.

Tabel 3: Analisis Dialog Might Duy Episode 418 Menit 16:29-16:34

Dialog	“Jangan pernah minta maaf atas kerja kerasmu! Itu sama saja dengan menghina tekadmu sendiri, Guy!”
---------------	--


<p>Visual</p>	
<p>Signifier (Penanda)</p>	<p>Kalimat tegas dan emosional ini diucapkan oleh Might Duy kepada anaknya, Might Guy, sebagai bentuk penolakan terhadap rasa malu atas perjuangan yang telah dilakukan. Ucapan tersebut disampaikan dengan nada suara yang keras namun penuh kasih, serta disertai ekspresi wajah yang menunjukkan keyakinan yang kuat.</p>
<p>Signified (Petanda)</p>	<p>Dalam cerita, Might Duy menyampaikan pesan bahwa setiap usaha dan kerja keras memiliki nilai yang layak dihargai, dan tidak seharusnya disesali. Ia ingin agar Might Guy memahami bahwa menghargai proses perjuangan, serta meyakini kemampuan diri sendiri, merupakan bentuk penghormatan terhadap diri secara utuh. Jika dikaitkan dengan kehidupan nyata, pesan ini menekankan pentingnya rasa bangga atas usaha pribadi, sekaligus mengajak untuk menolak pandangan yang merendahkan diri hanya karena merasa belum mampu menyamai pencapaian orang lain.</p>
<p>Nilai Moral</p>	<p>Kerja keras, pantang menyerah, dan keberanian.</p>

Tabel 4: Analisis Dialog Gaara Episode 208 Menit 18:17-18:28

<p>Dialog</p>	<p>“Di masa lalu, ‘teman’ hanyalah sebuah kata untukku. Tidak lebih, tidak kurang. Tapi setelah bertemu denganmu, aku mulai sadar akan pentingnya arti dari kata itu.”</p>
<p>Visual</p>	
<p>Signifier (Penanda)</p>	<p>Ucapan yang disampaikan Gaara dalam adegan tersebut bukan sekadar pernyataan biasa, melainkan cerminan dari kesepian yang telah lama ia rasakan. Di tengah suasana sunyi dan turunnya salju, kalimat itu terdengar begitu mendalam, bukan karena kerasnya suara, melainkan karena makna</p>

	emosional yang dibawanya. Dalam momen itu, Gaara tidak hanya mengenang masa lalunya, tetapi juga menyadari adanya perubahan dalam dirinya. Kata “teman” yang dahulu terasa hampa perlahan mulai memiliki makna, setelah ia merasakan kehangatan hubungan yang belum pernah ia alami sebelumnya.
Signified (Petanda)	Gaara mengungkapkan bahwa pada masa lalunya yang penuh dengan penolakan, ia tidak benar-benar memahami arti seorang teman. Namun, setelah bertemu dengan Naruto, pandangannya perlahan berubah, dan ia mulai menyadari makna sejati dari sebuah persahabatan. Jika dikaitkan dengan kehidupan nyata, hal ini menunjukkan bahwa pengalaman sosial dan ikatan emosional mampu membentuk kembali cara seseorang memandang orang lain. Dari proses tersebut, tumbuh nilai-nilai seperti saling percaya, kepedulian, dan empati. Memahami arti teman bukan sekadar menjalin hubungan, tetapi juga mencerminkan bagaimana kehadiran satu sama lain dapat menyembuhkan luka dan saling menguatkan.
Nilai Moral	Persahabatan, dan kepercayaan diri.

Tabel 5: Analisis Dialog Uzumaki Naruto Episode 69 Menit 18:09-18:23

Dialog	“Saat aku masih kecil, aku selalu sendirian. Tapi aku tidak pernah menyalahkan waktu hanya untuk meratapi kesepian itu. Aku ingin membuat semua orang mengakuiku. Dan pada akhirnya, mereka menjadi temanku.”
Visual	
Signifier (Penanda)	Naruto mengungkapkan pengalaman masa kecilnya yang penuh kesepian melalui kalimat-kalimat reflektif dengan nada lirih. Visual yang gelap memperkuat suasana sunyi, sementara ekspresi wajahnya yang tenang mencerminkan ketulusan. Momen ini menunjukkan kedalaman makna dari kesendirian yang pernah ia alami.

Signified (Petanda)	Ucapan Naruto kepada Sora menggambarkan bagaimana ia menghadapi kesendiriannya dan berhasil mengubah rasa sakit tersebut menjadi dorongan untuk terus berjuang demi meraih pengakuan. Ia tidak menyerah pada keadaan, melainkan menjadikannya sebagai motivasi untuk membuktikan dirinya serta membangun hubungan yang bermakna dengan orang lain. Dalam kehidupan nyata, hal ini mencerminkan pentingnya kepercayaan diri dan kerja keras dalam mengatasi kesepian, serta upaya untuk menciptakan relasi yang positif dengan lingkungan sekitar.
Nilai Moral	Kepercayaan diri, kerja keras, dan persahabatan.

