Journal of Language Education Studies and Applied Linguistic (JoLESAL)
Vol. 2, No. 2, June 2026, pp. 1~13
ISSN: 3089-8641, DOI: 10.20884/1.jolesal.2026.2.2.20891

Representasi Tokoh Oda Nobunaga dalam Game Samurai Warriors 4: Kajian Semiotika Saussure

Pandu Satria Mandala Putra, Taqdir*, Fithyani Anwar, Nursidah
Japanese Department, Universitas Hasanuddin, Makassar, Indonesia

Article Info

Article history:

Received June 01, 2026
Revised June 07, 2026
Accepted June 08, 2026

Keywords:

Semiotic
video game
Oda Nobunaga
Representasi
Budaya popular

ABSTRACT (10 PT)

This study analyzes the representation of Oda Nobunaga in the video game Samurai Warriors 4 using Ferdinand de Saussure's semiotic approach. The research aims to identify how visual elements, dialogues, and narrative structures construct the image of Nobunaga within the game. This study employed a descriptive qualitative method with data collected through gameplay observation, screenshot documentation, and dialogue transcription from the *story mode* of the game. The analysis focused on eight selected scenes that prominently featured Oda Nobunaga and contained significant visual and verbal elements related to character design, leadership interactions, and military strategy. The analysis focused on the relationship between signifier and signified in visual and verbal representations of the character. The findings reveal that Oda Nobunaga is represented as a powerful, charismatic, strategic, and dominant military leader. Visual signs such as golden armor, red cloak, facial expressions, and battle gestures symbolize authority, ambition, and military dominance. Verbal signs through dialogues further reinforce Nobunaga's image as an authoritarian and strategic leader. In addition, battle scenes and campaign narratives reconstruct Nobunaga as a central figure in the unification of Japan during the Sengoku period. The study also shows that historical figures in video games undergo dramatization and symbolic reconstruction to fit contemporary narrative and entertainment purposes. Therefore, Samurai Warriors 4 functions not only as entertainment media but also as a cultural representation that shapes players' perceptions of historical figures in popular culture.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Corresponding Author:

Taqdir
Japanese department, Faculty of cultural sciences, Hasanuddin University
Email: taqdir@unhas.ac.id

1. PENDAHULUAN

Tokoh-tokoh sejarah sering kali tidak hanya hidup dalam catatan historiografi, tetapi juga terus direpresentasikan ulang dalam berbagai bentuk budaya popular (Li, 2026; Yasui, 2025). Media populer seperti film, anime, manga, dan video game memainkan peran penting dalam membentuk kembali narasi sejarah melalui interpretasi visual dan naratif yang disesuaikan dengan kebutuhan hiburan dan estetika kontemporer (Modayil, 2023; Taqdir, Fajrin, et al., 2025). Dalam konteks ini, representasi tokoh sejarah dalam media populer tidak selalu identik dengan fakta historis, melainkan merupakan konstruksi makna yang dipengaruhi oleh kepentingan naratif, ideologi budaya, dan preferensi audiens. Oleh karena itu, media populer dapat dipahami sebagai ruang produksi makna yang memungkinkan terjadinya rekonstruksi identitas tokoh sejarah melalui sistem tanda visual dan verbal.

Video game merupakan salah satu bentuk media populer yang semakin berpengaruh dalam membentuk persepsi masyarakat terhadap Sejarah (Muñoz, 2022). Berbeda dengan media naratif konvensional

seperti film atau novel, video game menghadirkan pengalaman interaktif yang memungkinkan pemain tidak hanya mengamati, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam alur cerita (Anderson, 2019; Yuniar et al., 2025). Melalui mekanisme gameplay, desain karakter, dialog, serta elemen visual yang kompleks, video game dapat membangun representasi tertentu terhadap tokoh Sejarah (Essien, 2026; Syukri & Hidayat, 2025). Dengan demikian, video game tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai medium representasi budaya yang berpotensi memengaruhi pemahaman pemain terhadap peristiwa maupun tokoh sejarah.

Salah satu tokoh sejarah Jepang yang sering direpresentasikan dalam berbagai media populer adalah Oda Nobunaga (Park, 2022; Suri et al., 2020). Nobunaga dikenal sebagai salah satu tokoh penting dalam periode Sengoku (1467–1615), yaitu masa konflik politik dan militer yang panjang dalam sejarah Jepang (Luhao, 2019). Bersama Toyotomi Hideyoshi dan Tokugawa Ieyasu, Nobunaga dianggap sebagai salah satu tokoh utama yang membuka jalan bagi proses penyatuan Jepang setelah periode perang feodal yang berkepanjangan (Pandu, 2021). Dalam berbagai catatan sejarah, Nobunaga dikenal sebagai pemimpin militer yang ambisius, inovatif, dan kontroversial (Kwon, 2017). Ia terkenal karena strategi militernya yang efektif, keberaniannya dalam menantang struktur tradisional kekuasaan, serta keterbukaannya terhadap teknologi dan pengaruh asing, termasuk penggunaan senjata api dalam pertempuran.

Popularitas Nobunaga sebagai tokoh sejarah yang kompleks membuatnya sering diadaptasi dalam berbagai karya budaya populer Jepang (Thang, 2025). Dalam berbagai media tersebut, karakter Nobunaga sering kali direpresentasikan dengan beragam interpretasi, mulai dari sosok pemimpin visioner hingga figur tirani yang kejam (Foo, 2024). Variasi representasi ini menunjukkan bahwa tokoh sejarah tidak hanya dipahami melalui fakta sejarah, tetapi juga melalui konstruksi makna yang dibangun oleh media. Dengan kata lain, media populer memiliki peran penting dalam membentuk citra simbolik tokoh sejarah melalui sistem representasi yang melibatkan elemen visual, naratif, dan simbolik.

Salah satu media populer yang menampilkan karakter Nobunaga secara menonjol adalah video game Samurai Warriors 4. Game yang dikembangkan oleh Omega Force dan dirilis oleh Koei Tecmo ini mengambil latar periode Sengoku dan menampilkan berbagai tokoh sejarah Jepang sebagai karakter yang dapat dimainkan. Dalam game ini, Nobunaga digambarkan sebagai salah satu tokoh sentral yang memiliki peran penting dalam proses penyatuan Jepang. Namun, seperti halnya representasi tokoh sejarah dalam media populer lainnya, karakter Nobunaga dalam Samurai Warriors 4 tidak sepenuhnya merepresentasikan realitas historis secara literal. Desain visual karakter, dialog, serta tindakan yang ditampilkan dalam gameplay menunjukkan adanya proses interpretasi dan dramatisasi yang bertujuan untuk memperkuat aspek naratif dan estetika permainan.

