

# MAKNA ADEGAN KEKERASAN PADA ANIME VINLAND SAGA SEASON 1

(ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)

## *THE MEANING OF VIOLENT SCENES IN THE ANIME VINLAND SAGA SEASON 1*

*(ROLAND BARTHES SEMIOTIC ANALYSIS)*

Arief Wicaksono <sup>1</sup>, Drs. Buddy Riyanto, M.Si <sup>2</sup> Andri Astuti Itasari, S.Sos., M.I.Kom <sup>3</sup>,  
Program Studi Ilmu Sosial Dan Politik  
Universitas Slamet Riyadi, Jl. Sumpah Pemuda, Surakarta  
[e-mail :awicaksono722@gmail.com](mailto:awicaksono722@gmail.com)

### Abstrak

Anime Vinland Saga merupakan salah satu karya animasi yang dikenal dengan penceritaan yang kompleks dan adegan kekerasan yang dramatis. Skripsi ini bertujuan untuk menganalisis mencari makna adegan kekerasan yang ada dalam anime Vinland Saga jenis penelitian deskriptif kualitatif dan teori semiotika Roland Barthes, obyek penelitian ini adalah Adegan kekerasan pada anime Vinland Saga, sumber data primer melalui laman Netflix, data sekunder melalui buku, internet hingga jurnal yang relevan, serta teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi.

Kata Kunci : Makna Adegan Kekerasan, Anime Vinland Saga, Semiotika, Roland Barthes

### Abstract

*The Vinland Saga anime is one of the animated works known for its complex storytelling and dramatic scenes of violence. This thesis aims to analyze the meaning of violent scenes in the Vinland Saga anime, the type of qualitative descriptive research and Roland Barthes semiotic theory, the object of this research is scenes of violence in the Vinland Saga anime, primary data sources through the Netflix page, secondary data through books, the internet to relevant journals, and data collection techniques using documentation.*

*Keywords: The Meaning of Violent Scenes, Anime Vinland Saga, Semiotics, Roland Barthes*

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Media massa sangat menarik perhatian pada pola pikiran yang terdapat pada kelangsungan kesibukan manusia. Media massa seperti makanan pokok masyarakat umum selain makanan yang kita tahu. Dalam dunia komunikasi, media

massa sering diibaratkan sebagai sebuah hipotesis yang dinyatakan oleh banyak pakar komunikasi. Analogi ini biasanya menggambarkan bahwa pengiriman pesan oleh media massa mirip dengan tindakan penyuntikan obat yang langsung memasuki jiwa penerima pesan (Morrisan, 2015:12).

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih dalam tentang anime ini dan banyak penonton diluar sana beranggapan anime ini sekedar anime kekerasan semata. Sehingga penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait hal ini dengan judul "Makna Adegan Kekerasan Pada Anime Vinland Saga Season 1" dengan menggunakan metode penelitian semiotika milik Roland Barthes, yaitu dengan melihat makna denotasi dan makna konotasi di dalam setiap adegan yang berkaitan dengan mencari makna sebenarnya saat terjadinya kekerasan di anime tersebut.

## **B. Rumusan Masalah**

Apa makna adegan kekerasan pada Anime Vinland Saga Season 1?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan menganalisis makna adegan kekerasan yang terjadi pada ada di Anime Vinland Saga Season 1 menggunakan teori Semiotika Roland Barthes.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

#### **1. Animasi**

Animasi dalam kamus Indonesia-Inggris, kata animasi berasal dari kata dasar "to animate", yang berarti memberi energi. Animasi adalah suatu kegiatannya melakukan atau menggerakkan benda mati dengan memberi dukungan, kualitas, gambarnya sehingga tampak hidup..

#### **2. Jenis Animasi**

Animasi mempunyai prinsip yang telah berkembang dari pada dulu sekarang menjadi beberapa jenis, yaitu (Setyowati, 2021), Animasi 2D (Dua Dimensi), dan Animasi 3D (Tiga Dimensi).

