

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab 2 ini penulis memaparkan beberapa konsep yang mendukung penelitian budaya Jepang dalam film *The Wolverine*. Meliputi pada beberapa kategori, yaitu definisi film, representasi, simbol budaya, serta penjelasan teori semiotika *Roland Barthes*.

2.1 Film

Film sebagai medium komunikasi yang telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern. Melalui perpaduan gambar bergerak, suara, dan narasi, film mampu menyampaikan cerita, emosi, dan pesan kepada penonton dengan cara yang unik dan mendalam. Dalam konteks ini, penting untuk memahami definisi yang mendasari esensi film sebagai bentuk seni dan komunikasi. Oleh karena itu diperlukan pemahaman mendalam tentang definisi film, termasuk pengertian umum dan juga menurut pandangan para ahli terdahulu.

2.1.1 Definisi Film

Film merupakan bentuk komunikasi massa elektronik yang berwujud media audio visual yang mampu menayangkan kata-kata, suara, narasi dan gabungannya (Leliana et al., 2021). Menurut *Kyushu University Library* (2020), film adalah:

“映画とは、写真的方法によってフィルム上に記録した画像を光学的方法でスクリーン上に投影するもので、動きのある映像を見せる装置、またはそれによってつくられる作品をいう”

“Eiga to wa, shashin-teki hōhō ni yotte firumu-jō ni kiroku shita gazō o kōgaku-teki hōhō de sukurin-jō ni tōei suru mono de, ugoki no aru eizō o miseru sōchi, matawa sore ni yotte tsukura reru sakuhin o iu”

Terjemahan : Film adalah suatu perangkat yang memproyeksikan gambar yang direkam pada film dengan metode fotografi ke layar dengan metode optik, dan mengacu pada perangkat yang menampilkan gambar bergerak, atau karya yang dibuat oleh perangkat tersebut

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa kutipan tersebut menggambarkan film merupakan suatu perangkat atau medium yang digunakan untuk memproyeksikan gambar-gambar yang telah direkam pada gulungan film menggunakan teknologi fotografi. Kemudian, gambar-gambar itu diproyeksikan ke layar dengan menggunakan teknologi optik yang menyiratkan bahwa istilah "film" bisa merujuk pada perangkat fisik yang digunakan untuk merekam dan memproyeksikan gambar bergerak, serta karya seni yang dihasilkan oleh perangkat tersebut.

Sebagai salah satu media komunikasi massa, film berperan sebagai sarana untuk menyampaikan berbagai pesan kepada masyarakat umum melalui media narasi, dan juga dapat diinterpretasikan sebagai media ekspresi seni bagi para seniman dan individu yang terlibat dalam industri film untuk mengekspresikan konsep ide cerita yang dimiliki (Rizal, 2014). Dalam konteks sebagai media komunikasi massa, film memiliki kemampuan untuk mengalihkan ruang dan waktu sehingga penonton dapat dengan mudah memahami esensi, peran, dan dampak yang ditampilkan oleh sinema itu sendiri (Sigit Surahman, 2014).

Film tidak hanya menunjukkan kehidupan sebenarnya di layar putih, tetapi film juga berupaya mengubah dan menghidupkan kembali realitas berdasarkan ideologi, norma, dan aturan-aturan dari budaya (Sobur, 2009:127-128). Dalam bahasa semiotik, sebuah film dapat didefinisikan sebagai sebuah teks yang, pada tingkat penanda, terdiri atas serangkaian imaji yang mempretasikan aktivitas dalam kehidupan nyata.