Representasi tokoh sejarah dalam video game dapat dipahami sebagai sistem tanda yang membangun makna tertentu melalui hubungan antara elemen visual dan konseptual (Mazlan & Mohd Roslan, 2025). Dalam perspektif semiotika, makna tidak muncul secara langsung dari objek yang direpresentasikan, melainkan dibentuk melalui hubungan antara tanda dan konsep yang diwakilinya (Asri & Taqdir, 2025; Taqdir, Masdiana, et al., 2025; Zabilla et al., 2025). Ferdinand de Saussure menjelaskan bahwa tanda terdiri dari dua komponen utama, yaitu signifier (penanda) dan signified (petanda). Penanda merujuk pada bentuk fisik tanda yang dapat diamati, seperti gambar, kata, atau simbol visual, sedangkan petanda merujuk pada konsep atau makna yang diasosiasikan dengan bentuk tersebut (Innis, 1985; Lagopoulos & Boklund-Lagopoulou, 2021; Yakin & Totu, 2014). Melalui hubungan antara kedua unsur tersebut, tanda dapat menghasilkan makna tertentu yang kemudian dipahami oleh audiens.

Pendekatan semiotika Saussure memungkinkan analisis yang lebih sistematis terhadap bagaimana makna representasi tokoh sejarah dibangun melalui elemen visual dan naratif dalam media digital. Dalam konteks video game, elemen-elemen seperti desain kostum, ekspresi karakter, dialog, serta tindakan dalam gameplay dapat dipahami sebagai penanda yang mengarah pada konsep-konsep tertentu mengenai karakter tokoh yang direpresentasikan. Dengan demikian, analisis semiotik dapat membantu mengungkap bagaimana karakter Nobunaga dalam Samurai Warriors 4 dikonstruksi sebagai simbol kepemimpinan, kekuasaan, maupun ambisi militer melalui sistem tanda yang digunakan dalam game tersebut.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membahas Oda Nobunaga dari berbagai perspektif akademik. Kwon (2017) meneliti aspek pendidikan dan pembentukan karakter Nobunaga pada masa pertumbuhannya, sementara Suri *et al.* (2020) mengkaji karakter kepemimpinan Oda Nobunaga dalam novel Shinsho Taikōki menggunakan teori praktik Bourdieu. Selain itu, Park (2022) menganalisis proses deifikasi Oda Nobunaga dalam karya historiografi Jepang, sedangkan Foo (2024) menelaah konstruksi citra Nobunaga sebagai "*Demon King*" atau "*Founding Hero*" dalam berbagai representasi budaya. Penelitian yang lebih mutakhir oleh Thang (2025) juga menunjukkan bahwa representasi Nobunaga dalam media hiburan kontemporer cenderung menampilkan beragam interpretasi identitas yang disesuaikan dengan kebutuhan naratif dan ideologis masing-masing media.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek sejarah, kepemimpinan, sastra, dan representasi budaya secara umum. Kajian yang secara khusus menganalisis

bagaimana karakter Oda Nobunaga direpresentasikan dalam media video game melalui sistem tanda visual dan verbal masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang menggunakan pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure untuk mengungkap hubungan antara penanda dan petanda dalam konstruksi karakter Nobunaga pada video game sejarah Jepang. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis representasi Oda Nobunaga dalam Samurai Warriors 4 melalui analisis semiotika Saussure terhadap elemen visual, dialog, dan narasi yang membangun citra karakter tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana karakter Oda Nobunaga direpresentasikan dalam video game Samurai Warriors 4. Penelitian ini berfokus pada analisis elemen visual, dialog, serta tindakan karakter yang membentuk citra Nobunaga dalam permainan. Dengan menggunakan pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure, penelitian ini berupaya mengidentifikasi hubungan antara penanda dan petanda yang membangun representasi karakter tersebut. Melalui analisis ini, penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana media video game mengonstruksi makna terhadap tokoh sejarah serta bagaimana representasi tersebut berkontribusi dalam membentuk persepsi audiens terhadap figur historis dalam budaya populer.

2. METODE

2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menganalisis representasi karakter Oda Nobunaga dalam video game Samurai Warriors 4. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami makna yang terkandung dalam elemen visual dan naratif yang muncul dalam game tersebut. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk menginterpretasikan fenomena sosial dan budaya melalui analisis makna yang terkandung dalam tanda-tanda yang muncul dalam objek penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure sebagai kerangka analisis utama. Dalam perspektif Saussure, tanda terdiri dari dua komponen utama, yaitu signifier (penanda) dan signified (petanda). Penanda merujuk pada bentuk fisik tanda yang dapat diamati, seperti gambar, simbol, ekspresi karakter, maupun dialog dalam game, sedangkan petanda merujuk pada konsep atau makna yang diasosiasikan dengan tanda tersebut (Saussure, 1988; Sobur, 2016). Melalui hubungan antara penanda dan petanda, penelitian ini berupaya mengidentifikasi bagaimana karakter Oda Nobunaga direpresentasikan dalam Samurai Warriors 4 melalui sistem tanda visual dan naratif yang muncul dalam permainan.

2.2 Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah video game Samurai Warriors 4 yang dikembangkan oleh Omega Force dan diterbitkan oleh Koei Tecmo. Game ini mengambil latar periode Sengoku di Jepang dan menampilkan berbagai tokoh sejarah sebagai karakter utama dalam alur cerita permainan.

Penelitian ini berfokus pada representasi karakter Oda Nobunaga yang muncul dalam story mode permainan. Mode ini dipilih karena menyajikan narasi utama yang menggambarkan perjalanan karakter Nobunaga dalam berbagai peristiwa penting pada periode Sengoku. Data penelitian berupa elemen visual dan naratif yang menampilkan karakter Nobunaga dalam game tersebut.

Jenis data yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi:

(a) Elemen visual, seperti desain karakter, kostum, ekspresi wajah, dan gestur.
(b) Dialog karakter, yaitu percakapan yang melibatkan Nobunaga dalam alur cerita permainan.
(c) Tindakan karakter, yaitu tindakan yang dilakukan Nobunaga dalam berbagai situasi konflik atau pertempuran dalam game.

