

ANALISIS SEMIOTIKA *MACHIAVELLIANISME* KARAKTER LIGHT YAGAMI DALAM ANIME *DEATH NOTE*

Fatasya Haniah Putri , Abbyzar Aggasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Teknologi Sumbawa, Indonesia

Corresponding author. abbyzar.aggasi@uts.ac.id

ABSTRAK

Di zaman yang sudah modern ini, sudah tidak asing lagi dengan istilah-istilah seperti moral, adab, etika, taktik atau strategi dan masih banyak lainnya. Namun ada satu istilah yang masih minim didengar namun dapat mencangkupi beberapa sifat, yakni *machiavellianisme*. Dan di zaman yang sudah modern ini, kita sudah terbiasa menggunakan media massa untuk menyampaikan informasi baik untuk pembelajaran atau pun untuk menghibur. Dari situlah terdapat siaran kartun jepang yang dapat menghibur bernama Anime. anime sendiri memiliki banyak genre dan salah satunya berjudul *Death Note*. *Death Note* merupakan sebuah serial *manga shonen Jepang* yang ditulis oleh Tsugumi Ohba, mangaka Jepang yang berkisah tentang Light Yagami, seorang remaja jenius yang menemukan sebuah buku catatan misterius yang disebut *Death Note*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan menganalisa kepribadian *machiavellianisme* pada karakter Light Yagami melalui teori semiotika Ferdinand de Saussure menggunakan penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) dan juga Teknik pengambilan gambar. Seperti penelitian pada umumnya, penelitian ini membuat fakta-fakta dari anime *Death Note* tentang Sifat *machiavellianisme* yang sangat manipulatif dan licik untuk mendapatkan apa yang di mau bahkan sampai melukai orang-orang demi tujuannya tercapai.

Kata Kunci : *anime, machiavellianisme, semiotika*

ABSTRACT

In this modern era, we are no longer unfamiliar with terms such as morals, manners, ethics, tactics or strategy and many others. However, there is one term that is still minimally heard but can cover several characteristics, namely Machiavellianism. And in this modern era, we are used to using mass media to convey information either for learning or to entertain. From there there are Japanese cartoon broadcasts that can be used. entertainment called Anime. Anime itself has many genres and one of them is entitled Death Note. Death Note is a Japanese Shonen manga series written by Tsugumi Ohba, a Japanese mangaka which tells the story of Light Yagami, a genius teenager who finds a mysterious notebook called Death. Notes. This research was conducted to determine and analyze the Machiavellian personality of the character Light Yagami through Ferdinand de Saussure's semiotic theory using signifiers and signifieds as well as shooting techniques. Like research in general, this research makes facts from anime. Death Note about the nature of Machiavellianism which is very manipulatif and cunning to get what it wants, even to the point of hurting people in order to achieve its goals.

Keywords: anime, Machiavellianism, semiotics.

1. PENDAHULUAN

Di zaman yang sudah modern ini, sudah tidak asing lagi dengan istilah-istilah seperti moral, adab, etika, taktik atau strategi dan masih banyak lainnya. Namun ada satu istilah yang masih minim didengar namun dapat mencangkupi beberapa sifat, yakni *machiavellianisme*, sebuah istilah mengacu pada suatu bentuk kepribadian yang licik, manipulatif, dan terkadang tidak bermoral. Jika seseorang yang dengan kepribadian *machiavellianisme* memiliki suatu tujuan, ia akan memikirkan suatu cara dan melakukan berbagai cara untuk mencapai hal yang diinginkan nya itu. Namun sayangnya, orang yang memiliki kepribadian *machiavellianisme* tidak memikirkan perasaan orang yang terlibat dengan rencananya.

