

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini, akan menjelaskan tentang teori-teori yang akan digunakan dalam proses analisis dan akan dijabarkan lebih detail. Teori yang akan dijabarkan terdapat teori budaya yang menjelaskan tentang budaya secara keseluruhan, kebudayaan Jepang yang menjelaskan tentang budaya yang terdapat di Jepang, kemudian budaya populer Jepang, *anime* dan *manga*, teori representasi, dan terakhir yaitu teori semiotika Charles Sanders Peirce.

2.1 Teori Budaya

Budaya berasal dari istilah Sanskerta yaitu “*buddayah*”, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi*, yang berarti “budi” atau “abadi”. Sedangkan *culture* adalah bentuk bahasa Inggris dari budaya, *culture* juga berasal dari bahasa Latin yaitu “*corole*” yang berarti yang berarti mengolah, bekerja, dan sebagian besar dikaitkan dengan pengolahan tanah atau pertanian. Kemudian berkembang menjadi “semua upaya dan tindakan manusia untuk mengolah tanah dan mengubah alam” (Koentjaraningrat, 2011: 1).

Koentjaraningrat (2000: 1) menyatakan bahwa kebudayaan mengandung arti dari keseluruhan pikiran, karya, dan ciptaan manusia yang tidak tertanam pada intuisinya, dan karenanya hanya dapat dipraktekkan oleh manusia setelah melalui proses belajar. Konsep ini sangat luas dikarenakan mencakup hampir semua aktivitas dalam kehidupan manusia.

Berikut adalah unsur dari kebudayaan, yaitu sistem lembaga dan ritual keagamaan, lembaga dan organisasi sosial, lembaga ilmu pengetahuan, bahasa, kesenian, lembaga sumber pendapatan, serta lembaga teknologi dan perangkat. Dapat lihat bahwa ketujuh unsur kebudayaan secara umum itu meliputi semua kebudayaan manusia di manapun di dunia (Koentjaraningrat, 2000: 2). Ruang lingkup kebudayaan telah menjadi seluas kehidupan manusia. Kehidupan manusia akan memelihara, mengolah, dan melakukan segala macam hal yang

menghasilkan perilaku budaya, karena itu, konsep budaya menjadi sangat beragam. Nobuko (1996) menyebutkan dalam kutipan di bawah ini:

文化はコミュニケーションであり、コミュニケーションは文化である。文化とは、ある特別の集団に特有のライフスタイルのことである。文化はまた、その社会集団の成員によって共有されている学習された行動特性であり、彼らの制度・慣例などに現われる。

Bunka wa komyunikeshon de ari, komyunikeshon wa buka de aru. Bunka to wa, aru tokubetsu no shuudan ni tokuyuu no raifusutairu no koto de aru. Bunka wa mata, sono shakai shuudan no seiin ni yotte kyoyuu sarete iru gakushuu sareta kousou tokusei de ari, karera no seido kanrei nado ni arawareru.

Terjemahan:

Budaya adalah komunikasi, dan komunikasi adalah budaya. Budaya adalah gaya hidup yang khas untuk kelompok tertentu. budaya juga merupakan ciri-ciri perilaku yang dipelajari yang dimiliki bersama oleh anggota suatu kelompok sosial, dan diwujudkan dalam institusi, praktik, dll.

(Nobuko, 1996)

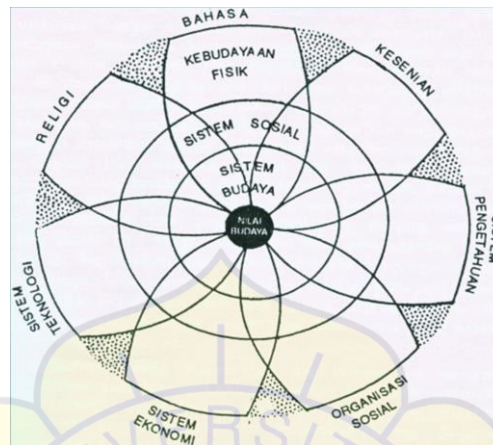
Kutipan di atas menjelaskan bahwa budaya merupakan komunikasi antar manusia atau kelompok masyarakat. Komunikasi juga digunakan manusia untuk berbicara satu sama lain. Komunikasi antar sesama manusia menggunakan bahasa, tentu saja bahasa juga merupakan bagian dari budaya. Budaya juga merupakan salah satu karakteristik dari suatu kelompok masyarakat. Budaya sendiri diterapkan dalam sebuah institusi seperti, sekolah, lembaga, dan lainnya.

Kebudayaan adalah cabang ilmu yang mempelajari kehidupan manusia. Karena, dengan akal, manusia selalu berbudaya. Kebudayaan akan meliputi seluruh kesadaran, sikap, dan perilaku hidup manusia. Manusia menciptakan budaya dari lahir hingga kematiannya. Hasil dari ciptaan tersebut dikenal dengan budaya material atau budaya yang nyata. Meskipun budaya tidak berwujud, akan muncul dalam proses budaya itu sendiri. Itu sebabnya sering disebut sebagai budaya immaterial atau budaya yang tidak berwujud dan diwariskan secara turun-temurun. Budaya material juga sering disebut sebagai budaya spiritual (aspek kepercayaan) yang bersifat batiniah (Endraswara, 2017: 5).

Perbedaan antara peradaban dan kebudayaan selain istilah “kebudayaan”, istilah “peradaban” yang dalam bahasa Inggris disebut “civilization”, juga dikenal

dengan umum digunakan untuk merujuk pada bagian dan unsur kebudayaan yang luas, maju, dan indah, seperti misalnya kesenian, ilmu pengetahuan, tradisi, dan etiket, asosiasi, bakat menulis, institusi, bangsa dan lain-lain (Koentjaraningrat, 2011: 74).

Gambar 2 Kerangka Kebudayaan



Sumber: *Pengantar Antropologi I* (Koentjaraningrat, 2011: 92)

Koentjaraningrat (2011: 74) mengategorikan kebudayaan ke dalam empat kategori, yang secara simbolis dipresentasikan sebagai empat lingkaran konsentris. Lingkaran terluar mewakili kebudayaan sebagai artefak atau benda-benda fisik karena diposisikan paling ujung. Dalam bagan tersebut, contoh-contoh bentuk budaya yang berwujud termasuk bangunan-bangunan indah seperti candi Borobudur, serta benda-benda buatan manusia, ini semua terbuat dari beton dan dapat dipegang dan difoto.

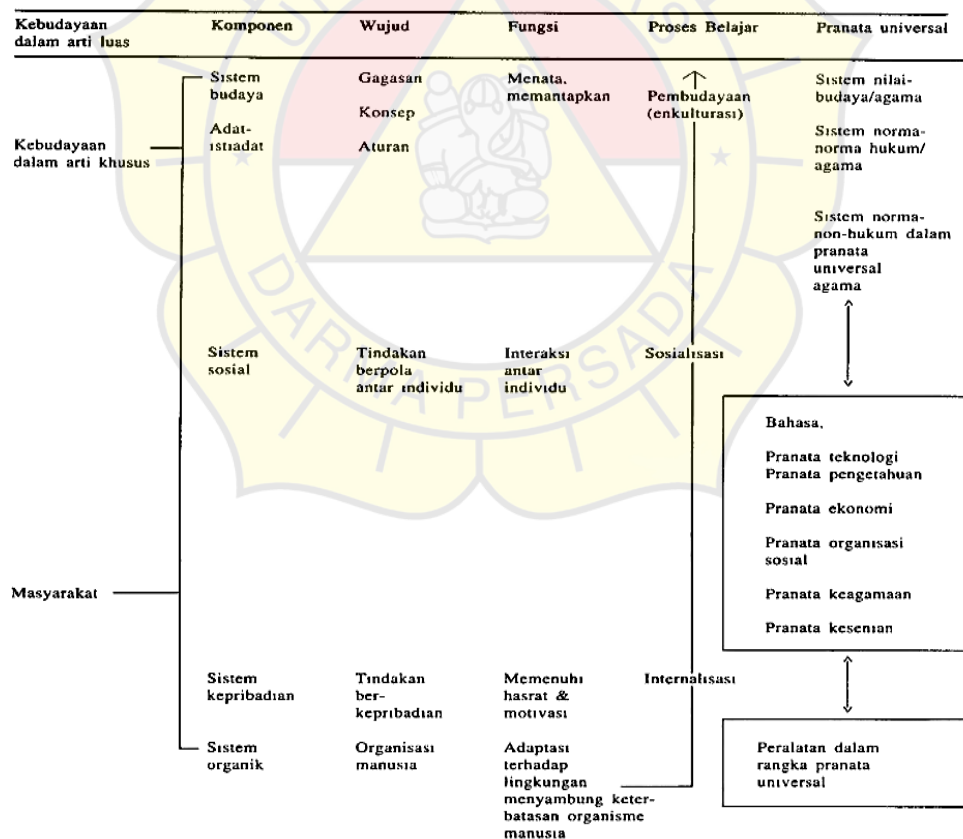
Lingkaran kedua mewakili budaya sebagai kumpulan perilaku dan tindakan berpola. Lingkaran kedua ini mewakili beberapa jenis perilaku manusia, seperti menari, bercakap-cakap, bekerja, dan sebagainya. Budaya dalam bentuk ini tetap berwujud, tidak dapat dibidik, dan tidak dapat ditangkap dalam film. Semua gerak yang dilakukan dari saat ke saat, hari ke hari, dan waktu ke waktu merupakan pola-pola perilaku yang dilakukan sesuai sistem. Akibatnya, pola-pola perilaku manusia disebut sebagai sistem sosial.

