

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jepang adalah sebuah negara yang menyimpan keunikan dan sangat menjunjung tinggi kebudayaannya. Kebudayaan adalah keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat, dan kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat (E.B. Taylor, 1871:1). Kebudayaan sering diartikan sebagai *the general body of the arts*, yang meliputi seni sastra, seni musik, seni pahat, seni rupa, ilmu pengetahuan dan filsafat, atau bagian-bagian yang indah dari kehidupan suatu masyarakat (Williams, 1961:16).

Chanoyu, ikebana, hanami, matsuri, merupakan contoh kebudayaan asal Jepang yang sampai saat ini masih tetap dilakukan dan hal ini menjadikan Jepang dikenal oleh dunia tidak hanya karena teknologinya yang sudah modern tapi juga karena kebudayaan tradisionalnya membuat sebagian orang tertarik untuk mengenal Jepang lebih dalam lagi. Kebudayaan yang dianut masyarakat selalu tumbuh dan berkembang secara dinamis yang semakin lama semakin terbuka untuk penyesuaian dengan segala perkembangan yang terjadi di berbagai kehidupan

Pertumbuhan budaya yang bersamaan dengan perkembangan teknologi inilah yang menjadikan munculnya budaya pop. Kata “pop” diambil dari kata “populer” yang berarti banyak disukai orang (Budiman, 2002:274). Budaya populer muncul dari interaksi sehari-hari masyarakat tertentu misalnya dunia fashion. Budaya populer Jepang meliputi *anime, manga, cosplay, game, J-Pop*, dan sebagainya.

Menurut Seawright dalam Mahakam (2007:1), *Anime* (アニメ) adalah istilah yang dipakai untuk animasi/kartun yang diproduksi oleh Jepang dan merupakan kumpulan gambar bergerak yang dapat dinikmati secara visual dan audio. Istilah ini berasal dari pelafalan bahasa Jepang untuk kosakata bahasa Inggris

“animation” yang dilafalkan sebagai “animeeshon”(アニメーション). *Anime* adalah sebuah karya seni dan potret atau gambaran dari kehidupan masyarakat sosial Jepang. Tingkah laku, budaya, pola pikir serta pola hidup orang Jepang tergambar dengan sangat jelas di setiap *anime* produksi Jepang. *Anime* mampu menarik perhatian para penonton karena memiliki alur cerita dan penggambaran karakter yang berbeda dengan film animasi Barat yang lebih banyak bertemakan *superhero*. Salah satu *anime* yang ingin penulis bahas yaitu *Tonari no Totoro* karya Hayao Miyazaki karena memiliki cerita yang dikemas dengan menarik yaitu tentang keberadaan karakter bernama *Totoro*. *Totoro* merupakan karakter yang banyak digemari oleh anak-anak bahkan orang dewasa.

Hayao Miyazaki terkenal sebagai animator di Jepang hingga saat ini. Ia lahir pada 5 Januari 1941 di Tokyo. Awal karirnya di mulai pada tahun 1963 saat bergabung dengan Toei Douga Studio. Di sana ia bertemu dengan Isao Takahata yang kemudian bekerja sama membuat proyek animasi. Pada tahun 1979 ia memproduksi film animasi TV serial pertamanya Lupin III, kemudian di tahun 1984 sukses dengan animasi *Nausicaa of the Valley of the Wind*. Keberhasilan animasi ini mengawali pembangunan animasi baru dengan nama Studio Ghibli pada tahun 1985 (bbcdcomdes.weebly.com/uploads/1/1/8/.../00060424t-andy-baz-hayao_miyazaki.pdf).

Studio Ghibli adalah sebuah studio film animasi/ *anime* Jepang yang terletak di Koganei, Tokyo. Studio yang berdiri sejak Juni 1985 didirikan oleh Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Toshio Suzuki dan Yasuyoshi Tokuma. Hayao Miyazaki dan Toshio Suzuki merupakan dua tokoh kunci dalam hal penyutradaraan *anime-anime* Studio Ghibli. Nama Ghibli sendiri diambil dari istilah-istilah kalangan pilot Italia untuk menyebutkan angin panas yang berhembus di sepanjang Gurun Sahara. Awalnya, nama tersebut terinspirasi dari keinginan pelopor Studio Ghibli yang ingin meniupkan angin baru melalui industri *anime* Jepang. Pada umumnya *anime* yang dirilis oleh Studio Ghibli dibuat dalam format film *movie*, bukan berupa serial. Studio Ghibli dikenal dengan produksi film-film animasi layar lebar yang kerap mendapat nominasi dan meraih berbagai penghargaan. Beberapa di antaranya adalah “Hauru no Ugoku Shiro” (ハウルの動く城), “Mononoke Hime” (もののけ姫), “Tonari no Totoro” (となりのトトロ), “Majo no Takkyuubin” (魔女の宅