Untuk memahami latar belakang ini, perlu dipahami apa itu *machiavellianisme* dan bagaimana konsep ini telah berkembang dan digunakan sepanjang sejarah. Machiavellianisme dalam sejarah berasal dari nama Niccolò Machiavelli, seorang diplomat, filsuf, dan penulis Italia yang hidup pada abad ke-15 dan 16. Karyanya yang paling terkenal adalah "The Prince" (Il Principe), di mana ia membahas strategi politik dan etika dalam pemerintahan. Dalam karyanya, Machiavelli menyatakan bahwa penguasa harus bersedia menggunakan segala cara, termasuk tindakan kejam dan manipulatif, untuk mempertahankan kekuasaan dan mengamankan kepentingan negara. Ini menciptakan citra *machiavellianisme* sebagai pendekatan yang licik dan tanpa moral dalam politik.

Pada zaman yang semakin maju ini, masyarakat membutuhkan media massa. Media modern tidak hanya digunakan untuk menyebarkan informasi; mereka juga melakukan banyak peran lain, seperti mengajar (mengajar) dan menghibur (menghibur). Pada era ini, industri pertelevisian berkembang pesat, terutama di Indonesia. Media di Indonesia telah banyak mengadopsi media barat dalam beberapa tahun terakhir dengan program-program yang menunjukkan pelanggaran moral dan kekerasan yang tidak membedakan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa.

Film adalah salah satu cara yang efektif untuk menyampaikan pesan melalui adegan yang dimainkan oleh para tokoh. Banyak film kini telah menjadi suatu narasi dan kekuatan besar dalam pembuatan klise massal berkat kemajuan seni pembuatan film dan munculnya seniman film yang lebih handal. Selain masalah ideologis dan politik, isi film mencakup aspek budaya. Dengan kata lain, film menggambarkan kehidupan sehari-hari masyarakat. Sinetron atau film televisi adalah bentuk sikap yang mendidik masyarakat untuk berperilaku dan bersikap dengan cara yang sesuai dengan norma dan nilai budaya yang ada di komunitas mereka. Kritik sosial dan kontrol sosial terhadap penyimpangan yang terjadi dalam masyarakat adalah isi pesan film.

Dengan cara yang sama, industri film peranimasian terus berkembang dengan cepat. Karena minat penonton yang terus meningkat setiap tahun, bisnis film peranimasiaan juga semakin berkembang. Film animasi biasanya digambarkan sebagai gambar bergerak yang menarik dan menarik yang menceritakan kisah nyata dan beberapa hal yang benar-benar terjadi di masyarakat. Graeme Turner mengatakan bahwa film hanyalah refleksi dari apa yang terjadi di dunia nyata. Mereka bukan hanya cerita fiksi tetapi juga menampilkan situasi nyata di layar tanpa mengubah ceritanya. Sementara itu, ideologi, konvensi, dan kode budaya dari film berfungsi sebagai representasi dari realitas. Saat ini, tidak hanya anak-anak, remaja, dan dewasa yang menonton animasi.

Peneliti ingin membahas Death Note, serial anime Jepang yang sangat terkenal saat ini. Ini adalah animasi, manga, dan anime yang ditulis oleh Tsugumi Ohba dan digambar oleh Takeshi Obata. Death Note mengisahkan tentang Light Yagami, seorang pemuda yang cerdas yang menemukan buku catatan misterius yang disebut Death Note. Buku itu dimiliki oleh Ryuk, seorang shinigami, dan memberikan kemampuan supranatural kepada penggunanya untuk membunuh siapa saja. Fokus serial ini adalah upaya Light Yagami untuk menggunakan Death Note untuk mengubah dunia menjadi sebuah utopia tanpa kejahatan dengan menyamar sebagai dewa penegak keadilan bernama "Kira" dan upaya dari sebuah pasukan khusus penegak hukum, yang terdiri dari anggota kepolisian Jepang pimpinan yang bekerja sama dengan L.detektir internasional yang telah memecahkan banyak kasus.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui karakter seorang *machiavelianisme*. Pada zaman sekarang orang-orang terlalu percaya dengan apa yang dilihat pada saat itu sehingga sering kali dibuang setelah tidak lagi dibutuhkan oleh seseorang. Dengan memahami karakter *machiavellianisme* seseorang dapat lebih bijaksana dalam menolong seseorang dan tidak mudah terjerumus kedalam jejak yang ada.

Peninjauan terhadap penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian saat ini namun dengan metode ataupun perspektif berbeda sehingga penelitian saat ini memiliki landasan teori yang kuat.