Lingkaran ketiga, yang mewakili budaya sebagai sistem gagasan, menentukan bentuk gagasan budaya, dan lokasinya berada di dalam tengkorak

setiap individu anggota budaya yang bersangkutan, yang mengikutinya ke mana pun dia pergi. Bentuk budaya ini bersifat abstrak atau tidak berwujud, tidak dapat difoto atau direkam, dan hanya dapat dipahami oleh (oleh anggota budaya lain) setelah dilakukan penelitian secara luas, baik melalui wawancara atau membaca. Sistem budaya juga dikenal dengan budaya dalam bentuk ide serta sudah tersusun dan diatur rapi dan dibangun di atas sistem tertentu.

Lingkaran keempat mewakili budaya sebagai sistem keyakinan ideologis, ide-ide yang diserap oleh anggota suatu budaya sejak usia dini dan dengan demikian sulit untuk dimodifikasi. Selain nilai-nilai budaya, yang mempengaruhi jenis dan gaya intelektualitas suatu budaya, cara berpikir, dan perilaku manusia, frasa ini mengacu pada aspek-aspek budaya yang merupakan inti dari semua elemen oleh orang-orang yang tergantung pada nilai, pendapat, dan perilaku manusia.

Gambar 3 Sebagian dari kerangka teori tindakan Talcot Parsons



Sumber: *Pengantar Antropologi I* (Koentjaraningrat 2011: 93)

Definisi kebudayaan mencakup beberapa gagasan penting, antara lain, kebudayaan hanya dimiliki oleh manusia, kebudayaan pada mulanya hanya merupakan salah satu komponen dari perubahan evolusi manusia, yang kemudian menyebabkan manusia mampu memisahkan diri dari kehidupan primata lainnya, dan kebudayaan akhir-akhir ini telah berkembang sebagai kebudayaan yang telah melampaui suatu individu yang diwariskan turun-temurun dari satu generasi ke generasi lainya (Koentjaraningrat, 2011: 94). Budaya, di sisi lain, tetap tertanam dalam sistem organiknya, karena budaya dalam bentuk ide dan perilaku manusia berasal dari otak dan tubuh. Kecuali, budaya tidak dapat diisolasi dari kepribadian individu, yang dibentuk melalui waktu melalui proses belajar yang berlarut-larut dan menjadi bagian dari masyarakat yang bersangkutan. Kepribadian atau karakter individu mempengaruhi pembentukan budayanya selama proses ini. Dengan demikian, berbagai sistem nilai dan standar yang tampak berada di atasnya mengatur, mengelola, dan mempertahankan pola-pola gagasan dan tindakan manusia.

Menurut Koentjaraningrat (2011: 94) dalam kerangka ini mencakup gagasan bahwa untuk menganalisis suatu budaya secara keseluruhan, perbedaan yang jelas harus ditarik di antara komponen-komponennya, yaitu:

1. Sistem budaya adalah komponen budaya abstrak atau tidak berwujud yang mencakup pemikiran, ide, konsep, tema pemikiran, dan kepercayaan. Dengan demikian, sistem budaya adalah komponen budaya, yang juga dikenal sebagai “adat istiadat” dalam bahasa Indonesia. Tugas sistem budaya adalah mengatur dan menentukan aktivitas dan perilaku manusia.
2. Sistem sosial terdiri dari aktivitas atau perilaku yang saling berinteraksi antar manusia yang terjadi dalam kehidupan sosial. Sistem sosial, sebagai tindakan terstruktur yang saling berhubungan, lebih bersifat fisik dan dapat diraba daripada sistem budaya, yang memungkinkan segala sesuatu untuk dilihat dan diamati. Kontak manusia dikendalikan dan diatur oleh sistem budaya, tetapi juga dikembangkan menjadi institusi oleh nilai-nilai dan standar-standar ini.

3. Sistem kepribadian berkaitan dengan inti jiwa dan karakter orang sebagai suatu masyarakat. Meskipun kepribadian terbentuk sebagai hasil dari rangsangan dan pengaruh nilai dan norma sistem budaya, serta pola-pola tindakan dalam sistem sosial yang telah ia jadikan sebagai bagian dari dirinya melalui proses sosialisasi dan akulturasi (pencampuran kebudayaan) sejak masa kanak-kanak. Akibatnya, sistem kepribadian berfungsi sebagai motivator bagi tindakan sosial seseorang yang bervariasi.
4. Sistem organik adalah komponen dari keseluruhan kerangka kerja yang melibatkan proses biologis dan biokimia yang terlihat pada manusia. Ketika memikirkannya, kepribadian, pola aktivitas, dan pikiran seseorang semuanya mempengaruhi sistem biologisnya.

Berdasarkan pendapat di atas, Koentjaraningrat menjelaskan bahwa sistem budaya merupakan suatu yang tidak terlihat oleh mata, seperti pemikiran, ide, dan kepercayaan atau agama seseorang. Sistem budaya juga dapat dikenal sebagai adat istiadat. Sistem sosial merupakan aktivitas manusia seperti saling berinteraksi dengan sesama dalam kehidupan sehari-hari. Sistem sosial sendiri dapat dilihat dengan mata karena berhubungan dengan kontak fisik dibandingkan dengan sistem budaya. Sistem kepribadian ialah hal yang berkaitan dengan karakter atau sifat seseorang. Karakter seseorang terbentuk karena adanya pemikiran, ide, dan kepercayaan dalam dirinya, serta adanya interaksi antar sesama manusia. Sistem organik merupakan keseluruhan dari semua sistem. Konsep ini melibatkan keseluruhan dalam tubuh manusia seperti sel, otak, dan sebagainya.

2.2 Kebudayaan Jepang

Jepang merupakan negara maju dengan beragam budaya dan adat istiadat. Di mana budaya Jepang saat ini telah berkembang secara signifikan dari periode Jomon hingga saat ini. Salah satu contohnya yaitu *kimono* yang sudah menjadi pakaian tradisional Jepang, yang hanya dikenakan untuk acara-acara khusus atau

seremonial seperti pernikahan, pemakaman, dan tahun baru (Gilhooly, 2005: 119). Nakatou (2015) menyatakan kutipan di bawah ini:

日本文化は 関係思考、相互協調性からなる自己意識と、「思いやり」や「察し」が求められる人間関係の仕組みを作り上げてきた”と述べている。

Nihon bunka wa kankei shikou, sougo kyouchousei kara naru jiko ishiki to, omoiyari ya sasshi ga motomerareru ningen kankei no shikumi wo tsukuri agetekita to nobeteiru.

Terjemahan:

Budaya Jepang juga telah mengembangkan rasa diri yang didasarkan pada pemikiran rasional dan gotong royong, serta sistem hubungan antar manusia yang membutuhkan pertimbangan dan pemahaman.