Data-data tersebut diperoleh melalui proses observasi terhadap gameplay dan dokumentasi dalam bentuk tangkapan layar (screenshot) yang merepresentasikan adegan-adegan penting yang melibatkan karakter Nobunaga.

2.3 Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah melakukan observasi terhadap objek penelitian dengan memainkan dan mengamati alur cerita dalam story mode game Samurai Warriors 4. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi adegan-adegan yang menampilkan karakter Oda Nobunaga secara signifikan dalam permainan. Pemilihan adegan tidak didasarkan pada intensitas atau frekuensi kemunculan karakter semata, melainkan pada relevansinya terhadap tujuan penelitian, yaitu mengungkap representasi karakter Nobunaga melalui sistem tanda visual dan verbal. Oleh karena itu, adegan yang dipilih adalah adegan yang mengandung unsur-unsur representatif seperti desain karakter, kostum,

ekspresi wajah, gestur tubuh, dialog, interaksi dengan tokoh lain, serta tindakan yang menunjukkan karakterisasi Nobunaga sebagai pemimpin militer dalam permainan.

Tahap kedua adalah melakukan dokumentasi data melalui tangkapan layar (screenshot) terhadap adegan-adegan yang dianggap relevan dengan tujuan penelitian. Tangkapan layar ini berfungsi sebagai data visual yang merepresentasikan karakter Nobunaga dalam berbagai situasi dalam game.

Tahap ketiga adalah melakukan pencatatan dialog dan konteks naratif yang muncul dalam adegan-adegan tersebut. Dialog dan narasi yang berkaitan dengan karakter Nobunaga dicatat untuk dianalisis sebagai bagian dari sistem tanda yang membentuk representasi karakter dalam permainan.

Selain data primer dari game, penelitian ini juga menggunakan data sekunder yang diperoleh melalui studi literatur. Data sekunder meliputi buku, artikel jurnal, serta sumber akademik lain yang berkaitan dengan teori semiotika, representasi media, serta sejarah Oda Nobunaga.

2.4 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure dengan menitikberatkan pada hubungan antara penanda (signifier) dan petanda (signified). Proses analisis dilakukan melalui beberapa tahapan.

Tahap pertama adalah identifikasi tanda, yaitu menentukan elemen visual maupun verbal yang berkaitan dengan karakter Nobunaga dalam game. Elemen-elemen tersebut dapat berupa kostum, ekspresi wajah, dialog, maupun tindakan yang muncul dalam adegan permainan.

Tahap kedua adalah identifikasi penanda (signifier). Pada tahap ini, peneliti mendeskripsikan bentuk fisik tanda yang muncul dalam data, seperti elemen visual pada desain karakter atau kalimat dialog yang diucapkan oleh karakter Nobunaga.

Tahap ketiga adalah identifikasi petanda (signified). Pada tahap ini, peneliti menafsirkan konsep makna yang diasosiasikan dengan tanda tersebut berdasarkan konteks budaya, naratif, maupun historis.

Tahap terakhir adalah interpretasi representasi, yaitu menjelaskan bagaimana hubungan antara penanda dan petanda membentuk representasi tertentu terhadap karakter Oda Nobunaga dalam video game Samurai Warriors 4.

Untuk memudahkan proses analisis, data disajikan dalam bentuk tabel analisis semiotik yang memuat unsur penanda, petanda, serta interpretasi makna yang dihasilkan.

Melalui proses analisis ini, penelitian diharapkan dapat mengungkap bagaimana sistem tanda dalam game Samurai Warriors 4 membangun citra karakter Nobunaga sebagai figur historis yang direpresentasikan kembali dalam budaya populer.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis terhadap karakter Oda Nobunaga dalam Samurai Warriors 4 menunjukkan bahwa game ini tidak sekadar menghadirkan kembali tokoh sejarah Jepang, tetapi secara aktif merekonstruksi identitas Nobunaga melalui sistem tanda visual dan verbal yang sarat makna. Representasi yang muncul cenderung menonjolkan aspek kekuasaan, kepemimpinan, dan dominasi militer sehingga membangun citra Nobunaga sebagai figur heroik sekaligus otoritatif dalam narasi permainan. Temuan ini menunjukkan bahwa representasi tokoh sejarah dalam video game tidak bersifat netral, melainkan merupakan hasil konstruksi budaya yang disesuaikan dengan kebutuhan naratif dan estetika media digital. Berdasarkan hubungan antara penanda dan petanda yang ditemukan dalam data, representasi Nobunaga dalam permainan ini dapat dianalisis melalui tiga aspek utama, yaitu representasi visual, representasi kepemimpinan, dan representasi strategi militer.

3.1 Representasi Visual Oda Nobunaga

Representasi visual merupakan elemen penting dalam pembentukan identitas karakter dalam video game. Dalam perspektif semiotika Saussure, elemen visual seperti kostum, ekspresi wajah, dan gestur tubuh dapat dipahami sebagai signifier (penanda) yang merepresentasikan konsep makna tertentu sebagai signified (petanda). Melalui hubungan antara kedua unsur tersebut, desain karakter dalam video game dapat membangun citra simbolik yang membentuk persepsi pemain terhadap karakter yang ditampilkan.

Dalam Samurai Warriors 4, karakter Oda Nobunaga didesain dengan visual yang menonjolkan kekuasaan, kewibawaan, dan dominasi militer. Elemen-elemen visual yang ditampilkan dalam karakter tersebut berfungsi sebagai tanda yang membangun representasi Nobunaga sebagai pemimpin militer yang kuat dan karismatik. Analisis berikut mengidentifikasi beberapa elemen visual utama yang membentuk representasi tersebut.



Gambar 1: Karakter Oda Nobunaga

Scene	Penanda	Petanda	Interpretasi
Desain karakter Nobunaga	zirah emas, jubah merah, pedang panjang	simbol kekuasaan dan otoritas militer	Nobunaga direpresentasikan sebagai daimyo yang kuat dan memiliki dominasi dalam medan perang

Desain karakter Nobunaga dalam Samurai Warriors 4 menampilkan zirah berwarna emas yang dipadukan dengan jubah merah yang mencolok. Dalam perspektif semiotika Saussure, kedua elemen visual tersebut berfungsi sebagai *signifier* (penanda) yang mengarahkan pemain pada *signified* (petanda) tertentu, yaitu kekuasaan, otoritas, dan dominasi militer. Warna emas secara umum sering diasosiasikan dengan kemegahan, status tinggi, dan legitimasi kekuasaan, sedangkan warna merah dalam tradisi budaya Jepang kerap dikaitkan dengan keberanian, kekuatan, energi, dan figur heroik. Dalam konteks budaya Jepang, warna merah juga banyak digunakan pada elemen-elemen simbolik seperti *torii* kuil Shinto yang melambangkan kekuatan dan perlindungan, sehingga memperkuat asosiasi warna tersebut dengan otoritas dan daya pengaruh.