Penelitian dilakukan oleh (Mawarni, 2022) yang berjudul **“Pengaruh Love of Money, Machiavellian, Religiusitas, dan Idealisme terhadap Persepsi Etis Mahasiswa Akuntansi terhadap Persepsi Etis Mahasiswa Akuntansi (Studi Empiris pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).”** Studi ini dilakukan untuk mengetahui empat(empat) pengaruh yang disebutkan di atas secara parsial dan bersamaan. Studi ini menggunakan data primer dari mahasiswa Program Studi S1 Akuntansi UIN Sultan Syarif Kasim Riau angkatan 2018. Hasil uji parsial menunjukkan bahwa cinta uang dan Machiavellian sangat berpengaruh.

Penelitian dilakukan oleh (Azzen, 2023) yang berjudul **“Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Anime The Journey.”** Penelitian ini dilakukan untuk mengemukakan pesan moral yang terdapat dalam anime *The Journey* dengan pendekatan kualitatif menggunakan semiotika Roland Barthes untuk menemukan tanda-tanda yang mengandung pesan moral dalam *anime* tersebut. Penelitian ini melakukan penyajian data berupa *scene anime* dengan mengamati tanda percakapan audio-visual yang menunjukkan pesan moral dalam perspektif Islam sebagai objek penelitiannya. Solusi menggunakan semiotika Barthes ini menunjukkan penanda (*signifier*) dan pertanda (*signified*) yang mengandung pesan moral dari makna denotatif dan konotatif yang disampaikan berupa adegan oleh tokoh-tokoh didalamnya. Pesan moral yang terkandung dalam animasi ini ialah untuk selalu menghindari sifat-sifat tercela diantaranya *khianat, jupon, takabur*, serta menghindari gaya kepemimpinan yang *azh-zhulumat*.

Penelitian pertama dari (Sukur, 2023) yang berjudul **“Dominasi Kuasa Kapitalis terhadap Buruh dalam Plot Film Sorry to Brother You ditinjau melalui Semiotika John Fiske”**. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode deskriptif kualitatif dengan melakukan pencarian dominasi kuasa oleh kaum kapitalis kepada para buruh pada *plot* dalam film tersebut. Analisa data yang dilakukan berupa *scene*. Data tersebut diolah dengan analisis kualitatif kemudian dikodekan dengan teori *three level of social codes* milik *John Fiske* sehingga dapat ditarik beberapa kesimpulan. Teori ini sendiri memiliki beberapa tahap melalui, yakni melalui tahap realitas, representasi, dan ideologi.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Widianingrum, 2019) **“Rasisme dalam Film Fitna (Analisis Semiotika Rasisme di Dalam Film Fitna)”**. Penelitian ini menyimpulkan dalam film *Fitna* beberapa memunculkan sikap, perilaku, maupun tindakan rasisme. Konstruksi tindakan atau sikap rasisme ini terlihat muncul dalam cuplikan adegan dalam tiap *scene* film itu sendiri. Stereotip, prasangka, diskriminasi, dan antasemitisme adalah beberapa perspektif rasisme yang muncul dalam film *fitna*. Menurut penelitian ini, film ini menunjukkan sikap rasisme dengan sangat jelas. Teori yang digunakan membedakan penelitian ini dari penelitian sebelumnya. Jika Shinta membahas tentang rasisme, maka peneliti berfokus pada manipulative yang ada, tujuan karya kedua penulis ini adalah sifat dan sikap (perilaku).