(Nakatou, 2015)

Berdasarkan kutipan di atas, budaya Jepang telah berkembang saat ini. Berdasarkan pemikiran masyarakat yang rasional. Serta orang-orang yang mulai bekerja sama. Tidak hanya itu, hubungan antar manusianya yang berbeda. Hubungan itu dilandaskan dengan pertimbangan dan pemahaman yang baik.

Jepang merupakan negara kepulauan yang terletak di Pasifik Utara di sebelah timur Korea, terdiri atas empat pulau utama: Hokkaido, Honshu (yang terbesar, mencakup 60% daratan), Shikoku (yang terkecil), dan Kyushu (yang mencakup 98% wilayah Jepang). Sisanya terdiri dari berbagai pulau kecil, bersama dengan Ryukus (di mana Okinawa adalah salah satunya), yang membentang melintasi Pasifik antara Kagoshima di Kyushu Selatan dan Taiwan, dan ada juga lebih dari 3.000 pulau kecil yang melingkari dan memanjang ke selatan garis pantai (Norbury, 2017: 12).

Namun demikian, suku minoritas yang berbeda yang digambarkan sebagai Ainu. Suku Ainu adalah suku asli yang wilayah asalnya meliputi pulau-pulau Hokkaido, Kuril, Sakhalin bagian selatan, dan ujung utara Honshu. Pada tahun 1853, pemerintah keshoguan Jepang mulai mengakui secara sepihak bahwa wilayah Ainu adalah bagian dari Jepang dan bahwa suku Ainu selalu menjadi warga negara Jepang, ketika merundingkan Perjanjian Persahabatan Rusia-Jepang. Setelah itu, pemerintah Jepang menerapkan strategi asimilasi (pencampuran budaya), menodorong suku Ainu untuk menyesuaikan diri dengan gaya hidup orang Jepang

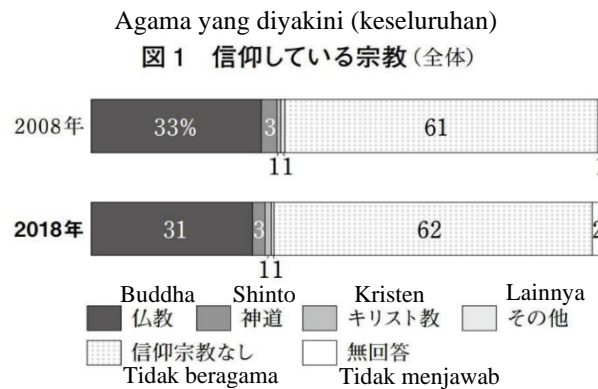
dan menekan mereka untuk menolak gaya hidup dan budaya Ainu (Buckley, 2006: 10).

Pengaruh budaya dan politik Cina telah masuk ke Jepang melalui Korea dari abad ke-6 hingga ke-9 dan sangat mengubah gaya hidup orang Jepang. Buddhisme, huruf Cina, teknik pemerintahan dan administrasi Cina merupakan sumber dari beberapa inspirasi. Konfusianisme kemudian diperkenalkan juga. Pada akhir abad ke-9, misi kedutaan Jepang terakhir kepada pemerintahan kekaisaran Cina telah benar-benar terjadi, dan proses “Japanisasi” Jepang dapat dianggap telah dimulai secara penuh. Contohnya, pada masa kini dua karakter alfabet fonetik (*kana*), yang telah menjadi ciri khas bahasa Jepang telah dikembangkan.

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang unik bagi orang Jepang. Seperti halnya Shinto yang merupakan agama di Jepang. Setelah 230 tahun mengisolasi diri seluruh dunia (1638-1868) telah menyebabkan tingkat kesadaran bagi Jepang. tetapi, mungkin yang lebih penting, masyarakat Jepang secara sistematis diperintahkan masuk ke dalam budaya kepatuhan selama periode yang sama oleh salah satu oligarki (pemerintahan yang diperintah oleh beberapa anggota yang berkuasa dari kelas atau kelompok tertentu) yang paling terorganisir dan sukses dalam sejarah Keshogunan Tokugawa. Namun, tidak mengherankan, ditemukan bahwa Jepang memiliki budaya “malu” dan budaya “wajah”, adanya dua sisi dari sudut pandang yang sama. Ini merupakan sifat yang dimiliki oleh masyarakat Cina dan peradaban Asia lainnya, meskipun secara khusus didefinisikan dengan jelas di Jepang. Akibatnya, orang Jepang telah mengembangkan prosedur untuk segala sesuatu, baik dalam bisnis maupun dalam kehidupan sehari-hari (Norbury, 2017: 40).

Berdasarkan survei pada tahun 2018 yang dilakukan NHK (Kobayashi, 2019), dikatakan bahwa sebanyak 62% orang Jepang tidak menganut agama apapun, 31% memeluk agama Buddha, lalu 3% menganut Shinto, 1% Kristen, dan 1% lainnya, dan sisanya tidak menjawab.

Gambar 4 Persentase Agama di Jepang



Sumber: https://www.nhk.or.jp/bunken/research/yoron/pdf/20190401_7.pdf

Namun bagi sebagian besar orang Jepang, baik Shinto maupun Buddhisme diterima sebagai bagian rutin dari kehidupan sehari-hari, dengan cara “perayaan” seperti kelahiran anak dan pernikahan yang akan berlangsung di kuil Shinto dan kematian seseorang disertai dengan upacara penguburan Buddha. Pada saat yang sama, banyak orang Jepang yang menganut salah satu dari kepercayaan tersebut.

Shinto yang diberi julukan “Jalan Para Dewa” merupakan agama resmi Kekaisaran Jepang dari tahun 1868-1945. Shinto juga merupakan agama yang berpusat pada dewa-dewa asli atau dewa pembimbing yang disebut *Kami*, sehingga ritual dan ibadahnya sebagian besar dilakukan oleh para pendeta atau biksu (Norbury, 2017: 478). Mengejar hubungan yang baik dengan alam adalah inti dari Shinto. Berbagai upacara, festival, dan tradisi masyarakat yang populer adalah ekspresi kebutuhan, penghargaan, dan pemujaan terhadap alam. Pemujaan Dewa Matahari Amaterasu, bersama dengan leluhur dan keturunan dewa-dewi lainnya, di Kuil Agung Ise, kuil tersuci di Jepang adalah bagian dari pemujaan luas terhadap kekuatan dan misteri alam (Norbury, 2017: 52).

Terdapat banyak jenis kejadian yang mungkin mewakili energi spiritual atau kekuatan kehidupan dalam agama Shinto. Air terjun, puncak gunung, pohon antik raksasa, batu yang terbentuk secara aneh, buruh, atau hewan, semuanya dapat menginspirasi ketakjuban dan keajaiban. Objek-objek pemujaan seperti itu disebut sebagai *Kami*, yang dapat diartikan sebagai roh, keilahian, atau “dewa”. Sangat penting untuk mengingat hal ini ketika berusaha memahami apa yang disebut

“pendewaan” kaisar dan tentara yang mati untuk bangsa mereka. Telah dikatakan bahwa memahami Shinto berarti memahami Jepang. Koyama (1988) menyatakan dalam kutipan di bawah ini:

「神道とは日本民族固有の宗教であり、それは日本の列島がもつ風土環境と、そこに住みなした弥生時代以降の人たちの生活習慣とによってはぐくまれた素朴な宗教的情操や靈的価値観を基盤とし、不断に渡米する外来精神文化をも摂取融合して次第に成長をとげたものである。」と考えている。

Shinto wa Nihon minzoku koyuu no shuukyuu de ari, sore wa Nihon no rettou ga motsu fuudo kankyou to, soko ni suminashita Yayoi jidai ikou no hitotachi no seikatsu shuukan to ni yotte hagukumareta soboku na shuukyouteki jousou ya reiteki kachikan wo kiban toshita, fudan ni tobei suru garai seishin bunka wo mo sesshu yuugoushite shidai ni seichou wo togeta mono de aru. to kangaete iru.

Terjemahan:

Shinto adalah agama khas orang Jepang, berdasarkan sentimen agama yang sederhana dan nilai-nilai spiritual yang dipupuk oleh alam dan lingkungan kepulauan Jepang serta gaya hidup orang-orang yang tinggal sejak zaman Yayoi dan seterusnya, berdasarkan pandangan tersebut, secara bertahap berkembang dengan menggabungkan dan memadukan budaya spiritual asing yang terus menerus datang ke Amerika Serikat.