Jika dibandingkan dengan catatan sejarah, representasi visual ini tidak sepenuhnya merefleksikan penampilan historis Oda Nobunaga secara akurat. Berbagai sumber sejarah memang menggambarkan Nobunaga sebagai daimyo yang kuat, ambisius, dan inovatif, tetapi tidak menunjukkan bahwa ia secara konsisten mengenakan zirah emas dan jubah merah sebagaimana yang ditampilkan dalam permainan. Oleh karena itu, elemen visual tersebut dapat dipahami sebagai bentuk dramatisasi dan estetisasi yang dilakukan pengembang game untuk memperkuat karakterisasi Nobunaga sebagai tokoh sentral dalam narasi permainan. Temuan ini sejalan dengan Thang (2025) yang menunjukkan bahwa representasi Nobunaga dalam media hiburan kontemporer cenderung mengalami rekonstruksi simbolik sesuai kebutuhan naratif dan ideologis masing-masing media. Dengan demikian, hubungan antara penanda berupa zirah emas dan jubah merah dengan petanda berupa kekuasaan, kewibawaan, dan dominasi militer menghasilkan tanda yang membangun citra Nobunaga sebagai figur superior yang berada di atas karakter lain. Representasi tersebut menunjukkan bahwa *Samurai Warriors 4* tidak sekadar menghadirkan kembali tokoh sejarah Jepang, tetapi juga merekonstruksi identitas Nobunaga melalui simbol-simbol visual yang disesuaikan dengan kebutuhan estetika dan naratif media digital.



Gambar 2: Close up Karakter Oda Nobunaga

Close-up wajah Nobunaga menunjukkan ekspresi serius dengan tatapan tajam yang mengarah langsung ke depan. Dalam perspektif semiotika Saussure, ekspresi wajah, tatapan mata, serta atribut fisik seperti kumis dan janggut berfungsi sebagai *signifier* yang mengarahkan pemain pada *signified* berupa kewibawaan, kepercayaan diri, dan otoritas kepemimpinan. Dalam semiotika visual, tatapan yang fokus dan ekspresi yang tegas sering digunakan untuk merepresentasikan karakter yang memiliki kontrol diri, kekuatan mental, dan kemampuan memengaruhi orang lain. Kumis dan janggut yang rapi juga memperkuat kesan kedewasaan serta legitimasi sosial sebagai seorang pemimpin militer. Dengan demikian, hubungan antara penanda visual tersebut dengan petanda yang dihasilkannya membangun citra Nobunaga sebagai figur yang tidak hanya kuat secara fisik, tetapi juga memiliki karisma dan otoritas yang mampu memengaruhi orang-orang di sekitarnya. Representasi ini sejalan dengan temuan Thang (2025) yang menunjukkan bahwa media hiburan kontemporer cenderung menampilkan Nobunaga sebagai sosok karismatik dan berwibawa guna memperkuat daya tarik naratif karakter tersebut.

Scene	Penanda	Petanda	Interpretasi
Profil samping karakter Oda Nobunaga	posisi kepala tegak dan pandangan fokus	kesiapan menghadapi konflik	Nobunaga direpresentasikan sebagai pemimpin yang strategis dan percaya diri

Sudut pandang samping pada karakter Nobunaga memperlihatkan sikap tubuh yang tegap dengan pandangan yang terarah ke depan. Dalam kerangka semiotika Saussure, posisi kepala yang tegak dan pandangan yang fokus berfungsi sebagai *signifier* yang merepresentasikan kesiapan menghadapi konflik, kepercayaan diri, dan kemampuan mengambil keputusan sebagai *signified*. Gestur ini menunjukkan bahwa karakter tidak berada dalam posisi pasif, melainkan siap menghadapi tantangan yang ada di hadapannya. Dalam konteks naratif permainan, representasi tersebut memperkuat citra Nobunaga sebagai pemimpin yang memiliki keyakinan tinggi terhadap strategi yang dijalankannya serta mampu mengambil keputusan penting dalam situasi perang. Interpretasi ini sejalan dengan Kwon (2017) yang menggambarkan Nobunaga sebagai tokoh yang memiliki visi kepemimpinan kuat dan keberanian dalam menghadapi berbagai konflik politik maupun militer pada periode Sengoku.

Berdasarkan analisis elemen visual tersebut, desain karakter Nobunaga dalam Samurai Warriors 4 membangun representasi seorang pemimpin militer yang kuat, karismatik, dan dominan. Kostum, ekspresi wajah, dan gestur tubuh berfungsi sebagai sistem tanda yang menghubungkan berbagai penanda visual dengan petanda berupa kekuasaan, kepemimpinan, dan ambisi politik. Temuan ini sejalan dengan Thang (2025) dan Foo (2024) yang menunjukkan bahwa representasi Nobunaga dalam budaya populer modern cenderung menonjolkan aspek karisma, kekuatan, dan kepemimpinan untuk membangun citra tokoh yang heroik dan mudah dikenali oleh audiens. Melalui penggunaan simbol-simbol visual tersebut, game merekonstruksi citra Nobunaga sebagai figur pemimpin yang memiliki otoritas tinggi serta ambisi besar dalam menyatukan Jepang.

3.2 Representasi Kepemimpinan Oda Nobunaga

Selain melalui elemen visual, representasi karakter Oda Nobunaga dalam Samurai Warriors 4 juga dibangun melalui dialog dan interaksi dengan karakter lain. Dalam kerangka semiotika Saussure, dialog yang diucapkan oleh karakter dapat dipahami sebagai signifier verbal yang merepresentasikan konsep makna tertentu sebagai signified. Melalui dialog tersebut, game membangun citra kepemimpinan Nobunaga sebagai pemimpin militer yang memiliki otoritas kuat, kepercayaan diri tinggi, serta pendekatan kepemimpinan yang tegas.

Dalam beberapa adegan percakapan yang muncul dalam permainan, Nobunaga digambarkan sebagai pemimpin yang memiliki kontrol penuh terhadap situasi dan pasukannya. Analisis berikut menunjukkan bagaimana dialog dan komposisi visual dalam adegan percakapan membentuk representasi kepemimpinan karakter tersebut.