2.2 Representasi

Representasi dapat didefinisikan sebagai proses perekonstruksi dunia dan pemberian makna pada objek atau fenomena (Maluda, 2014:34). Menurut (Purwasito,

2003) representasi adalah proses sosial yang terkait dengan cara-cara menggambarkan dan mewakili budaya masyarakat melalui simbol-simbol dalam proses komunikasi. Representasi menghubungkan ide dalam pikiran kita dengan kata-kata yang memungkinkan kita untuk menggambarkan benda, individu, peristiwa yang nyata maupun fiktif (Hall, 1997). Sedangkan menurut John Fiske dalam (Sobur, 2004) representasi melibatkan kegiatan yang terkait dengan metode-metode seperti kamera, pencahayaan, proses pengeditan, musik, dan suara khusus untuk mengubah simbol-simbol dan kode-kode tradisional menjadi gambaran dari kenyataan dan ide yang diinginkan untuk disampaikan.

Maka, sebuah arti diproduksi dan dipertukarkan antar anggota masyarakat melalui gambaran. Dengan kata lain, gambaran merupakan salah satu cara untuk menghasilkan arti. Gambaran dilihat sebagai usaha menyajikan sebuah realitas dari hubungan yang terjalin antara film dan budaya. Film sebagai gambaran memiliki peran penting dalam masyarakat. Melalui media ini, film dapat menggambarkan realitas sosial, budaya, dan emosional dengan cara yang kuat dan mempengaruhi penonton. Namun, penting untuk memahami bahwa film juga memiliki keterbatasan dan kita perlu tetap kritis dalam menginterpretasikan apa yang kita saksikan.

2.3 Simbol Budaya

Menurut Sobur (2004:157), simbol atau ikon adalah suatu elemen yang digunakan untuk mewakili atau menunjukkan sesuatu yang lain, didasarkan pada kesepakatan kelompok orang atau masyarakat. Simbol dapat berupa objek, tanda, gambar, kata, atau bahkan perbuatan yang digunakan untuk mewakili konsep, ide, atau makna yang lebih abstrak. Simbol sering digunakan dalam komunikasi untuk menyampaikan pesan atau memperkuat makna tertentu. Mereka dapat memiliki makna yang universal atau juga memiliki makna yang spesifik dalam konteks budaya atau kelompok tertentu. Menurut kutipan Jepang, budaya adalah :

“文化とは、人間が便利で豊かな生活を目指して作った、すべてのものを指します。”

“Bunka to wa, ningen ga benride yutakana seikatsu o mezashite tsukutta, subete no mono o sashimasu”

Terjemahan : Budaya adalah hal yg mengacu pada semua yang diciptakan manusia dengan tujuan membuat hidup mereka nyaman dan sejahtera.
(<https://www.try-it.jp/chapters-3221/lessons-3229/>)

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa bahwa "budaya" mengacu pada segala hal yang diciptakan oleh manusia dengan tujuan meningkatkan kenyamanan dan kesejahteraan dalam kehidupan mereka. Ini mencakup berbagai aspek dalam kehidupan manusia, seperti norma, nilai, tradisi, seni, teknologi, bahasa, dan berbagai praktik lainnya yang diterapkan oleh suatu kelompok manusia. Dengan kata lain, budaya mencakup segala sesuatu yang manusia hasilkan, termasuk cara mereka berinteraksi satu sama lain, cara mereka mengorganisir masyarakat, dan bagaimana mereka mengatasi berbagai aspek dalam hidup sehari-hari. Budaya adalah ekspresi dari identitas manusia dan kelompok-kelompok sosial yang berbeda, dan itu bertujuan untuk menciptakan kondisi yang lebih baik dalam kehidupan mereka.

Budaya menurut Syaiful (2013) adalah sebuah konsep yang menarik dan terkait dengan bagaimana manusia menjalani kehidupan, belajar, berpikir, merasakan, mempercayai, dan berusaha sesuai dengan nilai-nilai yang mereka anut. Ini mencakup tindakan dan fenomena sosial yang mencerminkan identitas dan gambaran suatu masyarakat.

Dalam studi semiotika, disiplin ilmu yang mempelajari tanda dan simbol, simbol digunakan untuk merepresentasikan konsep atau ide secara non-literal. Simbol juga dapat berperan dalam mengkomunikasikan budaya, identitas, keyakinan, atau gagasan yang lebih dalam. Dengan demikian, simbol memiliki peran penting dalam komunikasi manusia, seni, agama, dan budaya secara umum. Mereka memberikan dimensi tambahan pada makna dan memungkinkan ekspresi yang lebih kaya dan kompleks.