(Koyama, 1988)

Kutipan tersebut menjelaskan bahwa Shinto merupakan agama yang muncul di Jepang dan menjadi agama yang dipercaya oleh orang Jepang. Shinto dipercaya sebagai agama yang sederhana dan agama yang lahir dari nilai-nilai spiritual dari alam. Shinto juga lahir dari gaya hidup dan lingkungan orang Jepang sejak zaman Yayoi. Tidak hanya zaman, namun agama Shinto juga ikut berkembang. Shinto berkembang secara bertahap dengan masuknya budaya spiritual asing yang terus menyebar.

Shinto memiliki sedikit unsur etika, kecuali penekanan pada kemurnian dan kesucian pada ritual, yang mungkin mewakili kecintaan orang Jepang untuk mandi dan penghargaan yang tinggi terhadap kebersihan pribadi. Sebelum mengunjungi kuil Shinto, seseorang harus membersihkan tangan dan mulut. Tidak banyak yang tertulis, doa-doa, bentuk upacara, dan segelintir cerita dan legenda. Meskipun demikian, sejumlah besar festival dan upacara, terutama yang berhubungan dengan penanaman padi, panen, dan kesuburan, diadakan setiap tahun di seluruh negeri,

dan kuil Shinto yang tak terhitung banyaknya, masing-masing dengan pintu *torii* yang khas, menghiasi tanah dan pemandangan pegunungan. Kutipan di bawah merupakan definisi matsuri berdasarkan pendapat Buckley pada tahun 2006.

Festival are an important and integral part of community life in Japan. Although the immediate post-war years saw a periode of curtailment of many traditional rituals, by the late twentieth century national, regional and local festivals and celebrations had undergone a major revival. Urban communities were encouraged through government support to re-establish, or in some cases even invent, local, festivals as a focus of community activity. Both the timing and nature of regional festivals vary across Japan in accordance with the tremendous range in climate and geography from one end of the archipelago to the other.

Terjemahan:

Festival adalah bagian penting dan bagian integral dari kehidupan masyarakat di Jepang. Meskipun banyak ritual tradisional yang dibatasi pada tahun-tahun awal pascaperang, pada akhir abad ke-20, festival dan perayaan nasional, regional, dan kota telah mengalami kelahiran kembali yang signifikan. Masyarakat perkotaan didorong melalui dukungan pemerintah untuk membangun kembali, atau dalam beberapa kasus bahkan menciptakan festival lokal sebagai fokus kegiatan masyarakat. Tanggal dan karakter festival lokal berbeda di seluruh Jepang karena perbedaan iklim dan geografis yang sangat besar dari satu pulau ke lainnya.

(Buckley, 2006: 143).

Berikut merupakan pendapat dari sumber Jepang yaitu Yamaguchi (2013) mengenai definisi *matsuri*.

祭り (マツリ) の語源については、神の来臨を「マツ」ことに由来するという説もある。このように語源的に見ても、本来の祭りは、神を祭るものである。神を祀る人々が心一つにして、神を称え、神に感謝し、神とひと時を共にするのが祭りである。

Matsuri (matsuri) no gogen ni tsuite wa, kami no rairin wo matsukoto ni yurai suru toiu setsu mo aru. kono you ni gogenteki ni mitemo, honrai no matsuri wa, kami wo matsuru mono de aru. kami wo matsuru hitobito ga kokoro wo hitotsu ni shite, kami wo tatae, kami ni kanshashi, kami to hitotoki wo tomo ni suru no ga matsuri de aru.

Terjemahan:

Terdapat teori yang mengatakan bahwa asal usul kata festival (*matsuri*) berasal dari kata 'matsu' yang berarti kedatangan para dewa. Jadi, secara etimologis, matsuri aslinya merupakan festival untuk memuja para dewa. Festival adalah waktu ketika orang-orang yang menyembah dewa berkumpul untuk memuji, berterimakasih, dan menghabiskan waktu bersama dewa.

(Yamaguchi, 2013)

Kedua kutipan di atas menjelaskan bahwa *matsuri* atau festival merupakan hal yang penting dari keseluruhan masyarakat di Jepang. *Matsuri* memiliki makna untuk menyembah para dewa. *Matsuri* sendiri diadakan ketika masyarakat menginginkan suatu keinginan kepada para dewa, ketika mereka memuja, dan bersyukur pada dewa. *Matsuri* diadakan di waktu yang berbeda di setiap daerah, dikarenakan perbedaan cuaca dan medan yang besar. Pada awal pasca perang banyak ritual tradisional yang dibatasi. Namun, pada akhir abad ke-20, *matsuri* diadakan kembali, masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan didukung untuk mengadakan festival untuk membangkitkan kembali tradisi yang sudah mulai ditinggalkan.

Kemudian adanya resepsi pernikahan, yang sering dikenal sebagai upacara pernikahan (*Shinzenshiki* (神前式)) di Jepang. Pendeta atau biksu melakukan upacara tradisional Shinto sambil memegang tongkat hitamnya (*shaku*) dan mengenakan pakaian tradisional (*kimono* dan *hakama*, atau rok yang terbagi, seringkali dengan jubah luar, berdasarkan jubah para bangsawan istana Heian, dan topi upacara yang tinggi). Pendeta akan mendoakan pasangan tersebut dan membersihkan mereka dengan menggerakkan tongkat pemurnian (*haraigushi*) di atas kepala mereka untuk menyapu roh-roh jahat dan bencana, untuk memperingati pernikahan mereka, pasangan juga akan meminum sake bersama. Setelah formalitas, para tamu disuguhi jamuan makan malam yang megah, di mana para tamu bersulang secara adat (Norbury, 2017: 63).

Tradisi Jepang masih banyak yang berhasil bertahan di masa kini. Hal ini terutama berlaku untuk upaya budaya tradisional seperti upacara minum teh, yang mungkin merupakan ekspresi paling murni dari pengajaran keanggunan murni Jepang, serta *ikebana* (merangkai bunga) dan kaligrafi, seni seperti teater *noh* dan *kabuki*, kerajinan seperti tembikar, pernis, tenun, dan pewarnaan, serta seni bela diri. Hiburan seperti gulat *sumo*, dan tradisi sastra Jepang yang kuat seperti penulisan puisi (*haiku* dan *tanka*) (Norbury, 2017: 64).

Dasar budaya tradisional ini begitu penting bagi orang Jepang, khususnya dalam lingkungan restorasi dan regenerasi pascaperang yang berubah dengan cepat

dan berteknologi tinggi, sehingga pemerintah menyetujui Undang-Undang Kekayaan Budaya Takbenda pada tahun 1950. Penghargaan ini menganugerahkan gelar “harta nasional yang hidup” kepada para pengrajin terhebat dalam berbagai macam keterampilan kerajinan yang telah ditetapkan selama masa hidup mereka. Setiap tahun, nama-nama baru ditambahkan, dan tunjangan pemerintah diberikan kepada para pemegangnya untuk membantu meningkatkan keterampilan dan melatih penerusnya (Norbury, 2017: 65).

Dunia *samurai*, atau bahasa formalnya yaitu *bushido* (jalan prajurit), telah menarik perhatian Barat, menghasilkan banyak peserta internasional yang mengikuti seni bela diri seperti *kendo* (anggar), *kyūdō* (memanah), serta *judo*, *aikido*, dan *karate* (bela diri non-senjata).

2.3 Budaya Populer Jepang

Budaya bukanlah isu baru dalam dinamika hubungan interaksi antar bangsa, budaya telah lama digunakan sebagai sarana diplomasi untuk membantu berbagai negara untuk terhubung satu sama lain. Pengkajian budaya berkembang seiring berjalannya waktu. Salah satu perhatian saat ini dari pertumbuhan zaman yang muncul dan berkembang di seluruh dunia adalah budaya populer. Budaya populer adalah budaya yang menarik bagi masyarakat umum melalui gaya hidup, mode, ide, opini, dan sikap yang menentang batas-batas budaya tradisional (Amalina, 2012: 109).