Tabel 6: Analisis Dialog Might Guy Episode 421 Menit 17:37-17:53

Dialog	“Might Guy! Aku adalah laki-laki yang akan menjadi lebih kuat daripada siapa pun!”
Visual	
Signifier (Penanda)	Ucapan perkenalan diri Guy kecil kepada Kakashi disampaikan dengan semangat tinggi dan penuh rasa percaya diri. Ia menunjukkan ototnya sebagai bentuk bahasa tubuh yang optimis, mencerminkan keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri. Suaranya terdengar lantang, didampingi ekspresi wajah ceria yang semakin menambah kesan antusias. Visual yang ditampilkan turut memperkuat nuansa harapan dan semangat positif dalam momen tersebut.
Signified (Petanda)	Dalam cerita, Guy kecil mengungkapkan tekadnya untuk menjadi kuat, meskipun ia tidak mampu menggunakan ninjutsu maupun genjutsu, dan hanya mengandalkan kemampuan taijutsu. Pernyataan tersebut mencerminkan bahwa kekuatan dan keyakinan dapat tumbuh dari keterbatasan, selama seseorang memiliki kemauan yang kuat untuk berjuang. Dalam kehidupan nyata, hal ini menunjukkan bahwa kepercayaan diri dan kerja keras merupakan faktor penting dalam meraih


	keberhasilan, bahkan ketika seseorang memulainya dari kondisi yang terbatas.
Nilai Moral	Kepercayaan diri, dan kerja keras.

Tabel 7: Analisis Dialog Uzumaki Naruto Episode 277 Menit 15:35-15:37


Dialog	“Jika aku meragukan diriku sendiri, maka semuanya akan berakhir.”
Visual	
Signifier (Penanda)	Naruto berdiri di atas kepala Kyuubi, tepat di depan matanya, diselubungi oleh aura chakra merah yang intens di tengah latar batin yang gelap. Raut wajahnya serius dan penuh tekad. Dalam momen konfrontasi ini, ucapannya terdengar singkat namun tegas. Posisi tubuhnya, ekspresi yang kuat, serta tekanan visual di sekeliling mereka mempertegas dominasi Naruto atas Kyuubi dalam pertarungan batin tersebut.
Signified (Petanda)	Kutipan ini menggambarkan saat ketika Naruto menghadapi kekuatan besar yang berada di dalam dirinya sendiri. Ia mulai memahami bahwa kemenangan tidak hanya bergantung pada kekuatan fisik, tetapi juga pada seberapa besar keyakinan terhadap dirinya sendiri. Melalui dialog tersebut, tersirat bahwa keraguan justru menjadi penghalang utama dalam setiap perjuangan. Dalam konteks kehidupan nyata, hal ini menyampaikan pesan bahwa kepercayaan diri merupakan kunci penting dalam menghadapi berbagai tantangan dan rintangan.
Nilai Moral	Kepercayaan diri.

Tabel 8: Analisis Dialog Jiraiya Episode 133 Menit 12:51-12:59

Dialog	“Kehidupan seorang ninja tidak diukur dari bagaimana mereka menjalaninya, melainkan dari apa yang telah mereka lakukan selama hidupnya.”
---------------	--


<p>Visual</p>	 <p>Kehidupan seorang Ninja tidak diukur dari cara bagaimana mereka menjalaninya,</p>
<p>Signifier (Penanda)</p>	<p>Kutipan reflektif ini disampaikan oleh Jiraiya dengan intonasi yang tenang menjelang akhir hayatnya. Ekspresi wajahnya mencerminkan kebijaksanaan serta sikap menerima takdir. Visual yang menyorot wajahnya secara close-up, ditambah pencahayaan yang lembut, memperkuat kesan damai dan mendalam dalam momen tersebut.</p>
<p>Signified (Petanda)</p>	<p>Kutipan ini menunjukkan bahwa bagi Jiraiya, makna hidup tidak bergantung pada status atau pilihan jalan hidup, melainkan pada tindakan nyata serta warisan kebaikan yang ditinggalkan. Pernyataan tersebut mencerminkan sikap bijaksana dan penerimaan terhadap arti kehidupan yang sejati, meskipun harus diakhiri dengan pengorbanan. Dalam kehidupan sehari-hari, pesan ini mengingatkan bahwa hidup yang bermakna tidak diukur dari kesempurnaan, tetapi dari seberapa besar manfaat yang dapat diberikan kepada orang lain.</p>
<p>Nilai Moral</p>	<p>Kebijaksanaan, dan tanggung jawab.</p>