#### **3. Prinsip-prinsip Animasi**

Berbagai teori dan pendapat tentang bagaimana cara animasi itu dibuat. Setidaknya ada 12 prinsip harus dipenuhi buat animasi tampak hidup antara lain (Setyowati, 2021) a) Squash and stretch, b) Anticipation, c) Staging, d) Straight ahead action and pose to pose, e) Follow through and overlapping action, f) Slow in and slow out, g) Arcs, h) Secondary Action, i) Timing, j) Exaggeration, k) Solid Drawing, l) Appeal.

#### **4. Semiotika**

Semiotika ialah sebuah studi perihal makna yang berkaitan menggunakan tanda, proses tanda (semiosis), indikasi, analogi, simbol dan komunikasi (Sobur, 2018:31).

#### **5. Teori Semiotika Roland Barthes**

Roland Barthes dikenal sebagai ahli dalam pemikir strukturalis yang tertarik pada praktik contoh semiotik serta bahasa Saussurean. dia lahir di tahun 1915 asal keluarga Protestan kelas menengah pada Cherbourg serta dibesarkan di Bayonne, sebuah kota kecil dekat pantai Atlantik di Prancis barat daya. Semasa hidupnya, Barthes banyak menulis buku yang antara lain sebagai referensi penting bagi kajian semiotika di Indonesia. Karya-karya utama Barthes diantaranya: *Le degree zero de l'écriture* atau "Nol Derajat di Bidang Menulis" (Sobur, 2020: 63-70).

## 6. Semiotika dalam Film

Kemampuan film buat menjangkau berbagai segmen sosial telah membangkitkan para profesional media, yang percaya bahwa film tersebut memiliki kemampuan untuk memengaruhi penonton. Alhasil, semakin banyak penelitian yang ingin mengkaji akibat film terhadap rakyat. Hal ini dapat dibuktikan dengan sejumlah kajian film yang mencakup aneka macam topik, contohnya pengaruh film terhadap anak-anak, film dan politik, film dan agresi, dan lainnya. (Rachmawati, 2023).

## 7. Kekerasan

Kekerasan ialah suatu serangan (assault) terhadap keutuhan fisik dan mental seseorang (Narwoko & Suyanto, 2015:343). Robert Audi mendefinisikan kekerasan menjadi serangan atau penganiayaan fisik terhadap seseorang, atau serangan yang sangat keji dan jahat, penghancuran atau penghancuran harta benda atau sesuatu yang mungkin milik seseorang (Setiadi & Usman, 2018:358).

## B. Penelitian Terdahulu

Berbagai penelitian mengkaji topik yang sama, yaitu semiotika dalam buku, majalah, atau film media cetak lainnya, berdasarkan temuan penelitian sebelumnya. dimana kajian ini berbicara tentang pemberian makna tentang film.

Pertama, Aryo Nur Syafiq pada tahun 2023 melakukan penelitian awal .*"ANALISIS SEMIOTIKA TENTANG REPRESENTASI KEKERASAN PADA ANIME ATTACK ON TITAN"*. adalah judul penelitian ini.