Penelitian berjudul **“Film "The First Name Deathnote" Works Tsugumi Ohba: Semiotics Analysis Charles Sanders Pierce”**. Penelitian ini dilakukan oleh Fais Rudiyanto, Arif Darmawan, dan D. Jupriono. Peneliti ini menyimpulkan terdapat beberapa sikap teguh pada idealis masing-masing antara L dan Light Yagami yang memiliki sifat idealis dan tingkat kecerdasan yang tinggi. Saling berperang logika dan trik yang menipu satu sama lain. Adegan di mana L meminta anggota polisi yang terlibat dalam kasus Kira untuk menggunakan nama samaran saat mereka melakukan apa pun sebelum Kira ditangkap Light. Light adalah idealis bahwa keadilan hanya dapat dicapai dengan hukuman mati untuk orang yang melakukan pelanggaran kriminal tanpa harus melalui pengadilan untuk menerima hukuman mati yang setimpal. Dari adegan ini, kita bisa belajar banyak tentang moral. Tertutupnya banyak kasus kriminal menyebabkan tingkat kriminalitas meningkat dan peran kepolisian dianggap tidak efektif dalam menegakan keadilan. Akibatnya, ada pesan sosial bahwa kepolisian tidak melakukan tugasnya dengan benar, sehingga banyak pelaku kriminal dapat bebas tanpa cukup bukti dan akan melakukan kejahatan lagi jika tidak ditindak lanjuti oleh hukum. Studi ini menunjukkan bahwa film ini menunjukkan sikap idealis yang berbeda. Penelitian ini dan penelitian sebelumnya sama-sama menggunakan anime *Death Note* sebagai topik diskusi, tetapi temanya berbeda.

2. METODOLOGI

2.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah jenis kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Penelitian kualitatif sering dilakukan dalam penelitian di bidang sosial. Penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang hasilnya tidak diperoleh melalui prosedur statistik tetapi pendekatan naturalistik dalam memahami suatu fenomena tertentu. Penelitian ini dilakukan dengan karakteristik mendeskripsikan suatu keadaan yang sebenarnya atau fakta, tetapi laporan yang dibuat harus berlandaskan interpretasi ilmiah atau bersifat naratif. Penelitian ini juga lebih menguraikan data berbentuk kata-kata maupun gambar daripada angka. (Anggito & Setiawan, 2018)

Pendekatan dalam penelitian ini pun adalah teknik pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure karena dianggap sesuai dengan permasalahan yang dianalisis oleh peneliti.

2.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada *anime* berjudul “*Death Note*” dengan ruang lingkup analisis semiotika model Roland Barthes. Penelitian ini dilakukan mulai dari tahap pengurusan administrasi tugas akhir, tahap identifikasi dan perumusan masalah, tahap pengumpulan data, tahap analisis data, hingga penarikan kesimpulan dimulai dari Juli hingga November 2023.

2.3 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah *anime* “*Death Note*” sementara itu, objek penelitian dalam penelitian ini adalah *scene anime* yang mengandung kepribadian *machiavellianisme* yang terdapat pada karakter Light Yagami.

2.4 Teknik Pengumpulan Data

2.4.1 Studi Literatur

Referensi yang digunakan penulis dalam penelitian ini ialah *ebook* dan jurnal-jurnal penunjang referensi lain guna mendukung terselesaikannya tugas akhir penulis.

2.1.2 Observasi

Penelitian ini dilakukan dengan mengamati langsung tanpa perantara ke suatu objek yang diteliti yang dalam hal ini peneliti menonton langsung *anime Death Note* serta mengamati setiap adegan-adegan dalam film tersebut.

2.5 Analisis Data

Penelitian ini digunakan adalah metode analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif artinya penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data berupa angka sesuai dengan keadaan sebenarnya kemudian data-data tersebut disusun, diolah, dan dianalisis untuk dapat memberikan gambaran mengenai masalah yang ada.

Tahap analisis data ini dilakukan peneliti menggunakan semiotika Ferdinand de Saussure sebagai alat penanda dan petanda yang mengandung karakteristik *machiavellianisme* Light Yagami berdasarkan *scene* yang ditampilkan.

2.6 Machiavellianisme

Menurut (Sugijaya et al., 2023), *machiavellianisme* secara etimologis merupakan nama seorang filsuf Italia bernama Machiavelli yang menulis buku berjudul “*The Prince*” pada tahun 1513 dimana buku tersebut berisi cara manipulatif penguasa dalam mempertahankan kekuasaannya tanpa mempedulikan adanya moral yang berlaku. *Machiavellian* merupakan istilah kepribadian bagi seorang individu yang memiliki kecenderungan berfikir strategis, menipu hingga memanipulasi, dan melakukan segala cara untuk mencapai tujuan pribadi. Kepribadian ini juga erat

dengan sifat *egocentrisme* ataupun antagonis sehingga tanpa memperhatikan etika dan tanggungjawab sosial yang melekat pada individu, kepribadian ini berbanding terbalik dengan sikap sosial manusia pada umumnya.