Haryati menjelaskan seperti media massa lain yang dianggap mampu dan memiliki kekuatan untuk membentuk masyarakat, film juga memiliki pengaruh dan mempengaruhi budaya kehidupan masyarakat sehari-hari. (Haryati, 2021). Budaya adalah sebuah ide yang rumit dan multidimensional yang mencakup prinsip-prinsip, aturan-aturan, keyakinan, bahasa, tradisi, seni, dan teknologi yang dimiliki oleh sebuah komunitas atau masyarakat (Kroeber & Kluckhohn, 1952). Budaya juga bisa diartikan sebagai gaya hidup suatu kelompok atau masyarakat yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. (Geertz, 1973). Disamping itu, kebudayaan juga bisa dianggap sebagai sistem simbolik yang digunakan oleh suatu komunitas atau masyarakat untuk memahami dan memberikan arti pada realitas mereka. (Geertz, 1973).

Simbol dari kebudayaan ini juga terlihat di dalam media massa. Salah satu bentuk media massa adalah film. Film adalah cerminan dari realitas publik. Di dalam film, simbol-simbol ditampilkan untuk menyampaikan pesan kepada penonton. Pesan-pesan budaya sering kali ditampilkan dalam film, seperti kebiasaan, olahraga, dan sebagainya. Salah satu contohnya adalah film *The Wolverine* yang disutradarai oleh James Mangold yang berlatar di Jepang. Dalam film ini, beberapa simbol-simbol khas Jepang ditampilkan, seperti pakaian, bangunan tradisional, makanan, adat istiadat, mitos, dan kebiasaan orang Jepang.

2.3.1 Unsur-Unsur Budaya

Menurut Koentjaraningrat, istilah "universal" merujuk pada sifat unsur-unsur kebudayaan yang ada di seluruh dunia dan dapat ditemukan dalam budaya semua bangsa di berbagai bagian dunia. Unsur-unsur budaya yang bersifat universal ini menjadi pedoman bagi antropolog dalam menyusun laporan etnografi sebelum atau setelah melakukan penelitian di lapangan. Berikut adalah penjelasan tentang masing-masing unsur budaya yang bersifat universal menurut buku Ilmu Alamiah Dasar, Ilmu Sosial Dasar, Ilmu Budaya Dasar oleh Tasmuji, dkk:

1. Sistem Bahasa

Bahasa adalah alat yang manusia gunakan untuk berinteraksi dan berhubungan dengan orang lain dalam memenuhi kebutuhan sosial mereka. Dalam ilmu antropologi, studi tentang bahasa disebut antropologi linguistik. Menurut Keesing, bahasa memainkan peran penting dalam mewariskan tradisi budaya secara simbolis dari satu generasi ke generasi berikutnya, sehingga mempengaruhi analisis budaya manusia.

2. Sistem pengetahuan

Sistem pengetahuan dalam konteks universal budaya berkaitan dengan pengetahuan manusia tentang alat-alat hidup dan teknologi yang diperoleh melalui pemikiran abstrak. Sistem pengetahuan sangat luas dan mencakup berbagai elemen yang digunakan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari mereka. Sebagai contoh, komunitas akan menghadapi kesulitan bertahan hidup jika mereka tidak memiliki pemahaman mendalam tentang pola migrasi ikan saat musim tertentu di sungai. Selain itu, manusia tidak akan mampu menciptakan alat-alat tanpa memiliki pengetahuan mendalam tentang bahan mentah yang digunakan untuk membuatnya. Setiap budaya memiliki kumpulan pengetahuan mengenai lingkungan alam, flora, fauna, objek-objek, dan orang-orang di sekitarnya.

