
Analisis Semiotika Roland Barthes pada Representasi Konflik Batin Akaza dalam Anime Demon Slayer: Infinity Castle

Syifa Urrahmah^{1*}, Nurhayati², Irhazt Angga Denilza³, Muhammad Suhemi⁴

^{1,2,3,4}Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Muhammadiyah Mahakarya
Aceh, Bireun, Indonesia

Email: ¹syifaurrehmah@ummah.ac.id, ²nurhayati@ummah.ac.id, ³irhazt.ilkomummah@gmail.com,
⁴suhemi.ilkom@gmail.com

Abstract

This study aims to answer how intrapersonal communication within Akaza's psychological conflict is represented through Roland Barthes' semiotic analysis in Demon Slayer: Infinity Castle Arc. This research employs a descriptive qualitative method with semiotic analysis consisting of three levels of meaning: denotation, connotation, and myth. The primary data were collected from selected scenes that depict Akaza's inner struggle through visual expressions, reflective dialogue, and the emergence of past figures that influence his emotional state. The findings indicate that Akaza's intrapersonal communication is portrayed through flashbacks, self-dialogue, and shifting emotional expressions that reveal tension between his human values and his identity as a demon. At the denotative level, scenes display clear emotional and behavioral changes. At the connotative level, these signs reflect processes of rejection, doubt, and remorse experienced by Akaza. At the myth level, the anime conveys broader social values related to the meaning of strength, moral awareness, and the courage to acknowledge personal mistakes. This study contributes to communication studies by demonstrating how intrapersonal communication can be understood through visual and narrative signs within animated media.

Keywords: *Intrapersonal Communication, Psychological Conflict, Roland Barthes' Semiotics, Akaza, Demon Slayer*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menjawab pertanyaan mengenai bagaimana komunikasi intrapersonal dalam konflik psikologis Akaza direpresentasikan melalui analisis semiotika Roland Barthes pada *Demon Slayer: Infinity Castle Arc*. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik analisis semiotika yang meliputi tiga tahap pemaknaan, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Data penelitian diperoleh dari cuplikan adegan yang menampilkan pergulatan batin Akaza melalui ekspresi visual, dialog, dan kemunculan figur masa lalu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi intrapersonal Akaza muncul melalui kilas balik, dialog diri, serta perubahan emosi yang menggambarkan pertentangan antara nilai kemanusiaan dan identitasnya sebagai iblis. Pada tingkat denotatif, adegan menampilkan perubahan ekspresi dan tindakan yang merefleksikan kondisi batin Akaza. Pada tingkat konotatif, terlihat proses penolakan, keraguan, dan penyesalan. Pada tingkat mitos, film menyiratkan nilai sosial mengenai makna kekuatan, keberanian mengakui kesalahan, dan proses pemulihan moral.

Penelitian ini memberikan dampak teoretis bagi kajian komunikasi karena menunjukkan bahwa komunikasi intrapersonal dapat terbaca melalui tanda visual dan naratif dalam media animasi.

Kata Kunci: Komunikasi Intrapersonal, Konflik Psikologis, Semiotika Roland Barthes, Akaza, *Demon Slayer*

PENDAHULUAN

Budaya populer Jepang khususnya anime terus berkembang menjadi bagian penting dalam industri hiburan dunia. *Demon Slayer* atau *Kimetsu no Yaiba* menjadi salah satu karya yang menonjol karena tidak hanya mengandalkan kekuatan visual tetapi juga menghadirkan konflik emosional dan psikologis yang kuat. Perilisan *Infinity Castle Arc* pada tahun 2025 semakin memperlihatkan bagaimana anime dapat menjadi ruang bagi representasi nilai sosial dan pergulatan batin melalui cerita yang intens dan ekspresif (Masuda et al., 2023). Kesuksesan arc ini di berbagai negara menunjukkan bahwa anime kini berperan sebagai medium komunikasi yang dapat membentuk cara pandang penonton terhadap isu manusia dan realitas sosial.

Demon Slayer Infinity Castle adalah arc penting yang menampilkan pertempuran akhir antara Korps Pembasmi Iblis dan Muzan Kibutsuji dalam ruang kastil yang terus berubah. Arc ini tidak hanya menawarkan ketegangan visual tetapi juga pendalaman karakter melalui konflik batin para tokohnya. Keunikan latar dan kualitas animasi yang tinggi membuat arc ini mendapat respons luas dari penonton di berbagai negara. Kesuksesan tersebut memberikan keuntungan besar bagi industri anime karena pendapatan yang tinggi dari penayangan global memungkinkan studio untuk terus mengembangkan teknologi animasi serta meningkatkan kualitas produksi. Tidak hanya terlihat pada pertumbuhan industri kreatif tetapi juga pada meningkatnya dukungan terhadap sumber daya kreatif yang terlibat dalam proses produksi (Aisyah, 2025).

Akaza adalah salah satu karakter yang menarik untuk diteliti karena ia membawa latar masa lalu yang penuh kehilangan. Sebagai iblis dengan kekuatan tinggi ia tetap menyimpan sisa moralitas yang melekat sejak ia masih menjadi manusia bernama Hakuji (Mendez, 2025). Pertentangan antara dorongan destruktif dan suara batin yang masih memegang nilai kebaikan memunculkan bentuk komunikasi intrapersonal yang kaya. Akaza sering digambarkan terlibat dalam pergulatan emosi yang menampilkan rasa penolakan diri, ambisi, kemarahan, sekaligus keinginan untuk mempertahankan kehormatan. Situasi tersebut menjadikan karakter ini relevan untuk dikaji dalam konteks komunikasi intrapersonal dan konflik psikologis.