Menurut (Ningsih & Budiarta, 2022), sifat *machiavellianisme* adalah sifat atau ciri kepribadian individu yang secara pragmatis, mampu memanipulasi orang lain dengan kecenderungan untuk memakai taktik/strategi untuk mencapai keuntungan pribadi. Sifat *machiavellianisme* ini adalah kondisi dimana seseorang bekerja secara agresif, manipulatif, eksploitatif, dan curang untuk mencapai tujuan tanpa memperhatikan perasaan, hak, dan kebutuhan orang lain.

2.7 Semiotika

Menurut (Lantowa et al., 2017), kata semiotik berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti tanda sehingga semiotika berarti ilmu tanda. Dalam artian luas, semiotika adalah cabang ilmu yang berurusan dengan tanda seperti sebuah sistem tanda dan proses yang berlaku bagi penggunaan tanda. Ilmu semiotika memiliki dua tokoh, yakni Ferdinand de Saussure(1857-1913) dan Charles Sander Peirce(1839-1914). Kedua tokoh mengembangkan ilmu semiotik secara terpisah dan tidak mengenal satu sama lain. Saussure dengan latar linguistik di Eropa dan Peirce dengan latar filsafat di Amerika Serikat. Ilmu semiotika ini berkembang luas dengan teori semiotik modern melalui Roland Barthes(1915-1980), Algirdas Greimas(1917-1992), Yuri Lotman(1922-1993) dan Julia Kristeva(1941).

Menurut (Wahjuwibowo, 2018), tanda atau *sign* di dalam ilmu semiotika didefinisikan sebagai dasar konvensi sosial yang dianggap mewakili sesuatu yang lain. Contoh sederhana asap menandai adanya api, sirene mobil yang keras meraung menandai adanya kebakaran disuatu tempat, sebuah bendera warna kuning di depan rumah ataupun sudut jalan yang memiliki pertanda adanya kematian. Analisis semiotika bersifat paradigma dalam artian upaya menemukan makna be rita di balik berita.

2.8 Semiotika Ferdinand de Saussure

Pengertian semiotika, yang berasal dari kata *semeion*, yang berasal dari bahasa Yunani dan berarti "tanda", untuk memahami apa itu semiotika. Semiotika adalah bidang ilmu yang mempelajari tanda, mulai dari sistem tanda dan proses penggunaan tanda pada akhir abad ke-18. Saussure menyatakan dalam bukunya *Semiotika Komunikasi* bahwa "Semiotika atau Semiologi merupakan sebuah ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda ditengah masyarakat" (Sobur, 2009,). Analisa semiotika dapat digunakan untuk menjelaskan maksud komunikasi pikiran, perasaan, atau ekspresi apa pun yang disampaikan oleh seniman kepada pemirsa melalui komposisi tanda.

Teori semiotika pertama kali dikembangkan dan banyak digunakan dalam penelitian sistem tanda. Ferdinand de Saussure, yang dianggap sebagai bapak semiotika modern. Teori yang dimiliki oleh Ferdinand de Saussure memiliki empat konsep, yaitu : penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*), *langue parole* sistem (praktik Bahasa), *synchronic diachronic*(waktu bahasa), *syntagmatic associative* (hubungan Bahasa). Pada kesempatan ini peneliti hanya fokus pada pembahasan konsep penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*).

2.9 Jenis Pengambilan Gambar Video

Teknik pengambilan gambar adalah Teknik untuk memilih area pada frame foto. Beberapa macam Teknik pengambilan gambar sebagai berikut :

- Long Shot*, yaitu teknik yang mencakup area sangat luas dan memasukkan objek-objek di sekitar subjek utama. subjek utama terlihat kecil dengan pemandangan sekitar yang luas.
- Close Up*, yaitu teknik yang fokus pada wajah subjek seperti wajah dan kepa.
- Medium Shot*, yaitu teknik yang menampilkan bagian pinggang hingga kepala subjek.
- Big Close Up*, yaitu teknik memotret mulai dari leher sampai atas kepala.