Jepang adalah negara dengan tradisi budaya tradisional yang kuat dan bertahan hingga saat ini. Nilai-nilai budaya tradisional yang telah diikuti oleh budaya Jepang selama ratusan tahun terus beradaptasi dan bertahan di masyarakat, bahkan dalam menghadapi globalisasi. Dengan tetap mempertahankan standar budaya tradisional, Jepang menerima nilai-nilai budaya baru yang diberikan oleh globalisasi. Konsep-konsep baru ini diserap dan dibentuk oleh Jepang menjadi gagasan budaya baru, yang pada akhirnya tumbuh dan diakui sebagai budaya populer Jepang (*pop culture*). *Cosplay*, *Harajuku fashion street*, *visual key*, *anime*, dan *manga* merupakan komponen budaya populer Jepang yang telah menjadi

identitas Jepang sejak dahulu. Doi (2017) menyebutkan tentang budaya populer dalam kutipan berikut:

「大衆」とは、mass の訳語だと思ひ至ります。『大衆文化』の英訳がどうやら *popular culture* らしいことが、うかがえるのみです。「民衆文化」と「大衆文化」、そしてカタカナ表記の「ポピュラーカルチャー」も並べてみれば、それぞれ微妙に重なりつつ、基本的にその意味するところは、ズレているのです。

Taishu to wa, mass no yakugoda to omoi itarishimasu. Taishuu bunka no eiyaku ga douyara popular culture rashii kotoga, ukagaeru nomidesu. Minshuu bunka to taishuu bunka, soshite katakana hyouki no popyura karucha mo narabete mireba, sozore bimyuu ni kakinari tsutsu, kihonteki ni sono imi suru tokoro wa, zurete iru no desu.

Terjemahan:

Istilah ‘*Taishu*’ merupakan terjemahan dari kata massa. Satu-satunya yang dapat dikatakan bahwa terjemahan bahasa Inggris dari ‘*Taishu bunka*’ adalah ‘*popular culture*’. Jika menempatkan budaya populer dan budaya massa berdampingan, dan ‘*popular culture*’ ditulis dalam katakana, dapat ditemukan bahwa meskipun kedua sedikit tumpang tindih, makna dari masing-masing istilah tersebut pada dasarnya berbeda.

(Doi, 2017)

Kutipan di atas menjelaskan bahwa budaya populer dalam bahasa Jepang dikenal sebagai *taishu bunka*. Budaya populer memiliki kemiripan dengan budaya massa. Namun, kedua makna dari budaya populer dan massa sedikit berbeda. Di mana budaya populer merupakan budaya yang timbul akibat terkenalnya suatu makna dan nilai, seperti *manga* dan *anime*. Sedangkan budaya massa timbul akibat berkembangnya budaya populer dan teknologi yang diproduksi secara massal.

Pemerintah Jepang memanfaatkan keunikan budaya Jepang untuk memulai mengimplementasikan hubungan dengan negara lain, khususnya Indonesia. Jepang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pandangan orang Indonesia tentang Jepang, terutama di kalangan remaja, melalui pengenalan elemen budaya Jepang seperti *manga* dan *anime*. Hubungan Indonesia-Jepang tidak selalu bersahabat. Jepang dahulu pernah menjajah Indonesia, dan masyarakat Indonesia tidak dapat menerima begitu saja kembalinya Jepang, terutama jika Jepang berusaha untuk memegang kendali atas ekonomi. Republik Indonesia dan Jepang telah menjalin

hubungan diplomatik pada tahun 1958, dengan ditandatanganinya Perjanjian Perdamaian (Amalina, 2012: 110).

Budaya populer adalah produk dari perkembangan era modern, mengacu pada kegiatan dan hasil budaya yang ditampilkan dalam jumlah yang sangat banyak, sering kali dengan bantuan teknologi produksi, distribusi, dan penyebarluasan, sehingga tersedia secara luas bagi masyarakat (Heryanto dalam Prinando, 2022: 12). Jepang adalah negara dengan budaya yang sangat kuat, tidak dapat dipungkiri bahwa Jepang memiliki daya tarik bagi berbagai kalangan karena budayanya. Budaya tradisional dan budaya populer, keduanya memiliki ciri khas yang berbeda. Di Indonesia sendiri banyak sekali acara-acara budaya Jepang yang disebut sebagai *Japan Pop Culture*.

Ketika mendengar istilah “budaya populer Jepang” banyak orang yang akan beranggapan bahwa yang dimaksud adalah *manga*, *anime*, dan *J-pop*. Namun, para kritikus sekaligus pembuat kebijakan juga mengalami kesulitan untuk menemukan konsep budaya populer yang dapat diterima secara umum. Dalam sebuah laporan yang diterbitkan pada tahun 2006 oleh Kementerian Luar Negeri Jepang yang meneliti bagaimana budaya populer digunakan dalam pengenalan budaya Jepang. Pengertian tentang budaya populer memungkinkan untuk memasukkan bentuk-bentuk yang dianggap oleh banyak orang mengenai “budaya tradisional” sebagai budaya yang dihasilkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti tembikar dan upacara minum teh, ke dalam kategori yang sama dengan *anime* dan *manga*. Tetapi budaya populer sendiri merupakan budaya yang terkenal dan digemari oleh kebanyakan orang (Seaton & Yamamura, 2015: 5).

Budaya populer digambarkan sebagai budaya massa ketika diproduksi berulang kali untuk konsumsi publik, serta anime juga termasuk budaya massa karena terus-menerus dikonsumsi. Budaya dinilai sebagai sesuatu yang dapat diperkirakan dan dinikmati tanpa pertimbangan yang baik. Pesan dan tindakan budaya populer dianggap sebagai imajinasi publik. Budaya populer dipandang sebagai sebuah dunia imajinasi. Gambaran ini memperjelas bahwa budaya populer diproduksi secara berturut-turut sehingga dapat diapresiasi dan disebarluaskan oleh berbagai macam individu. Berdasarkan sifat-sifat tersebut, dapat disimpulkan

bahwa budaya populer adalah budaya yang diminati dan dinikmati oleh banyak orang. Sebuah budaya populer harus memiliki survei, jika budaya tersebut dikonsumsi oleh sejumlah besar orang. Budaya populer adalah budaya yang dihasilkan untuk dikonsumsi secara luas oleh masyarakat. Budaya populer diserap terlepas dari apakah budaya tersebut dapat diterima oleh masyarakat atau tidak. Secara sederhana, budaya populer didefinisikan sebagai budaya yang diminati oleh banyak orang, *manga* dan *anime* adalah contoh hasil kreasi yang memuaskan publik sebagai bagian dari budaya populer (Storey dalam Ardi Nugroho P, 2017: 5).

Istilah budaya populer muncul akibat perubahan zaman, semakin manusia dan teknologi berkembang, maka budaya pun ikut mengalami perubahan. Budaya populer lebih didominasi dengan produksi yang lebih modern dan mengandalkan teknologi. Produk dari budaya populer seperti, *anime* dan *manga* diproduksi dengan secara terus-menerus dan diperkenalkan untuk menyebarkan budaya Jepang. Dengan kata lain, budaya populer berkembang dengan cepat sebagai hasil dari adanya hubungan antara media dan teknologi, sehingga memudahkan untuk memperkenalkan produk budaya populer melalui media sosial (Faisal, 2022: 9).

2.4 *Anime dan Manga*

Animasi Jepang atau serial *anime* adalah kosakata yang orang Jepang gunakan untuk mendeskripsikan segala jenis animasi, tetapi negara Barat telah menerapkan secara khusus untuk mendeskripsikan animasi Jepang. *Anime* menurut (Price, 2001: 155), berevolusi dari buku komik Jepang yang dikenal dengan *manga*. Menurut Noel dalam Macwilliams (2008: 6), *anime* adalah "bentuk seni dari Jepang yang tersebar luas yang dapat dicirikan sebagai jenis karya seni yang akhir-akhir ini berkembang di masyarakat perkotaan, komersial, dan korporatis." *Anime* terbit kurang lebih di waktu yang bersamaan dengan semua bentuk animasi lainnya. Adachi (2015) menyatakan dalam kutipan berikut mengenai *anime* dan *manga*.

本論文では使われている「アニメ」という言葉は、日本で作られた漫画、ゲームや小説から取り上げたテレビアニメやアニメ映画のことを指していることだ。海外の「アニメ」という言葉は日本で作られた、日本風のアニメーションのことを指す。

Honronbun de wa tsukawareteiru anime toiu kotoba wa, Nihon de tsukurareta manga, gemu, ya shosetsu kara toriageta terebi anime ya anime eiga no koto wo sasu. Tte iru kotoda. Kaigai no anime toiu kotoba wa Nihon de tsukurareta, Nihonfuu no animeshon no koto wo sasu.