Kajian komunikasi intrapersonal tokoh Akaza penting dalam perspektif ilmu komunikasi karena menggambarkan proses dialog batin dalam pembentukan makna, pengelolaan emosi, dan pengambilan keputusan individu. Konflik internal yang dialami Akaza menunjukkan bagaimana pengalaman traumatis memengaruhi pola komunikasi intrapersonal yang selanjutnya tercermin dalam perilaku komunikasi eksternal. Analisis ini relevan untuk memperkaya kajian komunikasi, khususnya dalam memahami keterkaitan antara komunikasi intrapersonal, emosi, dan tindakan melalui representasi budaya populer.

Penelitian sebelumnya pernah membahas konflik batin tokoh antagonis dalam *Demon Slayer*. Salah satunya adalah penelitian Meizora Radoti dan Wulandari pada tahun 2021 yang menelaah konflik kepribadian Kibutsuji Muzan dengan perspektif psikoanalisis. Kajian tersebut menyoroti pertarungan id ego dan superego yang membentuk karakter dan perilaku Muzan. Namun kajian tersebut belum mencakup analisis terhadap Akaza. Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis konflik batin Akaza menggunakan

Semiotika Roland Barthes yang belum pernah diterapkan dalam kajian sebelumnya. Penelitian ini mengungkap makna denotasi, konotasi, dan mitos yang membangun konflik psikologis Akaza sekaligus mengaitkannya dengan proses komunikasi intrapersonal. Fokus pada Akaza dalam *Infinity Castle Arc* dan pendekatan semiotik terhadap karakter antagonis menjadi kontribusi baru dalam kajian komunikasi dan media populer.

Sebelumnya hasil penelitian dari Novi Yulia, Fifi Hasmawati dan Muslimin tahun 2024, bahwa makna denotasi, konotasi dan mitos pada film animasi *The Anthem Of The Heart* adalah Dalam perspektif semiotika Barthes, makna denotatif merujuk pada tanda yang dapat ditangkap secara langsung oleh pancaindra, sedangkan makna konotatif terbentuk melalui proses penafsiran yang dipengaruhi oleh pengalaman dan sudut pandang individu. Proses penafsiran ini berkaitan erat dengan komunikasi intrapersonal, yakni dialog batin individu dalam memberi makna terhadap tanda yang diterimanya. Selanjutnya, makna mitos muncul dari relasi antara denotasi dan konotasi yang merefleksikan ideologi dominan dalam masyarakat, yang kemudian diinternalisasi melalui proses komunikasi intrapersonal. Hal tersebut tercermin dalam sembilan adegan yang dianalisis, seperti mitos tentang tangisan, uluran tangan, dan perceraian. (Yulia & Hasmawati, 2024).

Selanjutnya penelitian dari (Prakoso et al., 2025) pada tahun 2025 tentang adegan kekerasan yang terdapat pada serial animasi *Orb: On The Movements Of The Earth*. Dalam serial ini, kekerasan digambarkan muncul sebagai konsekuensi dari pelanggaran terhadap peraturan dan sistem keyakinan yang ditetapkan oleh pemegang kekuasaan. Pelanggaran tersebut merujuk pada aktivitas mempelajari atau meneliti teori yang bertentangan dengan doktrin atau kepercayaan otoritas. Otoritas yang berpegang teguh pada keyakinannya menunjukkan sikap tertutup terhadap pandangan alternatif dan menolak kemungkinan bahwa peraturan atau doktrin yang dibentuknya bersifat keliru. Hasil penelitian menunjukkan adanya representasi kekerasan verbal, seperti tindakan memaksa, mengancam, dan mengintimidasi, serta kekerasan nonverbal yang meliputi penyiksaan, pemukulan, dan pencekikan. Secara umum, adegan-adegan kekerasan tersebut dipicu oleh proses pembelajaran terhadap teori yang dilarang oleh aturan serta pengaruh doktrin keyakinan yang berasal dari otoritas.

Hal yang sama juga disampaikan dalam penelitian Della Ananta dan Septia Winduwati tahun 2025 tentang analisis representasi Nilai Moral *Shuudan Shugi* (kolektivisme) dalam kelompok remaja pada anime *Wind Breaker* menggunakan semiotika Roland Barthes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa anime *Wind Breaker* merepresentasikan konsep *Shuudan Shugi* melalui berbagai tanda yang merefleksikan hierarki sosial, loyalitas kelompok, simbol visual, serta pola interaksi antaranggota. Analisis dengan pendekatan semiotika Roland Barthes mengungkapkan bahwa nilai-nilai kolektivisme dikonstruksikan melalui lapisan makna denotatif, konotatif, dan mitologis. Struktur hierarki kelompok Furin, bersama simbol identitas seperti seragam dan grafiti, merepresentasikan nilai moral *Shuudan Shugi* yang menekankan kerja sama, tanggung jawab, serta peran individu dalam menjaga keberlangsungan kelompok. (Ananta & Winduwati, 2025).