2.10 Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan alur berpikir mulai dari perumusan judul hingga penyelesaian masalah dengan tanda.

Pada penelitian ini akan membahas tentang analisis semiotika machiavellianisme karakter light yagami dalam anime Death Note. Penelitian ini membahas tentang Semiotika yang membahas tanda dan penanda tentang machiavellianisme yang terdapat pada karakter utama Light Yagami.

Teori semiotika yang digunakan adalah teori milik Ferdinand de Saussure, yang juga di kenal dengan bapak semiotic yang membahas tentang penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) yang mana setiap scene anime yang di tampilkan akan di teliti tentang percakapannya dan juga makna apa yang terkandung dalam percakapan tersebut.

Pada anime Death Note terdapat seorang karakter *machiavellianisme* bernama Light Yagami. Ia sangat mudah memanipulasi orang lain demi mendapatkan apa yang dia mau, namun orang yang terlibat dengan rencananya justru sering kali mendapatkan dampak yang sangat buruk.

Penanda (*signifier*) adalah unsur yang terlihat, terdengar atau pun percakapan dan petanda (*signified*) adalah makna dan pikiran dari apa yang terlihat, terasa dan ekspresi wajah.

Setelah meneliti penanda dan petanda yang terdapat dari karakter Light Yagami maka dapat ditarik kesimpulan dari karakter *machiavellianisme*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini,peneliti akan menggali pemahaman *machiavellianisme* melalui Penanda(*signifier*) dan Petanda(*signified*) dari scene-scene yang telah dianalisis.

3.1 Scene 1 Episode 7 menit ke 20.00

| Penanda (<i>Signifier</i>) | Pertanda (<i>Signified</i>) |
|--|--|
|  <p style="text-align: center;">Light : "Oh, ini? Itu karena aku Kira!"</p> | <p>Pada scene ini kita di perlihatkan panggung yang memiliki tali di tengahnya.tali yang melingkar ini bermakna akan kematian dan Wanita yang menaiki tangga kearah tali memiliki makna bahwa ia sedang berjalan menuju kematiannya sendiri.</p> |

Pembahasan

Pada scene ini terlihat bahwa Naomi yang telah mempercayai Light pun merasa dihianati setelah terlibat. Naomi yang putus asa pun membalikkan badannya dan pergi berjalan seperti mulai berjalan menuju ajalnya sendiri.untuk menutupi identitasnya,light pun memanipulasi naomi dan membunuhnya agar identitasnya aman.teknik pengambilan gambar yang terdapat adalah *full shot* dimana di perlihatkan seluruh objek(manusia) yang berada di tengah terlihat dari atas kepala hingga bawah kaki.

3.2 Scene 2 Episode 15 menit ke 01.41

| Penanda (<i>Signifier</i>) | Pertanda (<i>Signified</i>) |
|------------------------------|-------------------------------|
| | |

| | |
|---|--|
|  | <p>Ekspresi misa di sini di perlihatkan seperti memohon dengan kedua tangan berada di depan badan sambil bergenggaman yang biasa dapat di artikan sebagai permohonan yang tulus.</p> |
| <p>Misa : “rem,aku mau Light mencintaiku. Light dan aku akan Bahagia”</p> | |

Pembahasan

Pada cuplikan *scene* tersebut terlihat Misa yang sangat jatuh cinta dengan Light membuatnya mau melakukan apa pun permintaan light walau permintaan pembunuhan sekali pun. Hal ini terlihat demi mendapatkan apa yang diinginkan, Light dengan memanfaatkan cintanya misa yang ada walaupun light tahu resiko apa yang akan diterima oleh Misa untuk kedepannya namun ia tetap melakukannya.