Terjemahan:

Istilah *anime* yang digunakan dalam tulisan ini mengacu pada animasi TV dan film animasi yang diadaptasi dari *manga*, *game*, dan novel buatan Jepang. istilah '*anime*' di luar negeri mengacu pada animasi gaya Jepang yang dibuat di Jepang.

「漫画」はまた日本風の「Comics」のことを指す。確かに英和の辞書を引くと「Comics」を「漫画」に訳すが海外で区別される。

Manga wa mata Nihonfuu no Comics no koto wo sasu. Tashika ni eiwa no jisho wo hiku to Comics wo manga ni yakusu ga kaigai de tokubetsu sareru.

Terjemahan:

Kata '*manga*' juga mengacu pada komik dalam gaya Jepang. Tentu saja dalam kamus Inggris-Jepang, '*comics*' diterjemahkan menjadi '*manga*', tetapi dibedakan di luar negeri

(Adachi, 2015)

Kedua kutipan di atas menjelaskan bahwa *manga* merupakan komik khas Jepang. Walaupun dalam kamus kata '*komik*' memiliki arti sebagai *manga*, namun, *manga* dan komik lainnya tetap dibedakan. Perbedaannya terletak di mana komik di luar negeri memiliki ciri khas sendiri seperti *art style* dan bahasa yang digunakan. Karena gaya masing-masing komik setiap negara itu berbeda. *Manga* pada dasarnya terdiri dari beberapa panel dalam satu chapter, lalu *manga* juga tidak berwarna. Sedangkan *anime* merupakan animasi yang diadaptasi dari *manga*, *game*, dan novel. *Anime* sendiri merupakan animasi khas Jepang. Di mana *anime* sendiri diproduksi menggunakan gambar yang dibuat dengan tangan.

Perwujudan *anime* tidak terbatas pada Jepang. Di negara lain, *anime* telah muncul sebagai salah satu bentuk budaya paling terkenal, dengan banyak orang yang menyukai dan mengikutinya. *Otaku* (pencinta *anime* dan *manga*), berjumlah sekitar 2,4 juta orang di Jepang, dengan sekitar 2,5 miliar dolar dihabiskan untuk *anime* dan *manga*. Istilah pada pencarian Google untuk *anime* dan *manga* telah menerima 180.700.000 hit menurut MacWilliams dalam Abdul & Mustafa (2012: 3). Dalam banyak hal, faktor-faktor ini menyiratkan bahwa *anime* telah menjadi salah satu barang global yang paling terkenal dalam banyak hal, *anime* telah

menjadi salah satu barang global yang paling terkenal. Pria dan wanita dewasa, serta anak-anak dan remaja, sekarang ini menjadi pembaca *manga* dan *anime* yang aktif.

Anime adalah sebuah karya campuran. Pertama, *anime* menggabungkan gambar, teks, dan suara ke dalam satu kesatuan yang benar-benar utuh, sedangkan *manga* hanya terdiri dari gambar dan teks saja. *Anime* juga menggabungkan percakapan dan suara dalam sinematografi. Kedua, *anime* adalah campuran budaya antara Jepang dan Barat modern. *Anime* dipengaruhi oleh seni kontemporer Barat dengan mencoba menarik tradisi Jepang tentang gambar atau lukisan dan seni langkah demi langkah. Ketiga, sebagai aspek dari seni kontemporer, *anime* pada akhirnya menghancurkan pandangan orang-orang sebagai garis yang tidak dapat ditembus antara seni tinggi (seni murni) dan seni rendah (kerajinan). Keempat, *anime* merupakan komponen campuran untuk pemasaran budaya dalam industri budaya global Jepang yang semakin berkembang (Macwilliams, 2008: 6).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa *anime* merupakan gabungan antara gambar, teks, dan suara, sekaligus menggabungkan percakapan yang bersuara ke dalam sebuah video. *Anime* juga merupakan gabungan dari budaya Jepang yang diwakili oleh seni khas Jepang seperti gambar dan lukisan, dan budaya Barat seperti teknologi yang digunakan pada saat itu. Selain itu *anime* termasuk ke dalam budaya populer yang mana dijadikan untuk pemasaran budaya di mana budaya Jepang yang terdapat dalam *anime* dapat disebarluaskan di berbagai dunia.

Anime merupakan ilustrasi yang baik dari apa yang disebut dengan “seni massa”. Seni massa merujuk pada acara televisi dan film yang banyak ditonton. *Anime* merupakan perwakilan dari budaya populer dikarenakan secara historis tidak akurat, seni massa berkaitan dengan gaya artistik yang telah berkembang pesat di masyarakat. Seni ini, akan diperbanyak dan disebarluaskan melalui teknologi reproduksi mekanis dan digital, dimaksudkan untuk menarik minat masyarakat luas. Dengan demikian, seni ini berbeda dari seni *avant-grade* (inovatif dan futuristik) yang memiliki tujuan untuk melanggar batas suatu kebudayaan, karena fondasi

keberhasilannya dapat dicapai dengan mudah, bukan bersifat khusus, tetapi untuk masyarakat umum (Noel Carroll dalam Macwilliams, 2008:6).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa *anime* merupakan budaya massa di mana *anime* banyak di minati oleh masyarakat luas. *Anime* sendiri bertujuan untuk menarik minat masyarakat, maka dari itu *anime* diperbanyak dan disebarluaskan diberbagai tempat. Agar *anime* dapat dikonsumsi oleh masyarakat luas.

Anime tidak memiliki sumber yang unik, *anime* bermula dari abad ke-19 yang sama dengan semua animasi. Selama era Meiji, yang berlangsung dari akhir tahun 1800-an hingga awal 1900-an, telah terjadi pertukaran pemahaman teknis dan artistik yang kaya di antara budaya Jepang, Eropa, dan Amerika. Ketiga budaya tersebut saling bertukar teori artistik, media, dan metode yang selamanya mengubah seni di seluruh dunia. Animasi merupakan salah satu bagian dari fenomena ini (Poitras dalam Macwilliams, 2008: 49).

Anime telah menjadi media utama yang digunakan untuk memperkenalkan budaya Jepang kepada masyarakat luas termasuk di luar Jepang. Tidak seperti film Jepang, *anime* dengan cepat menyebar ke kalangan yang lebih luas melalui tayangan video. *Anime* juga jauh lebih mudah ditemukan dan ditonton. Karena *anime* dapat diakses jauh lebih beragam daripada film Jepang, sehingga dapat menarik lebih banyak peminat dari berbagai usia. *Anime* diperuntukkan terutama untuk anak-anak dan remaja. Namun, *anime* lebih berkembang dibandingkan dengan produk Amerika, sehingga beberapa orang dewasa juga menikmati dan menjadi penggemar *anime* (Poitras, 2001: 7).

Menurut kedua pendapat di atas, dijelaskan bahwa dalam *anime* sendiri banyak mengandung budaya Jepang yang diperkenalkan untuk masyarakat luas. *Anime* juga memiliki banyak peminat terutama di kalangan remaja dan anak-anak. Oleh karena itu, *anime* menjadi lebih berkembang sehingga dapat menyebarkan budaya Jepang ke berbagai daerah. Selain itu, *anime* merupakan animasi khas Jepang, di mana animasi menjadi suatu pertukaran antara artistik, media, dan metode antara budaya Jepang, Eropa, dan Amerika selama periode Meiji.

Sebelumnya *anime* diadaptasi dari *manga*, *manga* atau komik Jepang secara harfiah berarti “humorous picture”, dan berawal dari sebuah karya yang didasarkan pada karikatur yang sederhana. *Manga* merupakan komik dan novel grafis (yang memiliki komik) yang digunakan untuk menjelaskan pekerjaan membuat sketsa atau membuat komik pada periode Meiji dari tahun 1600 hingga 1868 oleh Galbraith dalam (Mamat, 2018). Budaya, sejarah, politik, ekonomi, keluarga, agama, kepercayaan, dan gender semuanya saling terkait dalam komik Jepang. Sebagai hasilnya, *manga* mempresentasikan mimpi, kepercayaan, nilai, imajinasi, dan mitologi masyarakat Jepang.