Tabel 9: Analisis Dialog Madara Uchiha Episode 344 Menit 13:09-13:20

<p>Dialog</p>	<p>“Dalam dunia ini, di mana pun ada cahaya, di sana pasti ada bayangan. Selama ada pemenang, di sana juga akan ada kekalahan.”</p>
<p>Visual</p>	 <p>Dalam dunia ini, di mana pun ada cahaya,</p>
<p>Signifier (Penanda)</p>	<p>Pernyataan reflektif ini disampaikan dengan suara berat dan penuh keyakinan, diperkuat oleh ekspresi wajah yang serius. Nuansa visual yang didominasi oleh warna gelap semakin menegaskan kontras antara cahaya</p>

	dan bayangan, menciptakan kesan dramatis dan mendalam dalam momen tersebut.
Signified (Petanda)	Dalam ceritanya, Madara mengungkapkan pandangan bahwa kehidupan selalu memiliki dua sisi yang saling melengkapi. Ia menyampaikan bahwa cahaya tidak akan ada tanpa bayangan, dan kemenangan tidak mungkin tercapai tanpa adanya kekalahan. Dalam kehidupan nyata, gagasan ini mencerminkan pemahaman bahwa hidup tidak selalu berjalan dalam satu warna. Menerima keberadaan kontradiksi dan dualitas justru merupakan bagian dari kedewasaan dan kebijaksanaan dalam memaknai kehidupan.
Nilai Moral	Kebijaksanaan.

Tabel 10: Analisis Dialog Pain (Nagato) Episode 168 Menit 14:12-14:24

Dialog	“Apakah kau sudah mulai memahami sedikit tentang rasa sakit? Meskipun kau mengetahui rasa sakit yang sama, bukan berarti kau akan memahami rasa sakit orang lain. Bahkan jika kau mengenali seseorang, belum tentu kalian bisa saling memahami dengan baik.”
Visual	
Signifier (Penanda)	Ucapan tersebut disampaikan dengan nada tenang namun sarat makna. Ekspresi datar pada wajah Pain memperkuat kesan akan luka batin dan kerasnya realitas yang telah membentuk dirinya.
Signified (Petanda)	Pain merefleksikan bahwa penderitaan pribadi tidak serta-merta membuat seseorang mampu memahami penderitaan orang lain. Terdapat batas dalam empati, dan bahkan pengalaman yang serupa dapat menghasilkan pemahaman yang berbeda. Ini merupakan kritik terhadap anggapan bahwa rasa sakit selalu menyatukan, serta penegasan bahwa pemahaman sejati membutuhkan lebih dari sekadar pengalaman, yaitu refleksi dan keterbukaan.
Nilai Moral	Empati.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis melalui kutipan-kutipan dalam anime *Naruto Shippuden*, dapat disimpulkan bahwa setiap ucapan dan visualisasi karakter menyimpan tanda-tanda yang membentuk pesan moral tertentu. Dalam teori semiotika Ferdinand de Saussure, tanda terdiri atas dua unsur utama, yaitu **penanda (signifier)** sebagai bentuk fisik seperti kata, suara, ekspresi, dan gambar, serta **petanda (signified)** sebagai makna atau konsep yang ada di balik bentuk tersebut. Hubungan keduanya bersifat arbitrer, tapi membentuk makna yang bisa diterima bersama oleh penonton.

Contohnya terlihat jelas pada kutipan Naruto, “Jika aku meragukan diriku sendiri, maka semuanya akan berakhir.” Kalimat tersebut merupakan penanda dalam bentuk ucapan dan ekspresi wajah serius, sedangkan petandanya adalah makna tentang pentingnya percaya pada diri sendiri sebagai kunci untuk terus melangkah. Dialog ini juga didukung oleh posisi tubuh dan aura visual Naruto saat berhadapan dengan Kyuubi, yang semakin memperkuat makna di balik kalimat tersebut.

Hal serupa juga terlihat dalam kutipan Pain yang mengatakan, “Meskipun kau mengetahui rasa sakit yang sama, bukan berarti kau akan memahami rasa sakit orang lain.” Ucapan ini tidak hanya menjadi penanda dalam bentuk kata dan suara tenang, tetapi juga dilengkapi dengan visual wajah datar dan nuansa gelap yang membentuk petanda berupa pesan tentang batas empati, keterasingan, dan pentingnya refleksi batin dalam memahami penderitaan.

Dalam kasus Gaara, Jiraiya, dan Madara, setiap karakter menyampaikan makna-makna moral melalui ucapan dan ekspresi visual yang menjadi penanda, yang kemudian merepresentasikan konsep moral seperti kesepian, pengorbanan, dan dualitas kehidupan. Penanda-penanda ini tidak berdiri sendiri, tetapi saling berkaitan dan membentuk tanda yang kompleks dalam struktur naratif anime.