Dari berbagai penelitian di atas dapat dipahami bahwa dalam anime atau film animasi memiliki keterkaitan dengan komunikasi intrapersonal. Sehingga yang menjadi tujuan penelitian ini adalah menjelaskan bentuk konflik batin dan komunikasi intrapersonal Akaza melalui pendekatan Semiotika Roland Barthes. Secara ilmiah, penelitian ini memberikan kontribusi bagi kajian komunikasi, khususnya dalam memahami bagaimana media populer membangun konflik psikologis karakter melalui tanda-tanda visual dan simbolik. Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif dan memusatkan analisis pada makna tanda dalam kerangka semiotika.

TINJAUAN PUSTAKA

Anime sebagai Budaya Populer dan Media Representasi

Anime Jepang dipahami sebagai bagian penting dari budaya populer global yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai media representasi nilai budaya dan sosial. Berbagai kajian menunjukkan bahwa anime berkembang sebagai bentuk media transnasional yang dikonsumsi lintas negara dan menjadi objek penelitian serius dalam kajian budaya dan media (Berndt, 2018). Penelitian tentang anime menyoroti bagaimana visual, narasi, dan konstruksi karakter bekerja sebagai tanda budaya yang merefleksikan isu identitas, moralitas, dan kondisi sosial kontemporer (Liang, 2025). Dalam konteks *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba*, beberapa studi mengaitkan anime ini dengan tema moral, religius, dan historis, misalnya sebagai media pembelajaran nilai ketekunan, keadilan, dan belas kasih di berbagai negara Asia Tenggara (Nopas & Ueangchokchai, 2025).

Studi lain membaca *Demon Slayer* sebagai teks budaya yang memadukan unsur folklor, mitologi, dan nilai tradisional Jepang. Penggabungan unsur budaya ini terlihat dari penggunaan konsep oni sebagai iblis yang diadaptasi dari folklor Jepang, teknik pernapasan yang terinspirasi dari praktik bela diri tradisional, serta nilai moral seperti keberanian, kehormatan, dan loyalitas yang melekat kuat dalam budaya Jepang. Elemen mitologis dan tradisional tersebut tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi naratif tetapi juga membentuk struktur konflik dan motivasi karakter di dalamnya. Dengan demikian *Demon Slayer* memberikan ruang interpretasi yang lebih luas, termasuk cara karakter menghadapi trauma, menjalani konflik batin, dan menegosiasikan identitas mereka dalam situasi yang penuh tekanan. Pendekatan ini membantu peneliti melihat bahwa konflik psikologis tokoh bukan hanya persoalan pribadi tetapi juga dipengaruhi oleh nilai budaya yang menyelubungi dunia cerita (Kamei, 2022).

Penelitian ini membangun kerangka konseptual yang mengintegrasikan semiotika dan komunikasi intrapersonal, di mana analisis tanda visual digunakan untuk mengungkap proses mental tokoh yang mencakup dialog batin, pengelolaan emosi, dan pembentukan makna. Melalui pendekatan ini, tanda-tanda visual dalam film dipahami tidak hanya sebagai elemen estetis, tetapi sebagai representasi komunikasi intrapersonal yang merefleksikan dinamika psikologis tokoh. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh (Prakoso et al., 2025) pada tahun 2025 bahwa dari hasil penelitian dalam serial animasi *Orb: On The Movements of the Earth*, representasi ini tidak hanya mencerminkan relasi kuasa, tetapi juga merefleksikan proses komunikasi intrapersonal tokoh dalam memaknai ketaatan, ketakutan, dan konflik batin yang terbentuk akibat internalisasi ideologi otoritas.

Komunikasi Intrapersonal

Komunikasi intrapersonal sering dipahami sebagai proses komunikasi yang berlangsung di dalam diri individu, ketika seseorang berbicara kepada diri sendiri, melakukan dialog batin, atau memproses pengalaman melalui bahasa internal. Beberapa kajian mutakhir menempatkan *self-talk* dan *inner dialogue* sebagai bentuk utama komunikasi intrapersonal yang berfungsi untuk mengatur emosi, mengelola perilaku, dan membentuk konsep diri. Kajian ini menjelaskan bahwa komunikasi intrapersonal dapat berwujud monolog maupun dialog internal yang melibatkan berbagai “posisi diri” yang saling berinteraksi dalam pikiran individu (Oleś et al., 2020). Kajian lain menegaskan bahwa komunikasi intrapersonal berkaitan dengan proses kognitif seperti refleksi diri, pembiasaan pengalaman, dan penilaian situasi, sehingga memengaruhi cara individu mengambil keputusan dan merespons konflik. Konsep komunikasi intrapersonal dipahami sebagai proses mental yang berperan penting dalam membentuk cara individu memaknai pengalaman, menilai situasi, serta mengatur respons emosional. Komunikasi

intrapersonal dapat dilihat sebagai kategori adaptif yang mengintegrasikan pikiran, emosi, dan bahasa internal dalam satu proses yang saling berkaitan (Bainbridge et al., 2025).

Konflik Batin

Konflik batin adalah keadaan ketika seseorang merasakan tekanan dalam dirinya sendiri. Tekanan ini muncul karena pikiran dan perasaan tidak berjalan searah sehingga individu mengalami pertentangan yang menimbulkan ketegangan psikologis. Konflik batin berkaitan dengan upaya tokoh dalam menata kembali nilai dan tujuan hidup yang tidak selaras dengan kenyataan. Konflik batin muncul ketika individu membawa beban emosi yang tidak tersampaikan sehingga terjadi dorongan dari dalam diri yang saling bertentangan. Sehingga konflik batin tidak hanya bersifat emosional tetapi juga kognitif karena melibatkan proses penilaian diri yang berlangsung di dalam pikiran. Dengan demikian konflik batin dapat dipahami sebagai proses intrapersonal yang menempatkan individu dalam situasi tekanan internal ketika ia berhadapan dengan nilai dan keinginan yang tidak selaras (Sukini et al., 2024).