Manga dan *anime* yang menjadi produk budaya populer Jepang tidak hanya terkenal di Jepang, tetapi juga di seluruh dunia. *Manga* dan *anime* juga mudah ditemukan dan tidak sulit untuk dibeli, dibaca dan ditonton. Bahkan dengan perkembangan teknologi saat ini, *manga* dan *anime* dapat dengan mudah diunduh dan dibagikan kepada semua peminatnya, terutama para pecinta beratnya. Dengan adanya internet juga mendorong para penggemar *manga* dan *anime* untuk mengetahui informasi lebih banyak tentang setiap karakter dan alur cerita (Mamat, 2018: 299).

Berdasarkan kedua pendapat di atas, diijelaskan bahwa *anime* merupakan karya yang diangkat dari cerita *manga* atau komik Jepang. *manga* merupakan sketsa atau gambar yang dibuat dalam beberapa panel dalam satu *chapter*. Cerita dalam *manga* dapat mewakili semua unsur budaya Jepang menjadi satu, sehingga cerita menjadi semakin menarik dan terkenal. Selain itu, berkembangnya *anime* diakibatkan dari berkembangnya teknologi sehingga *anime* dapat dengan mudah diakses oleh siapa saja di seluruh dunia.

Anime dan *manga* juga telah berkembang sangat maju sejak awal abad ke-21, dan kini telah mendapatkan popularitas dan disukai oleh orang-orang di luar Jepang. Hal ini dapat ditunjukkan ketika beberapa negara bekerjasama dalam pendistribusian *anime* dan *manga*. Pertumbuhan *anime* di seluruh dunia dibantu dalam beberapa hal oleh globalisasi saat ini. Munculnya media massa seperti majalah, surat kabar, dan televisi. Saat ini, ada banyak negara, yaitu sekitar 221

negara yang telah menandatangani kontrak dengan Jepang untuk penjualan *anime* (Erwindo, 2018: 71).

Pendapat di atas menjelaskan bahwa karena kepopuleran *anime* diberbagai negara, beberapa negara tersebut sudah menjalin kerjasama untuk pendistribusian *anime*. Selain itu, selain berkembangnya teknologi, globalisasi juga menjadi faktor berkembangnya *anime*.

Budaya populer Jepang sangat menarik sehingga berhasil mencuri perhatian berbagai kalangan dan memiliki potensi untuk meluas, sehingga tidak terbatas hanya di Jepang saja, tetapi juga ke seluruh dunia. Beberapa pemicu yang melatarbelakangi budaya populer seperti *anime*, dapat berhasil masuk di luar Jepang yaitu dengan menuangkan ide maupun kreativitas yang tinggi dan didukung dengan mutu yang sangat baik, mengingat Jepang memiliki industri dan ekonomi yang maju sehingga memberikan kemudahan kepada masyarakat Jepang untuk menyalurkan kreativitasnya ke dalam berbagai jenis *anime* yang dapat dinikmati hingga cerita dalam bentuk komik atau *manga* yang dapat dikonsumsi untuk dibaca. Meskipun tampil dalam gaya animasi, plot cerita atau topik yang diangkat sangat relevan dengan kehidupan manusia pada umumnya, termasuk kisah tentang romansa, baik dengan cerita yang positif maupun yang negatif, dan harapan akan masa depan. Sisi lain dari *anime* yang mungkin menarik perhatian publik di seluruh dunia adalah penggambaran plot yang menggambarkan hubungan antar manusia. Disajikan dengan keahlian dalam memproduksi animasi berkualitas tinggi yang menarik minat masyarakat internasional terhadap budaya Jepang yang khas.

2.5 Representasi (Stuart Hall)

Representasi merupakan sesuatu yang dapat mewakili konsep, ide, dan perasaan seseorang. Maka dari itu representasi dihubungkan dengan bahasa dan budaya. Di mana bahasa dapat menyalurkan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang yang direpresentasikan dalam suatu budaya. Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa bahasa menjadi representasi (perwakilan) yang sangat diperlukan dan bahasa juga termasuk ke dalam salah satu budaya itu sendiri (Hall, 1997: 1).

Representation connects meaning and language to culture. Representation means using language to say something meaningful about, or to represent, the world meaningfully, to other people. Representation is an essential part of the process by which meaning is produced and exchanged between members of culture. It does involve the use of language, of signs and images which stand for or represent things.

Terjemahan:

Representasi menghubungkan makna, bahasa, dan budaya. Representasi berarti menggunakan bahasa untuk menyampaikan sesuatu yang bermakna, atau merepresentasikan dunia secara bermakna, kepada orang lain. Representasi adalah bagian penting dari proses di mana makna diproduksi dan dipertukarkan di antara anggota suatu budaya. Representasi melibatkan penggunaan bahasa, tanda, dan gambar yang mewakili sesuatu.

(Hall, 1997: 15)

Kutipan di atas dapat dimaknai dengan representasi merupakan perwakilan yang mewakili sesuatu dengan menggunakan bahasa, tanda, maupun gambar. Representasi menggunakan bahasa (*language*) untuk mewakili penyampaian suatu yang bermakna (*meaningfull*) kepada orang lain. Bahasa sendiri menjadi pusat makna, di mana bahasa menjadi media untuk menyalurkan pikiran, gagasan, dan perasaan dalam suatu budaya, yang berarti, antar kelompok yang berada dalam sebuah kebudayaan (*culture*) menukar dan memproduksi makna, di mana proses ini merupakan bagian terpenting dari representasi. Representasi atau perwakilan atau sesuatu yang mewakili konsep, ide, dan perasaan kepada orang lain menggunakan tanda, simbol, gambar, suara, atau kata-kata yang tertulis.

To represent something is to describe or depict it, to call it up in the mind by description or portrayal or imagination, to place a likeness of it before us in our mind or in the senses, as for example, in the sentence, "This picture represents the murder of Abel by Cain".

Terjemahan:

Mempresentasikan sesuatu berarti menggambarkan, atau melukiskannya, memanggilnya ke dalam pikiran melalui deskripsi atau penggambaran atau imajinasi, menempatkan kemiripannya di hadapan, di dalam pikiran, atau indera, seperti misalnya dalam kalimat, "Gambar ini mempresentasikan pembunuhan Abel oleh Cain".

(Hall, 1997)

Kutipan di atas menunjukkan bahwa mewakili sesuatu dapat dilakukan dengan menggambarkan suatu pikiran, kemudian menuangkannya melalui suatu penjelasan atau suatu penggambaran. Seperti contoh kalimat di atas menandakan bahwa

sebuah gambar dapat mewakili suatu kejadian saat itu. Lalu kejadian tersebut dituangkan melalui sebuah potret yang memiliki kemiripan dengan kejadian aslinya.

Hall (1997: 24) menjelaskan bahwa produksi makna dibagi menjadi tiga teori representasi. Pertama yaitu pendekatan reflektif menjelaskan bahwa bahasa berperan sebagai cermin. Di mana bahasa diumpamakan sebagai cermin yang merefleksikan makna yang sebenarnya seperti yang ada di dunia nyata. Dengan kata lain, sebuah makna terletak pada objek, orang, konsep, atau peristiwa. Bahasa juga dapat berfungsi hanya dengan merefleksikan kebenaran yang telah ada dan sudah terbentuk.

Kedua, pendekatan intensional menjelaskan bahwa bahasa berperan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan sesuatu. Bahasa yang terdiri dari banyak kata memiliki makna yang sesuai dengan yang dimaksudkan oleh penuturnya. Teori ini berbeda dengan sebelumnya dan memiliki kelemahan, karena dalam pendekatan ini penutur tidak dapat menjadi sumber utama yang dapat mengekspresikan dalam bahasa yang pribadi.