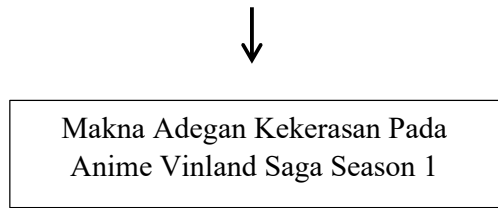
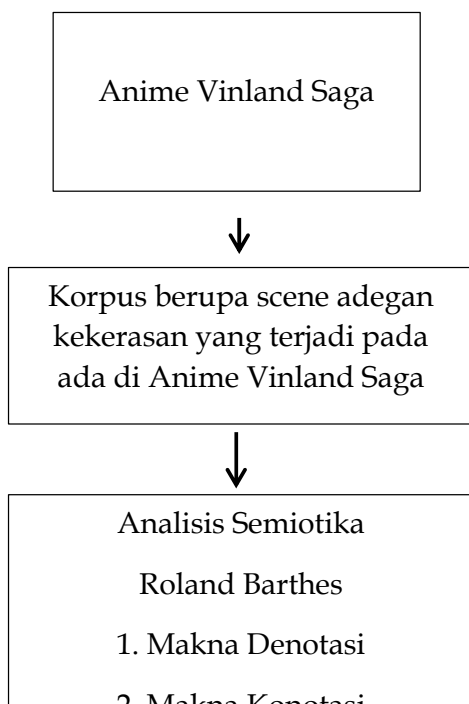
Kedua, penelitian yang dilakukan pada tahun 2017 oleh Fitriani Nur Magfiroh *"REPRESENTASI KEKERASAN SEKSUAL PADA ANAK TUNA RUNGU DALAM FILM SILENCED"* demikian judul penelitiannya.

## C. Kerangka Pemikiran

Film merupakan salah satu media paling populer dan efektif dalam menyampaikan pesan edukasi kepada masyarakat. Sebuah film yang mengangkat isu-isu sosial di masyarakat menjadi cerita yang menarik untuk dikaji. Selain itu, kehadiran film yang menyuguhkan isu yang sedang ramai diperbincangkan oleh masyarakat dapat membuka pemikiran masyarakat akan hal tersebut.

Film animasi anime *Vinland Saga* menjadi salah satu seri anime aksi-petualangan yang diproduksi oleh Wit Studio. Film ini didasarkan pada seri manga yang berjudul sama karya Makoto Yukimura. Film ini ber-setting di Eropa pada

abad ke-11 dan mengikuti kisah Thorfinn, seorang anak muda Viking yang berusaha untuk membalas dendam kematian ayahnya. Namun, series animasi ini memiliki banyak adegan kekerasan yang memiliki makna-makna tersendiri. Film ini mengandung tanda-tanda dan simbol yang hanya bisa dimaknai dengan menggunakan sebuah analisis semiotika. Oleh karena itu, penulis menggunakan analisis semiotika Roland Barthes dalam mencari makna dari tentang adegan kekerasan yang direpresentasikan dalam film ini. Penulis menggunakan sebuah bagan untuk menjelaskan alur penelitian yang akan penulis lakukan. Penulis melakukan pengamatan pada film animasi Vinland Saga dan membuat korpus dengan cara mencari adegan-adegan mana yang menunjukkan simbol atau tanda yang berkaitan dengan adegan kekerasan yang ditampilkan dalam film animasi Vinland Saga dengan menganalisis tanda-tanda verbal. Setelah itu, penulis akan menemukan makna denotasi, konotasi dan mitos dari adegan/scene yang mengandung kekerasan sehingga penulis dapat menemukan makna dari adegan kekerasan dalam film tersebut. Kerangka penelitian ini tergambar pada sebuah bagan, sebagai berikut:



### BAB III

## METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, artinya makna dari data yang dikumpulkan ditentukan dengan mengamati dan mendokumentasikan sebanyak mungkin aspek dari situasi yang diteliti pada saat itu untuk mendapatkan gambaran besarnya. menafsirkan dan gambaran situasi saat ini (Kriyantono, 2014).

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan filosofi post-positivis, digunakan untuk mempelajari kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti sebagai alat utama, pengambilan sampel sumber data, pelaksanaan yang bertujuan dan teknik pengumpulan bola (kombinasi), analisis, dan induksi. atau segitiga kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan signifikansi daripada generalisasi (Sugiyono, 2014).