Konflik batin merupakan pertentangan yang terjadi di dalam diri seseorang ketika ia dihadapkan pada nilai, keinginan, atau pilihan yang saling berlawanan. Kondisi ini memunculkan ketegangan psikologis karena individu harus menimbang berbagai dorongan internal yang tidak sepenuhnya selaras satu sama lain. Adapun jenis-jenis konflik batin tersebut meliputi, pertama yakni Konflik mendekat–mendekat (Approach-Approach Conflict) yakni terjadi ketika seseorang dihadapkan pada dua pilihan yang sama-sama positif sehingga harus memilih satu di antara dua hal yang sama-sama diinginkan. Selanjutnya, konflik menjauh–menjauh ((Avoidance-Avoidance Conflict) yakni timbul saat individu menghadapi dua pilihan yang sama-sama tidak disukai, tetapi tetap harus menentukan salah satunya. Adapun konflik mendekat–menjauh (Approach-Avoidance Conflict) yakni muncul ketika satu tujuan mengandung aspek yang menarik sekaligus merugikan, sehingga individu mengalami ambivalensi antara keinginan mendekati dan dorongan untuk menjauhi (Lestari et al., 2023).

Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan proses penyampaian pesan melalui media yang menjangkau khalayak luas dan berperan dalam membentuk opini publik serta nilai sosial. Media massa tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengonstruksi realitas melalui seleksi, representasi, dan framing pesan yang disajikan kepada audiens (Hasan et al., 2023). Film sebagai media massa tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan dan penyampai pesan sosial, tetapi juga berperan aktif dalam membentuk realitas sosial melalui konstruksi narasi, visual, dan karakter. Dalam konteks ini, film sebagai media massa visual berfungsi sebagai agen pembentuk realitas sosial melalui narasi, karakter, dan konflik yang ditampilkan. Representasi tokoh antagonis dalam film, termasuk konflik moral yang dialaminya, menjadi mekanisme penting dalam proses konstruksi makna bagi penonton. Penonton tidak hanya mengonsumsi cerita sebagai hiburan, tetapi juga menafsirkan nilai moral, identitas, dan dilema etis yang direpresentasikan melalui karakter tersebut. Oleh karena itu, film memiliki posisi strategis sebagai medium komunikasi massa yang tidak hanya menyampaikan pesan sosial, tetapi juga membentuk cara audiens memahami realitas, moralitas, dan dinamika sosial melalui struktur naratif dan visual yang persuasif (Rizkulloh et al., 2023).

Dalam konteks komunikasi massa, film menjadi medium yang berpengaruh dalam membentuk sikap masyarakat melalui konstruksi pesan yang disajikan di dalamnya (Akmal, 2022). Film animasi merupakan jenis film yang diproduksi dengan memanfaatkan rangkaian gambar, baik berupa ilustrasi maupun objek mati seperti

boneka, kursi, dan meja, yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan ilusi gerak (Prakoso et al., 2025). Sebagai media visual-auditori, film animasi tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga menyampaikan pesan simbolik yang memicu proses komunikasi intrapersonal penonton, seperti penafsiran makna, pengelolaan emosi, dan refleksi batin terhadap cerita dan karakter yang ditampilkan.

Dalam konteks tersebut, anime *Demon Slayer: Infinity Castle* menghadirkan representasi komunikasi intrapersonal yang kuat melalui konflik batin tokoh Akaza, di mana pergulatan emosi, ingatan traumatis, dan dialog internal divisualisasikan melalui simbol, ekspresi, serta narasi visual yang membentuk makna bagi penonton. Fungsi media massa, khususnya film, tidak hanya terletak pada penyampaian cerita, tetapi juga pada kemampuannya membentuk realitas sosial melalui representasi karakter dan konflik yang ditampilkan. Film mengonstruksi realitas moral dengan menampilkan tokoh antagonis beserta konflik batin dan dilema etikanya, sehingga penonton tidak sekadar menjadi penerima pasif, melainkan turut melakukan proses penafsiran. Melalui konsumsi narasi dan visual, penonton diajak memahami, menilai, bahkan berempati terhadap konflik moral tokoh antagonis, yang pada akhirnya membentuk cara pandang mereka terhadap nilai, tindakan, dan realitas sosial yang direpresentasikan dalam film

Semiotika Roland Barthes

Semiotika Roland Barthes memandang tanda sebagai sistem makna yang bekerja pada dua tingkatan. Tingkatan pertama adalah denotasi yaitu makna dasar yang terlihat langsung dari suatu tanda. Tingkatan kedua adalah konotasi yaitu makna tambahan yang muncul dari pengalaman budaya dan nilai yang hidup di masyarakat. Konotasi kemudian dapat berkembang menjadi mitos yaitu makna budaya yang dianggap wajar dan diterima tanpa dipertanyakan. Pemaknaan berlapis ini membuat semiotika Barthes digunakan untuk menganalisis representasi yang muncul dalam teks media termasuk film dan karya visual lain. Penelitian di Indonesia juga menegaskan bahwa pendekatan Barthes membantu membaca hubungan antara tanda dan makna budaya melalui tiga lapisan makna tersebut (Maulana Ihsan Ahmad, 2021). Studi lain menyebut bahwa penggunaan denotasi konotasi dan mitos dalam analisis media mampu memperlihatkan ideologi dan pesan yang tersembunyi dalam visual (Kevinia et al., 2024). Dengan demikian semiotika Barthes relevan untuk mengungkap cara media membentuk representasi melalui tanda yang sengaja maupun tidak sengaja dihadirkan.