Gambar 3. Oda Nobunaga sedang berdialog

Scene	Penanda	Petanda	Interpretasi
Nobunaga menunggu kedatangan musuh	dialog "I am waiting. Waiting for him to arrive.", ekspresi tenang	kepercayaan diri dan kontrol situasi	Nobunaga direpresentasikan sebagai pemimpin yang strategis dan percaya diri

Dalam adegan ini Nobunaga terlihat menunggu kedatangan lawannya dengan ekspresi wajah yang tenang. Dialog "I am waiting. Waiting for him to arrive." berfungsi sebagai penanda verbal yang menunjukkan sikap percaya diri dan kontrol terhadap situasi. Alih-alih menunjukkan kecemasan, karakter ini digambarkan menghadapi konflik dengan ketenangan dan keyakinan. Dalam konteks semiotik, kombinasi antara ekspresi wajah yang stabil dan dialog tersebut merepresentasikan konsep kepemimpinan strategis yang mampu menghadapi konflik dengan perhitungan matang. Interpretasi ini sejalan dengan Kwon (2017) yang menggambarkan Nobunaga sebagai sosok yang memiliki visi kepemimpinan kuat dan kemampuan mengambil keputusan secara tegas dalam situasi konflik.



Gambar 4. Oda Nobunaga Memberikan Perintah kepada Pasukan

Scene	Penanda	Petanda	Interpretasi
Nobunaga memberi perintah kepada pasukan	dialog "rule with an iron fist", posisi berdiri di tengah	kekuasaan absolut	Nobunaga direpresentasikan sebagai pemimpin otoriter

Adegan ini menampilkan Nobunaga berdiri di tengah-tengah pasukannya sambil menyampaikan pernyataan "I will rule over this land with an iron fist." Dalam semiotika verbal, frasa iron fist merupakan metafora yang menandakan bentuk kekuasaan yang tegas dan tidak memberi ruang bagi perlawanan. Komposisi visual yang menempatkan Nobunaga sebagai pusat percakapan juga memperlihatkan struktur hierarkis antara pemimpin dan bawahan. Representasi ini membangun citra Nobunaga sebagai pemimpin militer yang memiliki otoritas absolut dalam mengendalikan pasukannya. Citra tersebut sejalan dengan temuan Foo (2024) yang menunjukkan bahwa dalam berbagai representasi budaya populer, Nobunaga sering digambarkan sebagai figur yang berada di antara dua kutub representasi, yaitu sebagai pemimpin visioner yang menyatukan Jepang dan sebagai penguasa yang keras serta otoriter. Dengan demikian, penggunaan metafora "iron fist" dalam game berfungsi memperkuat konstruksi Nobunaga sebagai figur kekuasaan yang dominan dalam narasi permainan.



Gambar 5. Oda Nobunaga Memberikan Perintah Penghancuran Musuh

Scene	Penanda	Petanda	Interpretasi
Nobunaga memberi perintah penghancuran	dialog "Eradicate them all"	dominasi militer	Nobunaga direpresentasikan sebagai pemimpin yang tidak memberi toleransi terhadap musuh

Dalam adegan ini Nobunaga mengeluarkan perintah singkat namun tegas: "I have only one order. Eradicate them all." Kalimat tersebut menjadi penanda verbal yang merepresentasikan pendekatan militer yang agresif dan tanpa kompromi. Penggunaan kata eradicate menekankan tindakan penghancuran total terhadap musuh dan membangun citra kepemimpinan yang agresif serta tanpa kompromi. Representasi ini sejalan dengan temuan Thang (2025) yang menunjukkan bahwa media hiburan kontemporer cenderung menonjolkan aspek ambisi, dominasi militer, dan ketegasan Nobunaga untuk memperkuat dramatisasi karakter dalam narasi populer. Oleh karena itu, dialog tersebut tidak hanya berfungsi sebagai unsur cerita, tetapi juga sebagai tanda verbal yang mengonstruksi identitas Nobunaga sebagai pemimpin militer yang kuat dan berorientasi pada kemenangan.

Berdasarkan analisis dialog dan interaksi karakter tersebut, Samurai Warriors 4 merepresentasikan Nobunaga sebagai pemimpin militer yang memiliki karakter kepemimpinan tegas, dominan, dan strategis. Representasi ini sejalan dengan kajian Park (2022), Foo (2024), dan Thang (2025) yang menunjukkan bahwa citra Nobunaga dalam berbagai representasi budaya modern cenderung menonjolkan aspek kepemimpinan, kekuasaan, dan ambisi politik sebagai karakteristik utama tokoh tersebut.

3.3 Representasi Strategi Militer Oda Nobunaga

Peta wilayah Jepang dan label *"Legend of the Oda"* berfungsi sebagai *signifier* yang mengarahkan pemain pada *signified* berupa ekspansi kekuasaan dan proses penyatuan Jepang. Dalam perspektif semiotika Saussure, hubungan antara kedua unsur tersebut menghasilkan makna yang menempatkan Nobunaga sebagai tokoh sentral dalam perubahan politik pada periode Sengoku. Kehadiran peta Jepang tidak hanya merepresentasikan ruang geografis konflik, tetapi juga membangun narasi mengenai ambisi politik dan militer Nobunaga dalam memperluas pengaruhnya. Representasi ini sejalan dengan kajian sejarah yang menempatkan Nobunaga sebagai salah satu figur utama yang membuka jalan bagi proses unifikasi Jepang sebelum dilanjutkan oleh Toyotomi Hideyoshi dan Tokugawa Ieyasu (Pandu, 2021). Namun demikian, penggunaan label *"Legend of the Oda"* menunjukkan bahwa permainan tidak sekadar merepresentasikan fakta sejarah, melainkan juga melakukan proses heroisasi terhadap tokoh tersebut. Melalui label tersebut, Nobunaga dikonstruksi bukan hanya sebagai aktor sejarah, tetapi sebagai figur legendaris yang membawa perubahan besar bagi Jepang. Temuan ini mendukung pandangan Thang (2025) bahwa media hiburan kontemporer cenderung merekonstruksi Nobunaga sebagai simbol perubahan, kekuatan politik, dan kepemimpinan visioner melalui berbagai strategi naratif dan visual. Dengan demikian, peta kampanye dalam *Samurai Warriors 4* tidak hanya berfungsi sebagai elemen navigasi permainan, tetapi juga sebagai sistem tanda yang membangun citra Nobunaga sebagai tokoh utama dalam narasi penyatuan Jepang.