### B. Objek Penelitian

Obyek penelitian ini adalah film animasi anime Vinland Saga di produksi oleh Wit Studio di sutradarai oleh Makoto Yukimura. Anime ini berasal dari Komik (manga) Vinland Saga pertama kali diterbitkan pada tahun 2005 dan masih berlanjut hingga sekarang. Anime Vinland Saga sendiri tayang perdana pada Juli 2019 dan diproduksi oleh studio Wit Studio. Vinland Saga memiliki alur cerita yang menarik dengan karakter-karakter yang kompleks. Hal ini dapat menarik minat penulis untuk mengkaji lebih dalam mengenai karakterisasi dan pengembangan karakter dalam anime ini.

### C. Jenis dan Sumber Data

Dalam Penelitian ini, sumber data berasal dari :

#### 1) Data Primer

Pengertian data premier menurut Lofland dan Lofland (2014) mengatakan bahwa sumber data utama pada penelitian kualitatif ialah kata-kata serta tindakan. kata-kata serta tindakan adalah sumber data yang diperoleh berasal lapangan dengan mengamati sumber data penelitian ini merupakan anime Vinland Saga yang sekarang sudah beredar di media sosial maupun aplikasi menonton film lainnya.

#### 2) Data Sekunder

Data sekunder dari penelitian ini berasal dari sumber-sumber lain yaitu buku serta referensi lain yang berkaitan dengan anime Vinland Saga seperti sumber internet MyAnimeList, Mariviu, dan Youtube.

### D. Teknik Pengumpulan Data

Dokumentasi merujuk pada catatan peristiwa di masa lalu. Dokumen dapat berupa berbagai jenis, seperti tulisan manusia, foto, atau karya monumental. Contoh dokumen tertulis antara lain buku harian, kisah hidup, cerita, biografi, peraturan, dan kebijakan. Sementara itu, contoh dokumen dalam format gambar meliputi foto, sketsa, dan biografi. Selain itu, dokumen juga dapat berupa karya seni seperti foto, patung, atau film. Dalam penelitian kualitatif, penelitian dokumen seringkali digunakan bersama dengan metode observasi dan wawancara. (Sugiyono, 2014:326).

### E. Analisis Data

Pada penelitian ini data yang dikumpulkan kemudian di organisasikan ke dalam satu urutan pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tanda-tanda apa saja yang ada pada gambar-gambar hasil seleksi. Dalam penerapan panca jiwa, tanda-tanda teks dapat dibedakan menjadi tiga jenis, berdasarkan teori makna semiotika Roland Barthes, yaitu penanda, petanda dan tanda.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Objek Penelitian

##### 1. Sinopsis


Thorfinn muda tumbuh besar dengan mendengarkan kisah-kisah para pelaut tua yang telah mengarungi samudra dan mencapai tempat legenda, Vinland.

Tempat itu dikatakan hangat dan subur, tempat di mana tidak perlu ada pertempuran - sama sekali tidak seperti desa beku di Islandia tempat dia dilahirkan, dan tentu saja tidak seperti kehidupannya saat ini sebagai tentara bayaran. Perang adalah rumahnya sekarang. Meskipun ayahnya pernah berkata kepadanya, "Kamu tidak punya musuh, tidak ada yang punya. Tidak ada seorang pun yang tidak boleh disakiti," seiring pertumbuhannya, Thorfinn jauh dari



Gambar 4.1 Poster Anime Vinland Saga  
Wikipedia

bertarung melawan Jarls of Lade. Hasilnya, Norwegia berhasil memenangkan pertempuran

(Signifier) Penanda	(Signified) Pertanda
 Gambar 4.2 Pertempuran Hjörungavágr	Thors selaku seorang jenderal Jomsviking melakukan pertempuran dengan prajurit Raja Haakon Sigurdsson sebagai upaya perebutan Norwegia.
(Denotative Sign) Tanda Denotasi	
Adegan tersebut memperlihatkan Thors sedang melakukan pertarungan dengan prajurit Raja Haakon Sigurdsson.	
(Conotative Signifier) Penanda Konotasi	(Conotative Signifier) Petanda Konotasi
Thors melepas pedangnya disaat pertarungan telah berlangsung.	Dampak dari peperangan salah satunya menyebabkan kematian.
(Conotative Sign) Tanda Konotasi	
Penggunaan kata melepas pedang sebagai simbol dari tindakan seseorang yang menghentikan atau mengakhiri keterlibatannya dalam situasi konflik atau pertempuran.	