Keterkaitan Antar Konsep

Komunikasi intrapersonal dan konflik psikologis saling berkaitan dalam pembentukan karakter Akaza karena keduanya menggambarkan proses batin yang muncul ketika ia mengalami pertentangan antara sifat sebagai iblis dan nilai moral yang masih tertinggal dari masa lalunya sebagai manusia. Pergulatan ini terlihat melalui pikiran dan emosi yang saling berhadapan sehingga menimbulkan ketegangan batin. Ketegangan tersebut sesuai dengan konsep disonansi kognitif yang menjelaskan keadaan ketika keyakinan dan tindakan tidak berjalan searah dan membuat individu mencari keseimbangan melalui percakapan batin. Untuk mengungkap bagaimana pergulatan internal Akaza dibentuk dan disampaikan kepada penonton penelitian ini menggunakan Semiotika Roland Barthes yang menelaah makna melalui tiga tingkatan yaitu denotasi konotasi dan mitos. Pendekatan ini membantu melihat bagaimana tanda visual gesture warna dan narasi menghadirkan konflik batin sebagai bagian dari proses komunikasi intrapersonal yang membentuk identitas Akaza. Dengan demikian penelitian ini berupaya menjawab bagaimana komunikasi Intrapersonal dalam konflik psikologis Akaza melalui analisis semiotika Roland Barthes pada anime *Demon Slayer Infinity Castle Arc*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan Analisis Semiotika Roland Barthes untuk mengkaji representasi komunikasi intrapersonal dan konflik batin tokoh Akaza dalam *Demon Slayer: Infinity Castle Arc*. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang berfokus

Pada penafsiran makna di balik tanda, simbol, dan narasi visual dalam karya audiovisual. Melalui metode kualitatif deskriptif, peneliti berusaha memahami fenomena komunikasi batin yang dialami oleh tokoh Akaza secara mendalam berdasarkan konteks emosional, psikologis, dan budaya yang membentuknya. Analisis semiotika Roland Barthes digunakan untuk menelusuri tiga tingkatan makna tanda, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Tahap denotasi digunakan untuk mengidentifikasi makna literal dari tanda-tanda visual, verbal, maupun gestural yang muncul dalam adegan. Tahap konotasi digunakan untuk mengungkap makna emosional yang berkaitan dengan pergulatan batin dan nilai-nilai pribadi tokoh. Tahap mitos dimanfaatkan untuk menafsirkan makna budaya yang lebih luas, yaitu bagaimana ideologi tentang kekuatan, kemanusiaan, dan penebusan ditampilkan melalui representasi Akaza. Objek penelitian ini adalah tokoh Akaza yang muncul dalam anime *Demon Slayer: Infinity Castle Arc*. Tokoh ini dipilih karena memiliki kompleksitas psikologis yang tinggi, ditandai dengan pergulatan antara identitasnya sebagai iblis dan nilai kemanusiaan yang masih tersisa dari masa lalunya sebagai manusia bernama Hakuji.

Unit analisis dalam penelitian ini adalah scene-scene yang merepresentasikan konflik batin dan komunikasi intrapersonal tokoh Akaza dalam anime *Demon Slayer: Infinity Castle Arc*. Dari keseluruhan adegan yang ditampilkan, peneliti memilih tujuh scene yang dinilai paling relevan karena secara eksplisit memperlihatkan pergulatan psikologis Akaza melalui dialog diri, perubahan ekspresi emosi, serta kemunculan ingatan masa lalu. Scene-scene tersebut menampilkan tanda visual dan verbal yang kuat, seperti gestur tubuh, pencahayaan, warna dominan, dan dialog reflektif, yang memungkinkan pembacaan makna secara semiotik. Selain itu, ketujuh scene tersebut merepresentasikan tahapan konflik batin Akaza, mulai dari penolakan nilai kemanusiaan, munculnya keraguan moral, hingga penyesalan dan penerimaan diri. Adegan lain yang lebih menonjolkan aksi fisik tidak dijadikan unit analisis karena tidak secara langsung menggambarkan proses komunikasi intrapersonal yang menjadi fokus penelitian ini.