Pengambilan gambar *big close up* ini menunjukkan adanya hubungan tidak sehat dimana Light memanfaatkan cintanya dan tangannya yang menyentuh Pundak misa memberikan isyarat bahwa ini adalah penekanan apabila misa mau melakukannya light akan memberikan cintanya namun jika tidak maka light akan meninggalkannya.

Light memanfaatkan perasaan dan kegamuman Misa dengan membuat Misa bertemu dengan L agar Light dapat mengetahui nama asli dari L namun sayangnya resiko tidak dapat terhindarkan ternyata setelah mengetahui nama L justru Misa di curigai sebagai kira 2.

3.3 Scene 3 Episode 23 menit ke 05.50

| Penanda (<i>Signifier</i>) | Pertanda (<i>Signified</i>) |
|---|--|
|  | <p>Pada adegan ini dapat kita lihat dari ekspresinya bahwa light tersenyum senang mengetahui rencana yang di buatnya berhasil.dari ekpresinya kita tahu bahwa rencana yang di maksud belum tentu berujung baik karna senyumnya bukan senyum senang seperti pada umumnya.namun senyum senang licik yang dapat kita lihat seperti penjahat yang berhasil menjalankan kejahatannya.</p> |
| <p>Light : “Sesuai rencanaku.”</p> | |

Pembahasan

Dari *scene* tersebut kita melihat bahwa light yagami memiliki wajah berbeda yang tidak pernah di perlihatkan kepada sia pun.wajah yang menggambarkan akan kemenangan,kelicikan dan rasa puas yang tidak dapat di gambarkan ini ternyata merupakan ekspresi Ketika ia berhasil memandu orang-orang ke arah rencana yang telah dia persiapkan baik-baik sebelum ia lupa ingatan.

Teknik pengambilan gambar ini berupa *close up* dimana pengambilan gambar berfokus kepada wajahnya light yang menunjukkan ekspresi liciknya.dari segi ini kita seakan di berikan gambaran bahwa orang yang meniulatif memiliki 2 sisi yang berbeda.satu sisi dapat di lihat oleh umum dan satu lagi adalah

sisi yang hanya sedikit orang yang tahu dimana sisi ini menggunakan mata merah hanya akna di perlihatkan saat jiwa manipulatif dan liciknya keluar.

3.4 Scene 4 Episode 25 menit ke 09.30

| Penanda (<i>Signifier</i>) | Pertanda (<i>Signified</i>) |
|--|--|
|  <p data-bbox="386 680 886 743">Light : “aku tahu betul meski kau Shinigami,kau peduli pada Misa”</p> | <p data-bbox="912 380 1239 709">Pada adegan ini dapat kita lihat dari ekspresinya light yang menggunakan mata merah yang melambang kan bahwa sifat manipulatifnya keluar. sorot matanya yang tajam menandakan sedang melirik rem tetapi tidak sampai di sadari oleh orang lain bahwa dia sedang memperhatikan rem.</p> |

Pembahasan

Dari scene tersebut kita melihat bahwa light menatap rem seakan memberikannya pilihan antara mengikuti kemauan light untuk membunuh L demi menyelamatkan misa atau tetap melindungi misa dari jauh.

Teknik pengambilan gambar tersebut ialah *big close up* yang mana memperlihatkan jelas wajah light(terutama fokus pada mata merah light).

3.5 Scene 5 Episode 25 menit ke 20.39

| Penanda (<i>Signifier</i>) | Pertanda (<i>Signified</i>) |
|---|---|
|  <p data-bbox="386 1358 886 1421">Light : “aku akan balaskan dendam Ryuzaki....”</p> | <p data-bbox="912 1058 1239 1449">Pada adegan ini dapat kita di perlihatkan dengan dua orang yang menatap light,sewaktu ekspresi light sendiri tidak dapat terlihat dengan jelas.sedangkan perkataannya menunjukkan bahwa light akan membalas dendam.dengan mengempalkan kedua tangan membuktikan tekad yang kuat sehingga menyakinkan orang-orang tentang pernyataannya.</p> |

Pembahasan

Dari teknik pengambilan gambar *Medium Long Shot ini* kita di perlihatkan sosok light yang tidak bisa di tebak namun memiliki kepalan tangan yang menunjukkan tekadnya yang kuat di sertai kata-kata pendukung yang berupa akan membalaskan dendam,hal ini menunjukkan adanya keadilan namun sayangnya justru kematian L adalah rencana yang di persiapkan oleh light.