## B. Pembahasan dan Analisis

### 1. Pokok-pokok Pembahasan


#### a. Kekerasan Fisik atau Non Verbal dalam Peperangan

1) Pada episode satu menit (01:02 - 03:34) memperlihatkan pertempuran Hjörungavágr tahun 987 ayah alias thors selaku seorang jenderal Jomsviking melakukan pertempuran. Raja Denmark dan Harald Bluetooth, mendeklarasikan perang kepada Raja Haakon Sigurdsson sebagai upaya perebutan Norwegia. Dalam pertempuran ini, pasukan Jomsvikings bergabung dengan Denmark untuk

#### b. Kekerasan Fisik atau Non Verbal diluar Peperangan

1) Pada episode enam menit (09:45 - 10:16) memperlihatkan Thorfinn pergi berperang untuk pertama kalinya sebagai anggota pasukan Askeladd. Setelah menyaksikan kenyataan pahit perang untuk menaklukkan Inggris secara langsung, Thorfinn mencoba melarikan diri namun kemudian terjun ke medan perang untuk membalas dendam kepada ayahnya dengan mengalahkan Askeladd. Suatu malam, Thorfinn terluka dalam pertempuran dan

diselamatkan oleh seorang ibu dan anak perempuan yang tinggal di sebuah desa di tepi laut.

(Signifier) Penanda	(Signified) Pertanda
 Gambar 4.3 Halfdan ke desa Thorfinn	Halfdan mencari budaknya yang kabur di desa Thorfinn
(Denotative Sign) Tanda Denotasi	
Adegan tersebut memperlihatkan Halfdan sedang melakukan introgasi penduduk setempat di desa Thorfinn	
(Conotative Signifier) Penanda Konotasi	(Conotative Signifier) Petanda Konotasi
Halfdan melakukan kekerasan kepada penduduk desa menyabet dengan sadis.	Dampak dari kedatangan Halfdan yang mempunyai sifat yang sadis membuat beberapa warga mengalami luka-luka akibat perbuatan introgasi Halfdan kepada warga desa.
(Conotative Sign) Tanda Konotasi	
Penggunaan kata sadis sebagai simbol karakteristik yang tidak memiliki belas kasihan dan dengan sengaja menyebabkan penderitaan pada orang lain.	

### c. Kekerasan Lisan atau Verbal didalam Peperangan

1) Pada episode lima menit (19:23 - 21:30) menunjukkan adegan sebelum melakukan duel Thorfin berbicara tentang sebagai anak Thors seorang pejuang Viking yang penuh harga diri dan hebat. Thorfinn ingin dendamnya diselesaikan dengan duel sakral pejuang Viking melawan Askeladd.

(Signifier) Penanda	(Signified) Pertanda
 Gambar 4.4 Thorfinn bersiap lawan Askeladd	Thorfinn menantang duel Askeladd untuk membalaskan dendam kematian ayahnya yang dibunuh oleh Askeladd dan anak buahnya.
(Denotative Sign) Tanda Denotasi	
Adegan tersebut memperlihatkan perbincangan sebelum duel antara Thorfinn dan Askeladd.	
(Conotative Signifier) Penanda Konotasi	(Conotative Signifier) Petanda Konotasi
Meremehkan adalah tindakan atau sikap yang menganggap rendah atau tidak menghargai sesuatu atau seseorang.	Meremehkan lawan sebelum bertarung tindakan yang sering kali berdampak negatif.
(Conotative Sign) Tanda Konotasi	
Meremehkan lawan simbol yang menggambarkan sikap sombong dan angkuh terhadap lawan sebelum memulai pertarungan. Sifat seperti itu bisa membuat lawan menjadi emosi dan tidak fokus akan pertarungannya.	