Gambar 6. Peta Kampanye Oda Nobunaga

Scene	Penanda	Petanda	Interpretasi
Peta kampanye Nobunaga	peta Jepang dan label "Legend of the Oda"	ekspansi kekuasaan	Nobunaga direpresentasikan sebagai tokoh utama dalam proses penyatuan Jepang

Pada tampilan pemilihan stage dalam permainan, Nobunaga ditampilkan sebagai tokoh utama dalam kampanye militer yang bertujuan mengubah nasib Jepang yang dilanda perang. Peta wilayah Jepang berfungsi sebagai signifier visual yang menggambarkan ruang geografis konflik pada periode Sengoku. Narasi yang menyebutkan bahwa Nobunaga muncul di tengah kekacauan memperkuat citra tokoh tersebut sebagai pemimpin yang membawa perubahan besar dalam sejarah Jepang. Melalui representasi ini, permainan membangun citra Nobunaga sebagai figur strategis yang memiliki peran penting dalam menentukan arah konflik pada periode tersebut.



Gambar 7. Konfrontasi Oda Nobunaga dan Mitsuhide Akechi

Scene	Penanda	Petanda	Interpretasi
Konfrontasi Nobunaga dan Mitsuhide	posisi kedua tokoh saling berhadapan, dialog dramatis	konflik pengkhianatan	memperkuat narasi tragedi dalam sejarah Nobunaga

Adegan konfrontasi antara Nobunaga dan Mitsuhide Akechi merepresentasikan konflik penting dalam sejarah Jepang. Posisi kedua karakter yang saling berhadapan berfungsi sebagai signifier visual yang menggambarkan pertentangan kekuasaan antara pemimpin dan pengkhianat. Dialog yang muncul dalam adegan tersebut memperkuat ketegangan dramatis yang mencerminkan narasi tragedi dalam kisah Nobunaga. Dalam konteks sejarah, Mitsuhide dikenal sebagai tokoh yang mengkhianati Nobunaga dalam Insiden Honnō-ji. Dalam perspektif semiotika Saussure, posisi kedua tokoh yang saling berhadapan berfungsi sebagai *signifier* yang merepresentasikan konflik antara loyalitas dan pengkhianatan sebagai *signified*. Hubungan tanda tersebut menghasilkan makna yang memperkuat tragedi historis Nobunaga dalam narasi permainan. Secara historis, Akechi Mitsuhide dikenal sebagai tokoh yang memimpin pemberontakan terhadap Nobunaga dalam Insiden Honnō-ji tahun 1582 yang mengakhiri perjalanan politik sang daimyo. Akan tetapi, permainan menampilkan peristiwa tersebut dengan dialog yang lebih dramatis dan emosional dibandingkan catatan sejarah, sehingga berfungsi tidak hanya sebagai rekonstruksi sejarah tetapi juga sebagai strategi naratif untuk meningkatkan keterlibatan pemain. Hal ini sejalan dengan Li (2026) yang menyatakan bahwa video game sejarah sering kali menggabungkan fakta historis dengan elemen dramatik untuk menciptakan pengalaman historis yang lebih menarik bagi audiens.



Gambar 8. Oda Nobunaga Memimpin Pasukan dalam Pertempuran

Scene	Penanda	Petanda	Interpretasi
Nobunaga memimpin pasukan dalam pertempuran	serangan cepat, dialog komando militer	kepemimpinan taktis	Nobunaga direpresentasikan sebagai pemimpin militer yang agresif dan strategis

Dalam adegan pertempuran, Nobunaga digambarkan memimpin pasukan secara langsung di medan perang sambil memberikan perintah kepada tentaranya. Gerakan serangan yang cepat serta efek visual yang dramatis berfungsi sebagai signifier yang menunjukkan dominasi karakter dalam pertempuran. Dialog komando yang diberikan kepada pasukan menegaskan peran Nobunaga sebagai pemimpin yang aktif mengendalikan strategi militer di medan perang. Representasi ini memperkuat citra Nobunaga sebagai figur militer yang memiliki kemampuan taktis serta keberanian dalam memimpin pasukan menghadapi musuh. Gerakan serangan yang cepat dan dialog komando militer berfungsi sebagai *signifier* yang merepresentasikan kepemimpinan taktis sebagai *signified*. Melalui hubungan tersebut, permainan membangun citra Nobunaga sebagai pemimpin yang tidak hanya memiliki otoritas formal, tetapi juga terlibat secara langsung dalam pengambilan keputusan di medan perang. Representasi ini sejalan dengan Kwon (2017) yang menggambarkan Nobunaga sebagai pemimpin yang dikenal karena keberanian, inovasi strategi, dan kemampuannya mengambil keputusan militer secara tegas. Namun demikian, efek visual yang berlebihan dan dominasi karakter dalam pertempuran menunjukkan adanya proses dramatisasi yang bertujuan memperkuat citra heroik Nobunaga dalam konteks hiburan digital.

Berdasarkan analisis tersebut, Samurai Warriors 4 merepresentasikan Nobunaga sebagai pemimpin militer yang strategis, agresif, dan memiliki ambisi besar dalam menguasai wilayah Jepang. Temuan ini sejalan dengan kajian sejarah dan representasi budaya yang menunjukkan bahwa Nobunaga secara konsisten digambarkan sebagai figur sentral dalam proses unifikasi Jepang sekaligus sebagai tokoh yang memiliki karakter kepemimpinan kuat dan ambisi politik yang tinggi (Kwon, 2017; Pandu, 2021; Thang, 2025). Dalam perspektif semiotika Saussure, peta kampanye, konfrontasi dengan Mitsuhide, dan adegan pertempuran berfungsi sebagai sistem tanda yang menghubungkan penanda visual dan verbal dengan petanda berupa strategi militer, dominasi kekuasaan, dan ambisi politik, sehingga membentuk citra Nobunaga sebagai tokoh utama dalam narasi sejarah yang direkonstruksi melalui media digital.

3.4 Rekonstruksi Identitas Sejarah dalam Media Digital

Hasil analisis menunjukkan bahwa representasi Oda Nobunaga dalam Samurai Warriors 4 dibangun melalui kombinasi tanda visual, verbal, dan naratif yang membentuk citra tertentu mengenai karakter tersebut. Melalui pendekatan semiotika Saussure, berbagai elemen dalam game dapat dipahami sebagai sistem tanda yang menghubungkan penanda visual dan verbal dengan konsep makna tertentu mengenai kepemimpinan, kekuasaan, dan strategi militer. Dengan demikian, representasi Nobunaga dalam game tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika atau gameplay, tetapi juga sebagai mekanisme konstruksi makna terhadap tokoh sejarah dalam budaya populer, sejalan dengan pandangan bahwa video game sejarah berperan sebagai medium yang secara aktif membentuk pemahaman publik terhadap masa lalu (Li, 2026; Muñoz, 2022).

