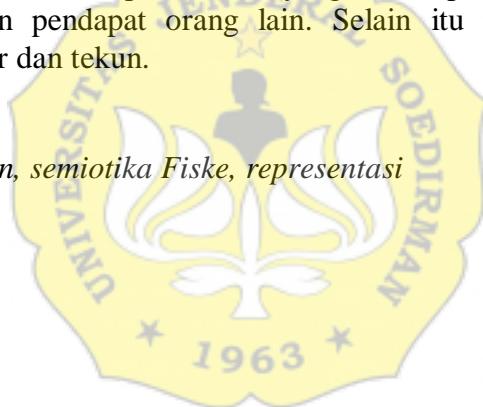


ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui representasi *gaman* pada tokoh Kudou Chika dalam anime *Kono Oto Tomare*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data penelitian berupa adegan dan dialog yang dilakukan oleh tokoh Kudou Chika dari anime *Kono Oto Tomare* sebagai sumber data. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah teknik studi pustaka dan simak catat. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori semiotika oleh John Fiske yang menjabarkan kode televisi melalui tiga level yaitu realitas, representasi, dan ideologi. Dari hasil penelitian, representasi *gaman* digambarkan melalui tiga makna yang diperlihatkan oleh Kudou Chika, diantaranya adalah gigih, sabar dan tekun. Representasi *gaman* berupa gigih dan tekun direfleksikan melalui perjuangan Kudou Chika untuk mempelajari *koto* dari dasar, terlepas dari citranya yang dikenal buruk tetap semangat untuk terus meningkatkan kemampuannya dalam bermain *koto* sampai ke tahap mampu mengikuti kejuaraan nasional. Sementara representasi *gaman* berupa sabar direfleksikan melalui sikap Kudou yang meskipun mudah marah, tetap mempertimbangkan pendapat orang lain. Selain itu terdapat ideologi *gaman* tentang gigih, sabar dan tekun.

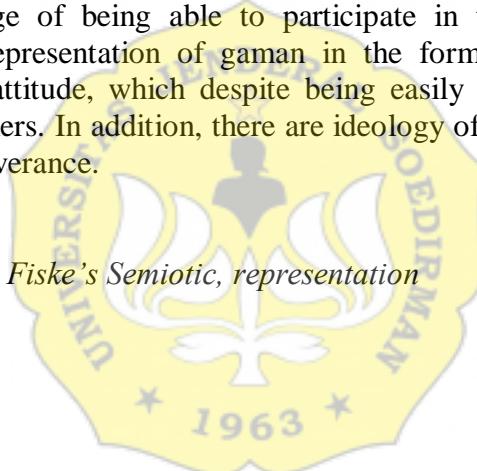
Kata kunci: *gaman, semiotika Fiske, representasi*



ABSTRACT

This research was conducted to determine the representation of gaman in the character Kudou Chika from the anime Kono Oto Tomare. This research is a qualitative descriptive study. The research data is in the form of scenes and dialog performed by the character Kudou Chika as the data source. The data collection methods used are library study techniques and observation note-taking. The theory used in this research is semiotic theory by John Fiske which describes television codes through three levels, namely reality, representation, and ideology. From the results of the research, the representation of gaman is depicted through three meanings performed by Kudou Chika, including persistence, patience and perseverance. The representation of gaman in the form of persistence and perseverance are reflected through Kudou Chika's struggle to learn koto from the basics, despite his bad image, still eager to continue improving his ability to play koto into the stage of being able to participate in the national competition. Meanwhile, the representation of gaman in the form of patience is reflected through Kudou's attitude, which despite being easily angered, still considering opinions of the others. In addition, there are ideology of gaman about persistence, patience and perseverance.

Keywords: *gaman, Fiske's Semiotic, representation*



要旨

本研究は、アニメ『この音とまれ』の登場人物である久遠愛における我慢の表現について明らかにするために行なわれていた。本研究では質的記述研究であり、研究データは、アニメ『この音とまれ』のキャラクター久遠愛がシーンと台詞をデータソースとする。データ収集の方法は、文献研究とメモを取るである。使用した理論は、ジョン・フィスケによる記号論であり、テレビコードの現実、表現、イデオロギーの3つレベルを通して記述していた。研究の結果では、我慢の表現は、久遠愛に3つ意味は我慢強い、忍耐、辛抱に描かれているとわかるようになっている。しつこいと堅忍という形の我慢の表現は、箏を基礎から学ぼうと奮闘する久遠愛の姿に反映されている。彼は悪いイメージを持たれているにもかかわらず、全国大会に出場できるまでに箏の能力を向上させ続けようと躍起になっていた。一方、忍耐という形の我慢の表現は、怒りやすいにもかかわらず、他人の意見を考慮する久遠の態度に反映されていた。また、アニメ『この音とまれ』では、我慢のイデオロギーがしつこいと堅忍と忍耐についてがありました。

キーワード：我慢、フィスケの記号論、表現