### d. Kekerasan Lisan atau Verbal didalam Peperangan

1) Pada episode satu menit (23:40- 25:08) menunjukkan salah satu budak Halfdan melarikan diri dan melarikan diri ke desa Thorfinn. Halfdan curiga pria itu menuju ke sana dan tiba dengan kapal panjang dengan kepala naga terpasang.

(Signifier) Penanda	(Signified) Pertanda
 Gambar 4.5 Anak buah Halfdan	Thorfinn menantang duel Askeladd untuk membalaskan dendam kematian ayahnya yang

	dibunuh oleh Askeladd dan anak buahnya.
(Denotative Sign) Tanda Denotasi	
Adegan tersebut memperlihatkan perbincangan sebelum duel antara Thorfinn dan Askeladd.	
(Conotative Signifier) Penanda Konotasi	(Conotative Signifier) Petanda Konotasi
Meremehkan adalah tindakan atau sikap yang menganggap rendah atau tidak menghargai sesuatu atau seseorang.	Meremehkan lawan sebelum bertarung tindakan yang sering kali berdampak negatif.
(Conotative Sign) Tanda Konotasi	
Meremehkan lawan simbol yang menggambarkan sikap sombong dan angkuh terhadap lawan sebelum memulai pertarungan. Sifat seperti itu bisa membuat lawan menjadi emosi dan tidak fokus akan pertarungannya.	

## 2. Hasil Analisis

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan mencari makna sebenarnya dari adegan kekerasan pada anime Vinland Saga. Adegan kekerasan pada anime Vinland Saga telah dimaknai menggunakan semiotika model Roland Barthes untuk diketahui makna Denotasi, Konotasi serta Mitos yang terkandung pada scene-scene anime Vinland Saga season 1, dari hasil yang telah dianalisis, adalah sebagai berikut :

### a. Makna adegan kekerasan pada anime Vinland Saga Season 1

Pada hasil analisis, ditemui bahwa film animasi "Vinland Saga" bukan sekadar menceritakan tentang peperangan dan bajak laut. Lebih dari itu, film ini

menyampaikan nilai-nilai dan makna yang mendalam di balik adegan-adegan kekerasan. Analisis ini mengungkap bahwa ada pesan-pesan yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata dari setiap adegan kekerasan dari hasil analisis yang didapat, adalah sebagai berikut :

1) Pada episode satu, Thors membeli budak dari Halfdan yang ditemukan ditumpukan salju didekat rumahnya.

Pada adegan tersebut menggambarkan sosok Thors yang baik hati dan dermawan untuk membantu sesama dengan membelinya agar budak itu tidak disiksa oleh pemiliknya.

2) Pada episode empat, Thors melindungi Thorfinn dari ancaman grombolan pembunuh bayaran.

Pada adegan tersebut menggambarkan tugas Thors selaku ayah untuk melindungi buah hatinya yaitu Thorfinn dari grombolan pembunuh bayaran. Ayah sebagai figur pahlawan dan pengaman, berkomitmen untuk menjaga anaknya dari potensi bahaya, baik fisik maupun emosional. Mencerminkan ikatan keluarga yang kuat dan tanggung jawab sebagai pelindung yang tak tergantikan.

3) Pada episode delapan, dalam pertarungan Thorfinn melawan Thorkell dengan ukuran fisik yang terpaut jauh.

Pada adegan tersebut menggambarkan Thorfinn melawan musuh yang jauh lebih besar dalam pertempuran, ia menunjukkan bahwa kekuatan sejati tidak hanya berasal dari fisik semata, tetapi juga dari tekad dan ketahanan mental. Misalnya, dalam



pekerjaan atau studi, mungkin ada situasi yang terasa menakutkan atau sulit. Namun, jika kita memiliki mental baja seperti Thorfinn, kita akan lebih siap untuk menghadapi tantangan ini dengan keyakinan dan tekad yang kuat.