3. Sistem Sosial

Elemen budaya seperti sistem kekerabatan dan organisasi sosial adalah subjek penelitian antropologi yang bertujuan untuk memahami bagaimana manusia membentuk masyarakat melalui berbagai kelompok sosial. Menurut Koentjaraningrat, setiap kelompok masyarakat mengatur kehidupannya menggunakan adat istiadat dan aturan yang terkait dengan berbagai aspek kehidupan sehari-hari di sekitarnya. Keluarga inti dan anggota keluarga lainnya adalah unit sosial yang paling dekat dan fundamental. Selain itu, manusia juga dikelompokkan berdasarkan lokasi geografis mereka untuk membentuk struktur organisasi sosial dalam kehidupan sehari-hari.

4. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi

Manusia selalu berusaha untuk bertahan hidup, dan ini sering kali berarti menciptakan alat atau benda yang mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pada awal studi antropologi tentang budaya manusia, fokus utamanya adalah pada teknologi yang digunakan masyarakat, khususnya benda-benda yang berfungsi sebagai alat bantu hidup dengan desain dan teknologi yang tidak rumit. Dengan demikian, pembahasan mengenai alat dan teknologi yang berhubungan dengan elemen budaya berada di bawah kategori aspek fisik budaya.

5. Sistem Mata Pencaharian Hidup

Fokus utama dari analisis etnografi adalah untuk mencari tahu tentang mata pencaharian atau kegiatan ekonomi masyarakat di dalam komunitas. Cara masing-masing kelompok masyarakat mengatur sistem mata pencaharian dan ekonominya untuk memenuhi kebutuhan mereka harus dinilai selama penelitian etnografi ini.

6. Sistem Religi

Pada awalnya, isu mengenai fungsi kepercayaan dalam masyarakat muncul karena adanya pertanyaan mengapa manusia memiliki kepercayaan terhadap kekuatan gaib yang tampaknya lebih tinggi daripada manusia. Demikian pula, muncul pertanyaan mengapa manusia melakukan berbagai tindakan untuk berbicara dengan kekuatan gaib tersebut dan menjalin hubungan dengan mereka. Dalam mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan sederhana tersebut, para ilmuwan sosial berasumsi bahwa kepercayaan yang dipraktikkan oleh suku-suku di luar Eropa pada masa kuno berubah menjadi bentuk sisa dari agama historis yang dipraktikkan oleh seluruh umat manusia ketika tradisi manusia berubah menjadi tidak lagi primitif.

7. Kesenian

Para ahli antropologi seni memulai dengan studi etnografi tentang aktivitas karya seni dalam masyarakat konvensional. Catatan yang dikumpulkan dalam

studi tersebut berfokus pada peralatan karya seni termasuk patung, ukiran, dan perhiasan, yang mengandung faktor-faktor karya seni. awalnya, etnografi karya seni dalam budaya manusia menekankan pada teknik dan teknik pembuatan barang-barang seni ini. selain itu, deskripsi etnografi awal juga melindungi peningkatan lagu, tarian, dan drama dalam suatu masyarakat.

2.4 Semiotika

Studi semiotika melibatkan pemahaman tentang evolusi pola pikir manusia. Semiotika merupakan pengembangan yang mendasari pembentukan pemahaman yang merujuk pada penciptaan makna. Ini telah menjadi bagian dari tradisi dalam teori komunikasi. Tradisi semiotika terdiri dari kumpulan teori yang membahas bagaimana tanda-tanda merepresentasikan objek, ide, kondisi, situasi, perasaan, dan hal-hal lainnya. (Littlejohn, 2009:53).

Maksud utama dari semiotika adalah untuk memaparkan makna yang terkandung dalam sebuah tanda atau menginterpretasikan makna tersebut, sehingga dapat dipahami bagaimana pengirim pesan membangun pesannya. Konsep tentang makna ini tidak terlepas dari pandangan ideologis dan nilai-nilai budaya tertentu, serta standar budaya yang membentuk pertimbangan masyarakat di mana simbol-simbol tersebut diciptakan.