Dalam elemen visual, desain karakter Nobunaga menampilkan berbagai simbol kekuasaan yang kuat. Kostum zirah berwarna emas, jubah merah yang mencolok, serta ekspresi wajah yang tegas berfungsi sebagai penanda yang merepresentasikan otoritas dan dominasi militer. Elemen-elemen visual tersebut membangun citra Nobunaga sebagai daimyo yang memiliki karisma dan kekuatan yang luar biasa. Representasi visual ini sejalan dengan temuan Thang (2025) yang menunjukkan bahwa berbagai media hiburan kontemporer

cenderung menampilkan Nobunaga sebagai figur karismatik dan luar biasa untuk memperkuat daya tarik naratif karakter tersebut.

Dalam kerangka naratif, dialog-dialog yang diucapkan oleh Nobunaga memperkuat representasi tersebut melalui konstruksi kepemimpinan yang tegas dan otoriter. Pernyataan seperti "I will rule over this land with an iron fist" dan "Eradicate them all" berfungsi sebagai penanda verbal yang menunjukkan gaya kepemimpinan yang keras dan tidak memberi toleransi terhadap perlawanan. Dalam konteks semiotik, ungkapan-ungkapan tersebut mengarah pada konsep kekuasaan absolut yang menempatkan Nobunaga sebagai figur pemimpin militer yang dominan. Interpretasi ini sejalan dengan Foo (2024) yang menunjukkan bahwa representasi Nobunaga dalam budaya populer sering menempatkannya sebagai figur yang berada di antara citra pemimpin visioner dan penguasa yang otoriter.

Selain itu, adegan pertempuran dalam game juga memperkuat citra Nobunaga sebagai pemimpin militer yang agresif dan strategis. Dalam berbagai adegan gameplay, Nobunaga ditampilkan memimpin pasukan secara langsung dan memberikan perintah taktis kepada tentaranya. Gerakan serangan yang cepat serta dialog komando dalam pertempuran menjadi penanda yang menunjukkan kemampuan strategis karakter tersebut. Representasi ini memperkuat narasi mengenai Nobunaga sebagai pemimpin yang mampu mengendalikan jalannya peperangan dan menentukan kemenangan pasukannya.

Namun demikian, representasi Nobunaga dalam Samurai Warriors 4 tidak sepenuhnya identik dengan sosok Nobunaga dalam catatan sejarah. Dalam historiografi Jepang, Nobunaga dikenal sebagai pemimpin militer yang inovatif, ambisius, dan memiliki peran penting dalam proses penyatuan Jepang (Kwon, 2017; Pandu, 2021). Akan tetapi, dalam media video game karakter tersebut mengalami proses seleksi, penyederhanaan, dan dramatisasi untuk menyesuaikan dengan kebutuhan naratif permainan. Pengembang lebih menonjolkan aspek dominasi, kekuatan militer, dan karisma kepemimpinan Nobunaga dibandingkan kompleksitas historis yang dimilikinya. Temuan ini sejalan dengan Thang (2025) dan Foo (2024) yang menunjukkan bahwa representasi Nobunaga dalam media hiburan modern sering kali mengalami rekonstruksi simbolik sehingga menghasilkan citra yang lebih heroik, dramatis, dan mudah dikenali oleh audiens kontemporer.

Hal ini menunjukkan bahwa video game tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai medium representasi budaya yang dapat membentuk persepsi masyarakat terhadap tokoh sejarah (Anderson, 2019; Muñoz, 2022; Li, 2026). Melalui sistem tanda visual dan naratif yang digunakan dalam permainan, karakter Nobunaga direkonstruksi sebagai figur simbolik yang merepresentasikan kekuasaan, kepemimpinan, dan ambisi militer dalam konteks budaya populer. Dengan demikian, Samurai Warriors 4 dapat dipahami sebagai salah satu bentuk interpretasi modern terhadap tokoh sejarah yang menggabungkan unsur sejarah dengan konstruksi naratif dalam media digital.

4. CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa representasi Oda Nobunaga dalam game Samurai Warriors 4 dibangun melalui sistem tanda visual, verbal, dan naratif yang membentuk citra tertentu mengenai karakter tersebut. Berdasarkan analisis semiotika Ferdinand de Saussure, berbagai elemen seperti kostum, ekspresi wajah, dialog, serta tindakan dalam pertempuran berfungsi sebagai penanda (signifier) yang merepresentasikan konsep kekuasaan, kepemimpinan, dan strategi militer sebagai petanda (signified). Melalui hubungan antara penanda dan petanda tersebut, game merekonstruksi Nobunaga sebagai figur pemimpin militer yang kuat, karismatik, dominan, dan strategis.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa representasi Nobunaga dalam permainan tidak hanya didasarkan pada fakta historis, tetapi juga mengalami proses seleksi, dramatisasi, dan rekonstruksi yang disesuaikan dengan kebutuhan naratif dan estetika media digital. Dengan demikian, *Samurai Warriors 4* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai medium representasi budaya yang berperan dalam membentuk persepsi pemain terhadap tokoh sejarah Jepang. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa video game merupakan ruang produksi makna yang secara aktif mengonstruksi kembali identitas tokoh sejarah melalui sistem tanda visual dan verbal.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap kajian semiotika, representasi media, dan budaya populer dengan menunjukkan bagaimana tokoh sejarah direpresentasikan dan direkonstruksi dalam media digital interaktif. Namun, penelitian ini terbatas pada satu karakter dan satu media, yaitu Oda Nobunaga dalam *Samurai Warriors 4*, serta menggunakan pendekatan semiotika Saussure yang berfokus pada hubungan antara penanda dan petanda.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat memperluas kajian dengan membandingkan representasi Oda Nobunaga dalam berbagai media populer seperti anime, manga, film, dan video game untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai konstruksi identitas tokoh tersebut dalam budaya populer Jepang. Selain itu, penelitian mendatang juga dapat memanfaatkan pendekatan teoritis lain, seperti semiotika Roland Barthes, multimodal discourse analysis, atau critical discourse analysis untuk mengungkap dimensi

ideologi, mitos, dan relasi kekuasaan yang mungkin tersembunyi di balik representasi tokoh sejarah dalam media digital.