### **b. Anime bisa menjadi tontonan disemua kalangan usia**

Anime pasti digambarkan dalam bentuk animasi. Anime sendiri memang tak beda jauh dengan yang namanya tontonan kartun. Dan karenanya, banyak sekali orang yang beranggapan bahwa anime adalah tontonan anak-anak (Kapanlagi.com, 2017). Seperti halnya anime *Vinland Saga* cocok untuk ditonton usia dua puluh tahun keatas yang bercerita tentang yang menceritakan sejarah kehidupan bangsa Viking. Memiliki latar waktu di abad pertengahan yang penuh dengan historical (Video.com, 2023). Maka dari itu anime Jepang tidak bisa dicap sebagai tontonan anak-anak secara general. Atau dengan kata lain, mereka yang suka nonton Anime Jepang tidak selalu bersifat kekanak-kanakan (Kapanlagi.com, 2017).

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian terhadap scene atau babak yang dilakukan penelitian, disimpulkan bahwa pada film animasi "*Vinland Saga Season 1*" yang diproduksi oleh Wit Studio yang memperlihatkan adegan kekerasan pada anime tersebut, berupa kekerasan fisik atau non verbal didalam peperangan, kekerasan fisik atau non verbal diluar peperangan,

kekerasan lisan atau verbal didalam peperangan, kekerasan lisan atau verbal diluar peperangan dan kekerasan verbal dan lisan dalam peperangan. Atas dasar tersebut setelah melakukan penelitian menggunakan analisis semiotika model Roland Barthes pada makna adegan kekerasan pada anime "*Vinland Saga Season 1*", peneliti menyimpulkan film animasi ini menceritakan seorang perjalanan anak kecil yang bernama Thorfinn yang penuh dengan tantangan, tekad, dan pencarian makna dalam hidupnya setelah kematian ayahnya. Pada awalnya, perjuangan Thorfinn terfokus pada dendam terhadap pembunuh ayahnya, Askeladd lah yang mengarahkannya ke dunia pertempuran dan kekerasan. Namun, perjalanannya perjuangan Thorfinn bukan sekedar tentang balas dendam saja. Pesan ini terkandung pada adegan kekerasan anime *Vinland Saga*.