2.4.1 Definisi Semiotika

Semiotika berasal dari bahasa Yunani "*Semeion*", yang berarti tanda. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda (*sign*). Dalam pandangan Zoest, segala sesuatu yang dapat diamati atau dibuat teramati dapat disebut tanda. Dan tanda tidak terbatas pada benda (Zoest, 1993:18). Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari cara untuk memberikan makna pada suatu tanda. Semiotika dapat diartikan juga sebagai konsep pengajaran pada manusia untuk memaknai tanda yang ada pada suatu objek tertentu. Menurut Ikegami (1984) dalam Hideo Kajiwara (2009) dalam Jurnal

berjudul 記号論きごうろん : 意い 味あじ に 焦しょう 点てん を 当あ て て (Semiotika: Berfokus pada makna),
semiotika adalah :

池上 (1984) 人間は、すでに慣習的に定められた記号をあやつるばかりではなく、新しい記号をせっせと作り出しているのである。現代の記号論がとりわけ関心を寄せる記号とは、実はむしろこのような記号なのである。現代の記号論では、記号ということばの代わりに記号現象といった用語がよく使われるが、これもそのような点を考慮してのことなのである。このように考える場合、いちばん基本になることは人間の「意味づけ」とでもいった行為つまり、あるものにある意味を付したり、あるものからある意味を読みとったりする行為である。

Ikegami (1984) ningen wa, sudeni kanshū-teki ni sadame rareta kigō o ayatsuru bakaride wa naku, atarashī kigō o sesseto tsukuridashite iru nodearu. Gendai no kigō-ron ga toriwake kanshin o yoseru kigō to wa, jitsuwa mushiro kono yōna kigōna nodearu. Gendai no kigō-ronde wa, kigō to iu kotoba no kawarini kigō genshō to itta yōgo ga yoku tsukawa reruga, kore mo sono yōna ten o kōryo shite no kotona nodearu. Ko no yō ni kangaeru baai, ichiban kihon ni naru koto wa ningen no `imi dzuke' to demo itta kōi tsumari, aru mono ni aru imi o fushi tari, aru mono kara aru imi o yomitottari suru kōidearu.

Terjemahan : Ikegami (1984) Manusia tidak hanya memanipulasi simbol-simbol yang telah mapan secara konvensional, tetapi juga rajin menciptakan simbol-simbol baru. Faktanya, tanda-tanda seperti itulah yang secara khusus diminati oleh semiotika modern. Dalam semiotika modern, istilah fenomena semiotik sering digunakan sebagai pengganti kata tanda, dan ini juga diperhitungkan. Saat berpikir seperti ini, hal yang paling mendasar adalah tindakan manusia "membuat makna," yaitu tindakan melekatkan makna tertentu pada sesuatu atau membaca makna tertentu dari sesuatu.

Dari kutipan di atas disimpulkan bahwa manusia tidak hanya menggunakan simbol-simbol yang sudah ada dalam konvensi atau budaya yang ada, tetapi juga seringkali menciptakan simbol-simbol baru. Simbol-simbol ini, yang mencerminkan tindakan manusia dalam menciptakan dan menghubungkan makna, sangat menarik perhatian dalam semiotika modern. Dalam semiotika modern, istilah "fenomena

semiotik" merujuk pada apa yang sebelumnya disebut sebagai "tanda." Ini mengindikasikan bahwa perhatian semiotika modern lebih fokus pada pemahaman tentang bagaimana manusia menciptakan dan mengaitkan makna dengan objek atau simbol tertentu. Dengan kata lain, hal yang paling mendasar dalam semiotika adalah pemahaman bahwa manusia aktif dalam "membuat makna," yang melibatkan tindakan memberikan makna tertentu pada sesuatu atau menginterpretasikan makna tertentu dari sesuatu.