4. Kesimpulan

Penanda dan pertanda pada *anime Death Note* yang telah dianalisis, menghasilkan penyajian data berupa makna bahwa kepribadian *machiavellianisme* seseorang berasal dari sifat manipulasi yang mendepankan pendapatnya dan berusaha menutupi kesalahannya dengan cara menghilangkan barang bukti yang ada, termasuk nyawa manusia lainnya.kemudian orang yang memiliki sifat *machiavellianisme* ini suka sekali membuat sebuah rencana untuk ke depannya.Rencana tersebut terkadang tidak akan menyentuh tangannya sehingga orang-orang tidak mungkin

menuduhnya sebagai dalang dari kejadian tersebut, rencana yang di rencanakan biasanya di buat sedemikian rupa rapi sehingga cukup dia beri umpan pada seseorang, maka orang tersebutlah yang akan melaksanakan rencana hingga akhir. Adegan yang ditampilkan diperoleh melalui teknik pengambilan gambar medium shot, *big close up, one shot, full shot*.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Ella (ed.)). CV Jejak.
- Azzen, S. K. (2023). *ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES DALAM ANIME THE JOURNEY*. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Ersyad, F. A. (2021). *Semiotika Komunikasi dalam Perspektif Charles Sanders Pierce*. Mitra Cendekia Media.
- Lantowa, J., Marahayu, N. M., & Khairussibyan, M. (2017). *Semiotika Teori, Metode, dan Penerapannya dalam Penelitian Sastra* (I). Deepublish.
- Mawarni, E. (2022). PENGARUH LOVE OF MONEY, MACHIAVELLIAN, RELIGIUSITAS DAN IDEALISME TERHADAP PERSEPSI ETIS MAHASISWA AKUNTANSI (Studi Empiris pada Mahasiswa Program Studi Akuntansi UIN Sultan Syarif Kasim Riau). In *האָרן* (Issue 8.5.2017). UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Ningsih, K. R. R., & Budiarta, K. (2022). Budaya Catur Purusa Artha Memoderasi Love of Money dan Sifat Machiavellian, Terhadap Indikasi Fraud. *E-Jurnal Akuntansi*, 32(7), 1812. <https://doi.org/10.24843/EJA.2022.v32.i07.p11>
- Raharjo, R. P., & Nugraha, A. S. (2022). *Pengantar Teori Sastra* (Z. I. Muhammad (ed.); I).
- Shalekhah, A., & Martadi. (2020). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Poster Film Parasite Versi Negara Inggris. *Deiksis*, 2(03), 54–66. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Sugijaya, R. P., Widyaningsih, A., & Arief, M. (2023). Factors that Affect Ethical Behaviour on Accounting Students: Literature Review. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Dan Keuangan*, 11(2), 1412. <https://doi.org/10.17509/jpak.v11i2.59459>
- Sukur, M. A. H. (2023). *DOMINASI KUASA KAPITALIS TERHADAP BURUH DALAM PLOT FILM SORRY TO BROTHER YOU DITINJAU MELALUI SEMIOTIKA JOHN FISKE*. Institiut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Wahjuwibowo, I. S. (2018). *Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi* (Edisi 3). Mitra Wacana Media.
- Widaningrum, S. A. B. (2019). *RASISME DALAM FILM FITNA* (Analisis Semiotika Rasisme di Dalam Film Fitna) (Vol. 66, Issue 4). Universitas Pembangunan Nasional “Veteran.”
- https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Death_Note
- https://deathnote.fandom.com/wiki/Death_Note_/A_Official_Analysis_Guide_of_the_Animation
- <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fduniagames.co.id%2Fdiscover%2Farticle%2F5-fakta-platinum-end%2Fen&psig=AOvVaw0TF7TpAUi5nFHN79YaLWcm&ust=1703210876453000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CA8QjRxqFwoTCIDRrPq4n4MDFQAAAAAdAAAAABAH>