#### **B. Saran**

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan tentang makna adegan kekerasan pada anime "*Vinland Saga Season 1*", Peneliti memberikan saran agar masyarakat dapat mengambil pesan atau nilai positif dari makna pada makna adegan kekerasan pada anime "*Vinland Saga Season 1*", tentang pentingnya menyimpulkan film animasi ini mengajarkan menghargai nilai-nilai kemanusiaan, seperti perjuangan dan kasih sayang. Pelajaran yang dapat diambil adalah tentang pentingnya menerapkan nilai-nilai ini dalam kehidupan sehari-hari untuk dijadikan contoh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, & Adjie. (2015). B1 3D Studio Max 9 +Cd. FILM ANIMASI 2D BERBASIS 3D MENGGUNAKAN TEKNIK CELL SHADING BERJUDUL THE POSTMAN STORY, 6.
- Afrin, S., & Muniruzzaman. (2020). Image Becomes Language: Media and Capitalism in Barthes' Rhetoric of the Image. *European Journal of Literary Studies*, 02 (02).
- Brenner, R. (2015). *Anime's Brave New World*. Reed Elsevier Brookline.
- Burhan, B. (2021). *Sosiologi Komunikasi: Teori Pradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Cinemags. (2004). *The Making of Animation:homeland*. Bandung: PT Megaindo Tunggal Sejahtera Indonesia.
- Djalle, Z. G. (2007). *The Making 3D Animation Movie*. Jakarta: Penerbit Gramedia.
- Doni, J. (2022, Oktober 21). Kisah Mitologi: Achilles, Pejuang Legendaris Yunani! Setengah Dewa?. Diambil kembali dari <https://duniaku.idntimes.com/geek/culture/doni-jaelani/fakta-achilles-prajurit-setengah-dewa>
- Dwi, J. N., & Suyanto, B. (2015). *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Praneda Media.
- Guntur, M. (2017, Oktober 17). Anime dan Imej Negatif Awam Tentang Tontonan Anak-Anak. Diambil kembali dari <https://www.kapanlagi.com/korea/anim-e-dan-imej-negatif-awam-tentang-tontonan-anak-anak-3392c0.html>
- Haryatmoko. (2014). *Etika Komunikasi (Manipulasi Media, Kekerasan, dan Pornografi)*. Yogyakarta: Kanisuis.
- Jurnal. (2018). Analisis Isi Kekerasan Film Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss! Part 1, dikutip oleh Lukas Hartono.
- Kriyantono, R. (2014). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Maestri, & Adhindha. (2015). Digital Animasi Character. FILM ANIMASI 2D BERBASIS 3D MENGGUNAKAN TEKNIK CELL SHADING BERJUDUL THE POSTMAN STORY, 07.
- Moleong, L. J. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Morrisan. (2005). *Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio dan Televisi*. Tangerang: Ramdina Prakarsa.
- Mudjiono, Y. (2011). Kajian Semiotika dalam Film. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 01 (01).
- Muflika, N. F . (2021, Desember 10). Kisah Ludwig II, Raja Gila dari Kerajaan Bavaria yang Terlilit Hutang karena Kecintaannya pada Seni, Nekat Mengakhiri Hayat dengan Cara Tak Wajar Ini, Dipastikan Musuh Bakal Menggigil Ketakutan. Diambil kembali dari <https://intisari.grid.id/read/033037085/kisah-ludwig-ii-raja-gila-dari-kerajaan-bavaria-yang-terlilit-hutang-karena-kecintaannya-pada-seni-nekat-mengakhiri-hayat-dengan-cara-tak-wajar-ini?page=all>
- Rachmawati, O. (2023). REPRESENTASI BENTUK RESILIENSI KORBAN KEKERASAN SEKSUAL PADA FILM (Analisis Semiotika Roland Barthes Tentang Film "Dear Nathan: Thank You Salma Karya Kuntz Agus"). Universitas Sebelas Maret.

Rinjani, D. (2019). Mengkaji Film *The Curious case of Benjamin Button* dengan Semiotika. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, Vol 01, no. 01.

Salwa, N. (2020). ANALISIS ISI TENTANG KEKERASAN DALAM FILM *MUNAFIK 2*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Setiadi, & Kolip, U. (2011). *Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial, Teori, Aplikasi, dan Pemecahannya*. Jakarta: Kencana.

Setyowati, F. (2021). *Pesan Toleransi Dalam Kartun Animasi Diva The Series (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure)*. IAIN Purwakarta.

Sobur, A. (2018). *Analisis Teks Media Suatu Pengantar untuk Analisa Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis framing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sobur, A. (2020). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Stam, R. (1992). *New Vocabularies in Film Semiotics*. London: Routledge.

Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Suryawan, I. N. (2019). *Genealogi Kekerasan dan Pergolakan Subaltern*. Jakarta: Kencana.

Tatik, A. (2021, Agustus 14). *Mengenal Prajurit Berserker Viking, Tentara Bayaran Brutal yang Bertempur Seperti Hewan Buas, Dipastikan Musuh Bakal Menggigil Ketakutan*. Diambil kembali dari <https://intisari.grid.id/read/032837417/mengenal-prajurit-berserker-viking-tentara-bayaran-brutal-yang-bertempur-seperti-hewan-buas-dipastikan-musuh-bakal-menggigil-ketakutan?page=all>