2.4.2 Klasifikasi Semiotika

Untuk memfasilitasi penelitian yang menggunakan semiotika, Charles Morris (dalam Indiwana S., 2013:5) mengklasifikasikan semiotika menjadi tiga cabang penyelidikan, yaitu:

1. Sintaktik atau sintaksis (*syntax*): merupakan cabang semiotika yang mendalami hubungan antara satu tanda dengan tanda dan gejala lain, bersama dengan unsur-unsur bahasa. Dalam konteks ini, sintaksis mengatur pesan dan prosedur penafsiran dalam penerjemahan. Dalam frasa yang berbeda, sintaksis menawarkan aspek tata bahasa.
2. Semantik (*semantics*): merupakan bagian dari semiotika yang mengkaji hubungan antara tanda dengan objek yang dirujuknya, yaitu makna dari tanda itu sendiri. di dalam sistem makna, semantik terdiri dari komponen-komponen yang meliputi struktural, kontekstual, denotasi, konotasi, ideologi, dan fantasi.
3. Pragmatik (*pragmatics*): merupakan bagian dari semiotika yang mengkaji hubungan antara tanda dan penafsir di dalam penggunaan tanda, terutama di dalam konteks komunikasi verbal dan nonverbal. Pragmatik berkaitan erat dengan aspek-aspek pertukaran verbal.

Secara ringkas, menurut pandangan Charles Morris, semiotika dibagi menjadi tiga cabang ini untuk mempermudah penelitian dengan setiap cabang memiliki fokus kajian yang berbeda-beda dalam analisisnya.

2.4.3 Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes dikenal sebagai salah satu pemikir yang strukturalis yang gemar mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussure. Semiotika Roland Barthes adalah sebuah teori yang mengkaji tentang tanda-tanda dalam bahasa dan budaya. Menurut Barthes, tanda-tanda tersebut dapat ditemukan dalam berbagai bentuk, seperti kata-kata, gambar, suara, dan bahkan dalam perilaku manusia. Barthes membagi tanda-tanda tersebut menjadi dua jenis, yaitu tanda denotatif dan tanda konotatif.

Saussure sangat berpengaruh dalam pemikiran Barthes tentang semiotika. Saussure memperkenalkan istilah "penanda" dan "petanda" untuk menggambarkan tanda atau teks yang digunakan dalam sebuah pesan, sedangkan Barthes menggunakan denotasi dan konotasi untuk menggambarkan tingkatan makna simbol.

Denotasi merupakan tingkat pertama dari makna objektif yang diberikan pada sebuah simbol secara langsung dengan mengacu pada realitas atau fenomenanya. Konotasi, di sisi lain, merupakan tingkat makna kedua yang diberikan pada sebuah simbol dengan mengacu pada nilai-nilai budayanya dan oleh karena itu berada di tingkat kedua. Tanda denotatif adalah tanda yang sebenarnya tidak memiliki makna apa pun, tetapi merupakan representasi visual dari suatu objek. (Noth, 1995:312). Sedangkan konotasi menurut Danesi (2002:37) makna tanda yang dibentuk oleh perasaan dan persepsi penanda. Konotasi sama dengan fungsi ideologi, yang disebutnya sebagai mitos. Barthes menekankan bahwa mitos membentuk cara orang berpikir dan bertindak.

Mitos timbul dari cara di mana budaya menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau fenomena alam. Sementara itu, mitos masa kini termasuk pandangan tentang feminitas, maskulinitas, ilmu pengetahuan, dan kesuksesan (Sobur, 2001). Dengan model semiotika Barthes, ia berusaha untuk menganalisis cara tanda-tanda beroperasi dalam komunikasi dan bagaimana mereka membentuk makna.

Pendekatannya menekankan pentingnya konteks budaya, sosial, dan historis dalam memahami tanda-tanda.

Model semiotika Barthes memberikan kerangka kerja yang berguna dalam menganalisis dan menginterpretasikan tanda-tanda dalam budaya dan komunikasi. Ia mendorong kita untuk memahami bagaimana makna dibentuk melalui tanda-tanda yang ada di sekitar kita dan bagaimana tanda-tanda tersebut mempengaruhi pemahaman kita tentang dunia.