Tahapan analisis dilakukan secara bertahap dengan mengikuti struktur analisis denotasi, konotasi, dan mitos sebagaimana disajikan dalam tabel hasil penelitian. Analisis diawali pada tingkat denotasi dengan mendeskripsikan scene secara objektif berdasarkan tanda visual dan verbal yang tampak, seperti ekspresi wajah, gestur tubuh, dialog, warna, dan pencahayaan. Selanjutnya, makna konotatif diperoleh dengan menafsirkan tanda-tanda tersebut dalam kaitannya dengan konteks naratif serta kondisi emosional tokoh Akaza, sehingga konflik batin dan komunikasi intrapersonal dapat dipahami. Tahap akhir adalah pemaknaan mitos, yaitu menarik makna budaya yang lebih luas dari hubungan antara denotasi dan konotasi, khususnya nilai tentang kekuatan, moralitas, dan kemanusiaan yang direpresentasikan dalam karakter Akaza. Proses analisis ini diterapkan secara konsisten pada setiap scene sehingga keterkaitan antara metode analisis dan penyajian data dalam tabel dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada animasi *Demon Slayer: Infinity Castle* yang berdurasi 2 jam 35 menit memiliki banyak pesan di dalamnya. Termasuk nilai kemanusiaan, konflik batin, serta makna moral dan emosional. Film ini tidak hanya menampilkan pertempuran fisik, tetapi juga

memperlihatkan pergulatan psikologis dan komunikasi batin tokoh-tokohnya. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis data dengan melakukan pemecahan atau *breakdown* terhadap tujuh scene yang memperlihatkan perubahan emosi, dialog batin, dan simbol visual yang berkaitan dengan konflik intrapersonal Akaza.

Tabel 1. Scene Akaza saat menolak nilai kemanusiaan (Waktu 1:19:14).

Scene		
		
Denotasi	Konotasi	Mitos
<p>Keizo yang menepuk bahu Akaza dan menasihatinya bahwa setiap orang memulai dari posisi lemah dan harus berusaha menjadi lebih baik dari dirinya kemarin. Cahaya biru redup dan posisi tubuh yang condong ke depan menggambarkan hubungan mentor dan murid yang intim dan penuh makna.</p>	<p>Tindakan Keizo merepresentasikan proses komunikasi intrapersonal yang memunculkan kesadaran moral dalam diri Akaza. Sentuhan di bahu melambangkan dukungan emosional, sedangkan tatapan kosong Akaza memperlihatkan konflik psikologis antara keinginan untuk menjadi kuat dan rasa kehilangan arah. Dialog Keizo mengandung pesan reflektif bahwa kekuatan sejati adalah hasil proses panjang, bukan kekuasaan instan.</p>	<p>adegan ini merefleksikan nilai budaya umum bahwa keberhasilan dicapai melalui ketekunan, bukan dengan menindas yang lemah. Masyarakat sering meyakini bahwa “kekuatan” identik dengan prestasi dan kekuasaan, padahal kekuatan moral dan ketekunan justru menjadi landasan utama pembentukan karakter. Adegan ini menegaskan bahwa menjadi kuat bukanlah tentang menguasai orang lain, tetapi tentang menguasai diri sendiri melalui konsistensi dan nilai kemanusiaan.</p>

Tabel 2. Konflik Psikologis antara Ambisi dan Kesadaran Moral Akaza (Waktu 1:46:09).

Scene		
 Dia menghadapiku langsung dan benar-benar menghancurkan latihanku selama berabad-abad.	 Di matanya, tidak ada kebencian, kemarahan, atau bahkan keinginan untuk bertarung.	 Aku selalu punya perasaan samar bahwa hal seperti itu ada...
 Tapi kupikir karena aku tak pernah mencapainya, pasti itu tidak ada.	 Belum! Aku masih bisa bertarung!	 Aku harus menjadi lebih kuat dari siapapun!
Denotasi	Konotasi	Mitos
Adegan ini memperlihatkan Akaza yang mengalami pergulatan batin setelah melihat ketenangan dalam mata Tanjiro. Memperlihatkan ekspresi Akaza yang berubah dari tegang menjadi ragu, diikuti cahaya lembut yang menyorot wajahnya. Dialog seperti “Aku selalu punya perasaan samar bahwa hal seperti itu ada” dan “Aku tak pernah mencapainya, pasti itu tidak ada” menunjukkan proses refleksi diri dan kebimbangan dalam pikirannya.	Perubahan ekspresi dan dialog tersebut merepresentasikan konflik psikologis yang dialami Akaza. Ia menyadari adanya nilai yang selama ini diabaikan yakni kekuatan yang tidak didasari kebencian. Ucapannya menandakan terjadinya komunikasi intrapersonal, di mana Akaza mulai menimbang kembali makna kekuatan dan kehormatan yang sebelumnya ia pahami secara keliru.	adegan ini menyinggung nilai sosial bahwa kekuatan sering diartikan sebagai dominasi atas orang lain dan tolok ukur keberhasilan seseorang. Melalui kesadaran Akaza, film ini mengkritik pandangan tersebut dengan menegaskan bahwa kekuatan sejati justru berasal dari kendali diri dan empati. Nilai budaya ini menggambarkan pergeseran cara pandang terhadap makna kekuatan, dari kekuasaan menuju keseimbangan moral dan kemanusiaan.

Tabel 3. Pergulatan Moral dan Bayangan Masa Lalu Akaza (Waktu 1:52:25)

Scene		
 Menyebalkan sekali!	 Aku harus membunuh orang-orang ini.	 Hakuji-san, sudah cukup.