Ketiga, pendekatan konstruksi menjelaskan bahwa sifat bahasa yang publik dan sosial yang berarti, pengguna bahasa tidak dapat menetapkan makna dalam bahasa. Oleh karena itu, makna dikonstruksi menggunakan sistem representasi konsep dan tanda (bahasa). Makna dan bahasa dikonstruksi menggunakan sistem representasi agar dapat mengkomunikasikan kepada orang lain agar penuh arti (*meaningfully*)

2.6 Semiotika Charles Sanders Peirce

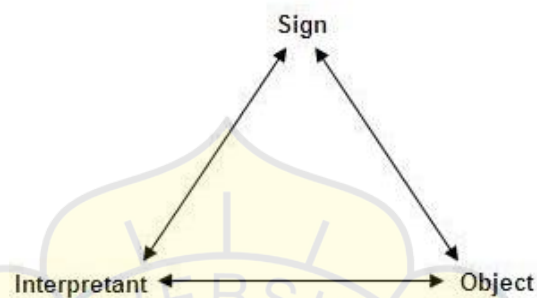
Teori semiotika Peirce dikenal sebagai “*Grand Theory*”. Karena konsep Peirce merupakan penggambaran secara menyeluruh dari semua sistem tanda, maka konsep tersebut dapat diterapkan pada semua sistem tanda. Peirce ingin menentukan unsur-unsur dasar dari tanda dan menyusun kembali semua bagian-bagian ke dalam satu bentuk (Wibowo, 2013: 17).

Gagasan tentang tanda triadik atau trikotomi ditetapkan oleh Charles Sanders Peirce (1839-1914). Dinamakan triadik karena Peirce mendefinisikan makna memiliki tiga bagian. Tanda terdiri dari *representament*, *interpretant*, dan

object, sedangkan Saussure mendefinisikan tanda sebagai sesuatu yang muncul dari penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*).

Menurut Charles Sanders Peirce tanda terdiri dari tiga unsur yaitu, *Ground* (*sign*), *Object*, dan *Interpretant*. *Ground* sendiri terdiri dari *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*. *Object* terdiri dari *icon*, *index*, dan *symbol*. Sedangkan *interpretant* terdiri dari *rheme*, *dicent sign* atau *dicisign*, dan *argument*.

Gambar 5 Teori Triadik Charles Sanders Peirce

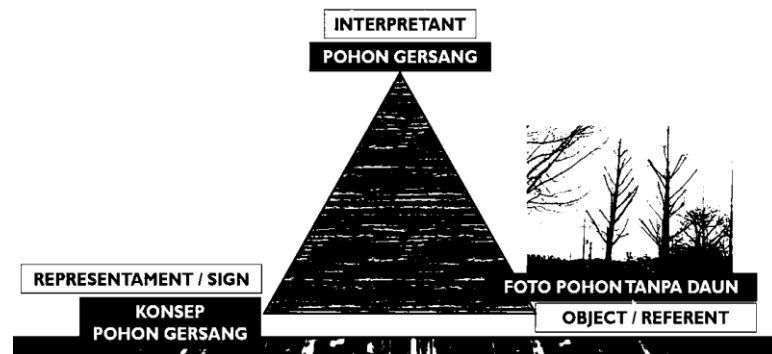


Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/80150068346587249/>

Peirce menjelaskan bahwa “*sign is anything that represents something to someone in some way*”, yang berarti tanda merupakan segala sesuatu yang mewakili sesuatu bagi seseorang dengan cara tertentu (Pateda dalam Kaelan, 2009: 195). Makna dari sebuah tanda menurut Peirce adalah untuk menjelaskan suatu hal. Tanda atau *representament* merupakan sesuatu yang dapat mewakili sesuatu yang lainnya. *Object* merupakan apa yang dijelaskan, dimaksudkan, dan ditunjuk oleh tanda (*sign*). Sedangkan *interpretant* adalah kondisi yang terjadi apabila seseorang ketika melihat sesuatu gambar (*object*). Dengan kata lain, *interpretant* adalah tafsiran atau makna dari pemikiran seseorang yang menggunakan tanda tentang objek yang ditunjukkan oleh tanda.

Peirce juga memberi nama lain untuk bagian tanda, *sign* (X), *object* (Y), dan *interpretant* (X=Y). Misalnya, seseorang mempunyai konsep pohon (X), lalu melihat foto pohon tanpa memiliki daun (Y), maka di dalam pikiran orang tersebut akan menyimpulkan bahwa pohon tersebut adalah pohon gersang (X=Y).

Gambar 6 Contoh Konsep Tanda Triadik



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=6oAhIGTpVku&t=139s>

Peirce membuat pengelompokan untuk tanda, tanda dihubungkan dengan *sign* atau *ground*. *Ground* merupakan sesuatu yang dapat digunakan agar tanda dapat berfungsi. *Ground* terdiri dari tiga jenis yaitu, *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign* (Kaelan, 2009: 196).

Tabel 3 Pengelompokan *Ground* atau *Sign*

Klasifikasi	Makna	Contoh
<i>Qualisign</i>	Kualitas yang terdapat pada tanda	Kata yang kasar, lemah, lembut, dan lainnya. Misal: seseorang mengatakan kata-kata kasar (bisa saja) menunjukkan bahwa orang tersebut sedang kesal atau merasa terganggu.
<i>Sinsign</i>	Keberadaan yang nyata suatu benda atau peristiwa yang terjadi pada tanda	Kata “gersang” pada “pohon yang gersang” dapat menandakan bahwa saat itu sedang musim kemarau atau musim gugur. Misal: banjir menandakan bahwa sedang hujan besar atau tanggul mengalami kerusakan.
<i>Legisign</i>	Aturan yang terdapat dalam tanda	Rambu-rambu lalu lintas atau undang-undang negara. Misal: di jalan terdapat rambu-rambu lalu lintas yang menandakan bahwa saat berkendara ada aturan yang harus dipatuhi.

Selain *ground*, Peirce juga mengelompokkan *object* menjadi tiga, yaitu ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol (*symbol*).

Tabel 4 Pengelompokan *Object*

Klasifikasi	Definisi	Contoh
<i>Icon</i>	Hubungan antara tanda (<i>representament</i>) yang memiliki kemiripan atau kesamaan rupa atau objek yang mudah untuk dikenali.	Potret yang mirip dengan aslinya, peta merupakan gambar berbagai negara berdasarkan aslinya, miniatur yang dibuat berdasarkan situasi aslinya.
<i>Index</i>	Hubungan antara tanda dan objek yang bersifat kausal atau memiliki hubungan sebab-akibat.	Keberadaan asap akan menandakan adanya api.
<i>Symbol</i>	Hubungan antara tanda dan objek yang sudah terbentuk secara konvensional, yaitu suatu tanda dihasilkan dengan kesepakatan umum.	Bendera negara, bahasa, kosakata.

Berdasarkan *interpretant*, tanda (*sign* atau *representament*) dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu *rheme*, *dicent* atau *decisign*, dan *argument*.

Tabel 5 Pengelompokan *Interpretant*

Klasifikasi	Definisi	Contoh
<i>Rheme</i>	Tanda yang memungkinkan orang untuk menafsirkan berdasarkan pilihan.	Seseorang yang matanya memerah (bisa saja) menunjukkan bahwa orang itu sakit pada bagian matanya, baru saja menangis, dan lainnya.
<i>Dicent sign / Decisign</i>	Tanda sama dengan kenyataan.	Tulisan “Hati-hati! Rawan kecelakaan!”. Rambu ini akan dipasang jika di suatu jalan sering terjadi kecelakaan lalu lintas.
<i>Argument</i>	Tanda yang akan langsung memberikan suatu alasan terhadap sesuatu.	Tulisan “Dilarang merokok” dibungkus rokok. Alasan dilarang merokok yang tercantum dalam bungkus rokok, dikarenakan bisa menyebabkan kanker paru-paru, mulut, dan lainnya.

Maka bagi Peirce tanda dan maknanya merupakan suatu proses kognitif, di mana seseorang dapat berpikir, menghubungkan, menilai, merasakan, dan mempertimbangkan sesuatu hal, yang disebut semiosis. Semiosis merupakan proses yang mencampur tiga unsur yang bersamaan yaitu, tanda. Karena terdapat tiga tahap untuk memahami sebuah tanda, teori Peirce disebut sebagai trikotomis (tiga pihak) dan semiosis diistilahkan sebagai “semiotika pragmatis” karena pada awalnya didasarkan pada hal yang tidak nyata. Semiosis juga dapat berlanjut melalui *interpretant*, yang dapat menjadi *representament* (tanda) baru, dan bisa terus berlanjut. Dengan begitu, semiosis dapat terus berlangsung tanpa batas. Peirce menamakannya dengan “unlimited semiosis” atau “semiosis tak terbatas” (Hoed, 2014: 9)