REFERENSI

[1] Anderson, S. L. (2019). The interactive museum: Video games as history lessons through lore and affective design. *E-Learning and Digital Media*, *16*(3), 177–195. https://doi.org/10.1177/2042753019834957

[2] Asri, R. A., & Taqdir, T. (2025). Representasi Kepemimpinan Tokoh Utama dalam Anime 'Dr. Stone': Analisis Semiotika Peirce. *NAWA: Journal of Japanese Studies*, *2*(2), 80–89. https://doi.org/10.69908/nawa.v2i2.45798

[3] Essien, E. O. (2026). Decoding the language of simulated games genres: A visual semiotic approach. *Language and Semiotic Studies*. https://doi.org/10.1515/lass-2025-0061

[4] Foo, J. W. B. (2024). *Oda Nobunaga: Demon King or Founding Hero* [Bachelor's Thesis, National University of Singapore]. https://scholarbank.nus.edu.sg/handle/10635/249037

[5] Innis, R. E. (Ed.). (1985). *Semiotics: An introductory anthology*. Indiana University Press.

[6] Kwon, Y.-I. (2017). A Study on Oda Nobunaga's Education During His Growing Up Period. *The Journal of Saramdaum Education*, *11*(1), 59–77. https://doi.org/10.18015/EDUMCA.11.1.201704.59

[7] Lagopoulos, A. P., & Boklund-Lagopoulou, K. (2021). *Theory and methodology of semiotics: The tradition of Ferdinand de Saussure*. De Gruyter.

[8] Li, N. (2026). The specter of the virtual: Historical video games as complex public history. *Digital Scholarship in the Humanities*, *41*(1), 211–222. https://doi.org/10.1093/llc/fqaf122

[9] Luhao, L. (2019). The Analysis of the Contribution of Luck in the Uprising and Downfall of Oda Nobunaga In Japanese Sengoku Jidai. *The European Journal of Humanities and Social Sciences*, 25–32. https://doi.org/10.29013/EJHSS-19-5-25-32

[10] Mazlan, J. M., & Mohd Roslan, N. N. (2025). Semiotic in Narrative of Video Games: A Case Study of Detention (2017). *International Journal of Art and Design*, *9*(1/SI), 26–41. https://doi.org/10.24191/ijad.v9i1/SI.2937

[11] Modayil, K. P. (2023). Evolution of Contemporary Anime in the Japanese Pop Culture: A Study. *International Journal of Engineering, Management and Humanities (IJEMH)*, *4*(2), 261–266.

[12] Muñoz, A. B. (2022). National identity in historical video games: An analysis of how *Civilization V* represents the past. *Nations and Nationalism*, *28*(4), 1311–1325. https://doi.org/10.1111/nana.12845

[13] Pandu, R. P. (2021). Arti Penting Strategi Perang Toyotomi Hideyoshi dalam Mempersatukan Jepang Tahun 1554-1598. *KARMAWIBANGGA: Historical Studies Journal*, *2*(2), 42–50. https://doi.org/10.31316/fkip.v2i2.1169

[14] Park, S. (2022). A Study on the Deification of Oda Nobunaga—Focusing on the Shinchō-kōki(信長公記). *JOURNAL OF ASIAN HISTORICAL STUDIES*, *161*, 231–261. https://doi.org/10.17856/jahs.2022.12.161.231

[15] Saussure, ferdinand de. (1988). *Pengantar linguistik umum (R. S. Hidayat, Penerjemah)*. Gadjah Mada University Press.

[16] Sobur, A. (2016). *Semiotika komunikasi (Cet. 6)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

[17] Suri, S. M., Haryono, H., & Suryadi, Y. (2020). Kajian Karakter Kepemimpinan Oda Nobunaga Dalam Novel Shinsho Taikōki Karya Eiji Yoshikawa Dengan Pendekatan Teori Praktik Bourdieu. *J-Litera: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Budaya Jepang*, *2*(2), 110. https://doi.org/10.20884/1.jlitera.2020.2.2.2617

[18] Syukri, M. I., & Hidayat, C. (2025). Video Gim Sebagai Alat Propaganda: Gamifikasi dan Representasi Militer Amerika Serikat Dalam Call Of Duty Modern Warfare (2019). *Journal Ilmu Sosial, Politik Dan Pemerintahan*, *14*(2), 714–734. https://doi.org/https://doi.org/10.37304/jispar.v14i2.20794

[19] Taqdir, T., Fajrin, Muh., & Imelda, I. (2025). Denotasi dan Konotasi Tokoh Toyotomi Hideyoshi dalam Drama Taikouki (1987): Analisis Semiotika Roland Barthes. *J-Litera: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Jepang*, *7*(1), 1–9.

[20] Taqdir, T., Masdiana, M., Nursakinah, N., & Muhammad, H. (2025). Mitos sebagai Narasi dalam Iklan Rokok Gudang Garam: Analisis Semiotika Roland Barthes. *HUMANIKA*, *32*(1), 44–61. https://doi.org/10.14710/humanika.v32i1.69311

[21] Thang, T. Q. (2025). *Oda Nobunaga, the Warlord with a Thousand Faces: An Analysis of Contemporary Depictions in Modern Entertainment Media* [Graduation Paper]. Vietnam National University.

[22] Yakin, H. S. Mohd., & Totu, A. (2014). The Semiotic Perspectives of Peirce and Saussure: A Brief Comparative Study. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *155*, 4–8. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.10.247

[23] Yasui, E. (2025). Of robots and ancient mysteries: Representations of Jōmon figurines as cultural heritage and popular culture. *Journal of Social Archaeology*, *25*(1), 48–71. https://doi.org/10.1177/14696053241292579

[24] Yuniar, R., Widodo, S., Abdul Majid, N. W., & Sodikin, R. A. (2025). Perancangan Game History Hunt Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Interaktif di Sekolah Dasar Berbasis Android. *JoMMiT : Jurnal Multi Media Dan IT*, *9*(1), 001–012. https://doi.org/10.46961/jommit.v9i1.1526

[25] Zabilla, N. Z., Taqdir, T., & Alghifari, M. F. (2025). *Androgynous Representation in The Boy and The Heron: A Semiotic Approach to Visual and Linguistic Identity*. *10*(1), 62–72. https://doi.org/https://doi.org/10.17509/japanedu.v10i1.80299