Denotasi	Konotasi	Mitos
<p>Adegan ini memperlihatkan Akaza dalam keadaan kepala terpenggal, namun kesadarannya masih hidup dan dipenuhi amarah. Pada tubuh Akaza yang berlumuran darah dengan ekspresi marah disertai dialog “Menyebalkan sekali!” dan “Aku harus membunuh orang-orang ini.” Latar dominan warna merah tua dan hitam menciptakan suasana intens yang menggambarkan kemarahan dan keputusan. Di sisi lain, sosok Koyuki muncul dengan tangisan dan berkata, “Hakuji-san, sudah cukup,” menandai kontras antara kebencian dan kasih sayang.</p>	<p>Kondisi kepala Akaza yang telah terpisah dari tubuhnya menjadi simbol kehilangan kendali atas diri. Tubuh yang masih berjuang menunjukkan dorongan naluriah yang belum berdamai, sementara munculnya Koyuki menggambarkan sisi kemanusiaan yang masih berusaha mengingatkan. Dialog “sudah cukup” berfungsi sebagai seruan moral yang menandakan pergulatan antara amarah dan penyesalan. Adegan ini juga menjadi bentuk komunikasi intrapersonal yang memperlihatkan perdebatan batin antara dorongan destruktif dan keinginan untuk menebus kesalahan.</p>	<p>Adegan ini merepresentasikan nilai sosial yang menempatkan kekerasan dan balas dendam sebagai ekspresi kekuatan, terutama dalam konteks maskulinitas. Akaza digambarkan sebagai simbol laki-laki yang kehilangan arah akibat tuntutan untuk selalu kuat dan tidak menunjukkan kelemahan. Munculnya Koyuki dan seruan “sudah cukup” menghadirkan kritik terhadap mitos sosial tersebut, menegaskan bahwa kekuatan sejati justru terletak pada kemampuan untuk mengendalikan diri dan menerima kelemahan sebagai bagian dari kemanusiaan.</p>

Tabel 4. Penyesalan dan Penerimaan Diri Akaza (Waktu: 2.17.43)

Scene		
		
Tapi selama berabad-abad, aku telah melakukan pembatalan sia-sia yang tak terhitung jumlahnya.	Seluruh hidupku selalu saja...	Aku membunuh orang dengan tinju yang seharusnya untuk melindungi!
		Aku tak bisa memenuhi wasiat terakhir ayahku!
Denotasi	Konotasi	Mitos
<p>Adegan ini menampilkan momen terakhir Akaza, ketika ia menyesali seluruh hidupnya dan mengingat kembali keluarga serta masa lalunya. Tampak visual Akaza berdiri di tengah hujan dengan tubuh terluka, diiringi kilas balik kehidupan masa lalunya sebagai Hakuji. Gambar tangannya yang</p>	<p>Adegan ini merepresentasikan puncak komunikasi intrapersonal dalam diri Akaza. Ia tidak lagi dikuasai amarah, tetapi dilingkupi penyesalan dan kesadaran moral. Tindakan menggenggam tanah dan menangis menjadi simbol penerimaan atas dosa dan kegagalannya sebagai manusia. Percakapannya</p>	<p>Adegan ini mencerminkan keyakinan bahwa setiap manusia memiliki kesempatan untuk berubah dan menemukan kembali kemanusiaannya melalui penyesalan. Mitos ini menentang pandangan sosial yang sering menganggap kesalahan sebagai akhir dari martabat seseorang. Melalui penyesalan dan pengakuan</p>

berlumuran darah serta batu nisan ayahnya menandakan akhir dari perjalanan hidupnya. Dialog seperti “Aku membunuh orang dengan tinju yang seharusnya untuk melindungi!” dan “Aku tak bisa memenuhi wasiat terakhir ayahku!” menggambarkan pengakuan terhadap kesalahan masa lalu.	dengan ayah yang berkata, “Itu tidak penting,” menjadi bentuk pengampunan simbolik yang menunjukkan rekonsiliasi antara diri yang bersalah dan nilai kemanusiaan yang sempat hilang.	dosa Akaza, film ini menegaskan bahwa kekuatan sejati tidak hanya terletak pada kemenangan fisik, melainkan pada keberanian untuk menerima kesalahan dan memaafkan diri sendiri.
---	--	--

Komunikasi Intrapersonal dalam Konflik Batin Akaza

Komunikasi intrapersonal dalam konflik psikologis Akaza direpresentasikan melalui rangkaian tanda visual, dialog batin, dan kemunculan figur masa lalu yang membentuk pergulatan nilai di dalam dirinya. Melalui analisis semiotika Roland Barthes, terlihat bahwa pada tingkat denotatif Akaza sering ditampilkan dengan ekspresi tegang, perubahan cahaya, serta kilas balik yang menghubungkannya dengan masa lalu sebagai Hakuji. Pada tingkat konotatif, tanda-tanda tersebut menandakan dialog batin yang berisi penolakan, keraguan, dan penyesalan terhadap tindakan yang ia lakukan sebagai iblis. Proses ini menunjukkan bagaimana Akaza berupaya menilai kembali identitas dan moralitasnya. Sementara itu, pada tingkat mitos, pergulatan Akaza mencerminkan nilai sosial yang mengaitkan kekuatan dengan dominasi dan menempatkan emosi sebagai kelemahan. Melalui representasi tersebut, film memperlihatkan bahwa kekuatan sejati justru muncul ketika individu berani mengakui kesalahan dan menerima kembali nilai kemanusiaannya. Dengan demikian, komunikasi intrapersonal Akaza tergambar sebagai proses reflektif yang menghubungkan konflik psikologis dengan nilai moral yang berakar pada pengalaman hidupnya.