Melalui pendekatan Saussure, bisa dipahami bahwa anime tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga membangun sistem tanda yang mampu menyampaikan nilai-nilai moral secara simbolik. Hubungan antara penanda dan petanda inilah yang menjadikan *Naruto Shippuden* sebagai media yang tidak hanya menghibur, tapi juga mampu menyampaikan pelajaran hidup secara mendalam, khususnya kepada penontonnya yang masih dalam proses pembentukan karakter.

SIMPULAN

Anime *Naruto Shippuden* memuat berbagai pesan moral yang disampaikan secara eksplisit maupun implisit melalui dialog dan visualisasi karakter. Ucapan tokoh-tokoh utama seperti Naruto, Jiraiya, dan Gaara tidak hanya mendorong alur cerita, tetapi juga mengandung nilai kehidupan seperti kepercayaan diri, kerja keras, empati, tanggung jawab, dan makna persahabatan. Dengan pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure, hubungan antara penanda berupa ujaran tokoh dan petanda sebagai makna moral dapat dianalisis secara sistematis. Sepuluh episode yang dianalisis menunjukkan bahwa unsur bahasa, intonasi, ekspresi wajah, dan situasi visual membentuk sistem tanda yang saling berkaitan dalam menyampaikan pesan moral yang kompleks dan reflektif. Nilai-nilai tersebut tidak sekadar dinarasikan, tetapi dibentuk melalui perkembangan karakter yang mengalami konflik batin dan transformasi emosional, seperti Naruto, Gaara, dan Obito, yang pada akhirnya menunjukkan sikap pengorbanan, kesetiaan, dan keberanian. Hal ini mengajak penonton untuk tidak hanya sekadar mengikuti jalan cerita, tetapi juga memetik pelajaran dan pengalaman para karakter dalam konteks kehidupan mereka sendiri. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan pengembangan lebih lanjut terhadap kajian semiotika pada anime dengan memperluas objek dan teori analisis, serta mendorong pemanfaatannya dalam pendidikan karakter remaja, sehingga anime tidak hanya dilihat sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran nilai-nilai kehidupan yang efektif dan relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M., & Ginting, L. S. D. B. (n.d.). Nilai pendidikan karakter dalam film *Naruto*. *Jurnal Estupro*, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan. <https://jurnal.ugn.ac.id/index.php/ESTUPRO/article/view/951>
- Astuti, H., Sumartono, S., & Kurnia, F. H. (2019). Makna pesan moral dalam serial kartun *Naruto Shippuden* (analisis semiotika Roland Barthes). *KOMUNIKOLOGI: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 16(2).
- Firmansyah, D. M. H., & Noviadi, A. (2022). Nilai moral dalam anime *Naruto the Movie: Road to Ninja* karya Mashasi Kishimoto. *Jurnal Diksatrasi*, 6(2), 132–139. <https://dx.doi.org/10.25157/diksatrasi.v6i2.7803>
- Gama, F. I. (2024). Pengenalan anime sebagai budaya populer Jepang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)*, 4(1), 21–27. <https://doi.org/10.51805/jpmm.v4i1.159>
- Gurning, L. R. M., & Dirgantara, A. H. (2020). Analisis logo Uniqlo dalam mencitrakan Uniqlo sebagai merek retail pakaian asal Jepang melalui penerapan teori Charles Sanders Peirce. *Jurnal Magenta*, 4(2), 629–651. <https://doi.org/10.61344/magenta.v4i02.57>

- Habibie, D. K. (2018). Dwi fungsi media massa. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 79–86. <https://doi.org/10.14710/interaksi.7.2.79-86>
- Mudjiono, Y. (2011). Kajian semiotika dalam film. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1). <https://doi.org/10.15642/jik.2011.1.1.125-138>
- Pratama, A. P. (2022). Fesyen anime Jepang sebagai kajian budaya populer. *Jurnal Sosial*, 22(2), 52–56. <https://doi.org/10.33319/sos.v22i2.79>
- Riyani, A. A., & Marzuki, M. (2024). Nilai moral dalam serial kartun *Naruto Shippuden* dan relevansinya sebagai sumber belajar pendidikan Pancasila kurikulum merdeka. *AGORA*, 13(4). <https://doi.org/10.21831/agora.v13i4.22409>
- Setiawan, D., & Aditama, D. (2023). Nilai moral pada dialog dalam serial anime *Naruto Shippuden*: Analisis semiotika Ferdinand de Saussure. *Jurnal Magenta*, 7(2), 1112–1120. <https://doi.org/10.61344/magenta.v7i02.104>
- Tinarbuko, S. (2008). *Semiotika komunikasi visual: Metode analisis tanda dan makna pada karya desain komunikasi visual*. Yogyakarta: Jalasutra.