PENUTUP

Penelitian ini bertujuan menjelaskan komunikasi intrapersonal dalam konflik psikologis Akaza melalui analisis semiotika Roland Barthes pada *Demon Slayer: Infinity Castle Arc*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pergulatan batin Akaza tampak melalui dialog diri, gambaran masa lalu, dan tanda visual yang menampilkan perubahan emosi serta nilai moral yang masih melekat dalam dirinya. Analisis denotasi, konotasi, dan mitos membantu melihat bagaimana konflik tersebut dibentuk oleh pengalaman pribadi Akaza serta nilai sosial tentang kekuatan dan kemanusiaan. Temuan ini menegaskan bahwa komunikasi intrapersonal berperan penting dalam membangun makna psikologis tokoh dan menjadi bagian dari cara film menyampaikan pesan kepada penonton. Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi kajian komunikasi yang berfokus pada pembacaan pesan batin dalam media populer. Hasilnya juga dapat diterapkan dalam analisis karakter pada film atau animasi lain yang menampilkan dinamika emosi dan moralitas.

Untuk penelitian selanjutnya disarankan memperluas objek kajian pada tokoh lain atau membandingkan hasil analisis dengan metode berbeda. Penelitian mendatang juga dapat mengeksplor representasi psikologis dalam genre atau media yang lain agar pemahaman tentang komunikasi intrapersonal dalam karya audiovisual semakin berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Y. (2025, August 25). *Demon Slayer: Infinity Castle Lampau 2,2 Juta Penonton di Indonesia, Kalahkan Film One Piece*. Kompas.Com. <https://ohayojepang.kompas.com/read/4472/demon-slayer-infinity-castle-lampau-22-juta-penonton-di-indonesia-kalahkan-film-one-piece?page=2>
- Akmal, M. (2022). *Representasi Nilai Kebudayaan Minangkabau Dalam Film Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck*. 1(1), 11–30.
- Ananta, D., & Winduwati, S. (2025). *Analisis Semiotika Nilai Kolektivitas Remaja dalam Anime Wind Breaker (Perspektif Roland Barthes)*. 87–96.
- Bainbridge, C., Bryant, G., & Dale, R. (2025). Reconsidering intrapersonal communication through an interdisciplinary lens. *Frontiers in Psychology*, 16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1569493>
- Berndt, J. (2018). Anime in Academia: Representative Object, Media Form, and Japanese Studies. *Arts*, 7(4), 56. <https://doi.org/10.3390/arts7040056>
- Kamei, M. (2022). INTERTEXTUAL FOLK CULTURAL PHENOMENON OF THE DEMON SLAYER: KIMETSU NO YAIBA. *Purakala*, 31(2), 671–681. https://www.researchgate.net/publication/363177674_INTERTEXTUAL_FOLK_CULTURAL_PHENOMENON_OF_THE_DEMON_SLAYER_KIMETSU_NO_YAIBA
- Kevinia, C., Putri syahara, P. sayahara, Aulia, S., & Astari, T. (2024). Analisis Teori Semiotika Roland Barthes Dalam Film Miracle in Cell No.7 Versi Indonesia. *COMMUSTY Journal of Communication Studies and Society*, 1(2), 38–43. <https://doi.org/10.38043/commusty.v1i2.4082>
- Lestari, D., Trisfayani, T., & Mahsa, M. (2023). KONFLIK BATIN TOKOH UTAMA DALAM NOVEL RINDU KARYA TERE LIYE (PENDEKATAN PSIKOLOGI SASTRA). *Kande : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 101–114. <https://doi.org/10.29103/jk.v4i1.11415>
- Liang, Z. (2025). Japanese Anime:A Global Cultural Symbol. *Frontiers in Humanities and Social Sciences*, 5(6), 91–97. <https://doi.org/10.54691/qtmsv41>
- Masuda, H., Sudo, T., & Koudate, T. (2023). *Anime Industry Report 2022*.
- Maulana Ihsan Ahmad. (2021). REPRESENTASI SEMIOTIKA ROLAND BARTHES DALAM SYAIR “AHINNU ILA KHUBZI UMMI” KARYA MAHMOUD DARWISH. *An-Nahdah Al-'Arabiyah*, 1(2), 70–84. <https://doi.org/10.22373/nahdah.v1i2.1232>
- Mendez, C. (2025, June 26). *Is Akaza truly evil in Demon Slayer? Explored*. Sportskeeda.
- Nopas, D., & Ueangchokchai, C. (2025). From blade to belief: moral learning through demon slayer among ASEAN youth. *Qualitative Research Journal*, 1–16. <https://doi.org/10.1108/QRJ-05-2025-0158>
- Oleś, P. K., Brinthaup, T. M., Dier, R., & Polak, D. (2020). Types of Inner Dialogues and Functions of Self-Talk: Comparisons and Implications. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00227>

- Prakoso, R. B., Syarief, F., & Setyawan, A. (2025). *Representasi Kekerasan Pada Serial Animasi Orb : On The Movements Of The Earth (Analisis Semiotika Roland Barthes)*. 3(September).
- Radoti, N. V., Wulandari, W., & Meizora, T. (2021). Konflik Batin Tokoh Kibitsuji Muzan Dalam Manga Kimetsu no Yaiba. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 7(2), 107–116. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v7i2.34227>
- Sukini, Amertawengrum, I. P., & Suseno, D. (2024). Konflik Batin Tokoh Utama Novel Terusir Karya Hamka: Analisis Psikologi Sastra. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(02), 62–75. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v4i02.5007>
- Yulia, N., & Hasmawati, F. (2024). *Analisis Semiotika Dalam Film Animasi The Anthem Of The Heart*. 1–14.