急便) yang juga dipasarkan oleh Disney di Amerika Serikat. “Sen to Chihiro no Kamikakushi” (千と千尋の神隠し) yang diproduksi tahun 2001 memenangkan penghargaan Oscar untuk kategori *Best Animated Feature Film* pada ajang 2002 Academy Awards di Hollywood (columbia-artists.com/worddocs/worddocs2561/Miyazaki%20Bio.pdf).

Cerita *Tonari no Totoro* bercerita tentang 2 anak perempuan kakak beradik bernama Satsuki dan Mei yang baru pindah rumah ke sebuah pedesaan di Sayama Jepang. Rumah yang akan mereka tinggali merupakan rumah tua yang sudah lama tidak dihuni dan bangunannya sudah hampir roboh. Satsuki dan Mei sering menyebut rumah itu sebagai “*obakeyashiki*” karena mirip rumah hantu. Saat Satsuki dan Mei sedang melihat ke dalam rumah tersebut mereka menemukan biji *donguri* (biji pohon ek) dan juga melihat makhluk kecil bulat berwarna hitam pekat. Mereka menyebutnya *makkuro-kurosuke* yang pada kenyataannya hanya gumpalan debu hitam yang disebut *susuwatari* (selalu ada di tempat yang sudah lama tidak dihuni).

Dari kejadian tersebut membawa Mei bertemu dengan *Totoro* yang ternyata tempat tinggalnya berada di samping rumahnya, yaitu di sebuah pohon besar. Suatu waktu Mei sedang bermain di sekitar luar rumahnya. Di sana tanpa sengaja ia mendapati dari kejauhan suatu seperti telinga kelinci berwarna putih di dalam rerumputan. Makhluk itu bisa tembus pandang dan terkadang menghilang dari pandangan. Mei pun mengikuti dan mengejar makhluk itu hingga masuk lorong di antara akar pohon besar sampai ke pohon besar yang merupakan tempat tinggal makhluk itu. Hingga bertemu dengan makhluk besar berwarna abu-abu yang sedang tertidur di dalam lubang besar di pohon, yang ia sebut *Totoro*. Mei pun menceritakan apa yang ia temui kepada ayahnya dan Satsuki. Ayahnya kemudian mengajak Satsuki dan Mei pergi ke kuil kecil dekat rumahnya yang bernama *Tsukamori* sebagai bentuk penghormatan. Di sebelah kuil kecil tersebut terdapat pohon besar. Mereka berdoa di depan pohon besar dan memberi penghormatan. Malam harinya Satsuki menulis surat untuk ibunya dan menceritakan apa yang adiknya temui, bahwa Mei bertemu dengan *obake*. Awalnya Satsuki tidak percaya dengan apa yang dikatakan oleh adiknya, sampai pada akhirnya Satsuki dapat bertemu dengan *Totoro* saat akan mengantarkan payung untuk ayahnya di perhentian bus. Satsuki merasa kasihan melihat *Totoro* yang kehujanan lalu ia memberikan payung yang ia bawa

untuk ayahnya kepada *Totoro*. Sebagai rasa terima kasih, *Totoro* memberikan sebungkus biji pohon ek kepada Satsuki. Mereka berdua sangat senang setelah bertemu dengan *Totoro*. Biji pohon yang mereka tanam dapat tumbuh setelah bertemu lagi dengan *Totoro*.

Latar belakang konsep kepercayaan masyarakat Jepang mengenai dewa-dewa dan *youkai* dapat diketahui berdasarkan kutipan dari Kamus Mukashi Banashi.

「古くからの信仰がおとろえるとともに、さまざまな神霊がおちぶれて、わずかにその痕跡をとどめたもの。神霊や妖怪に対する人間の態度は、おおむね3段の展開を遂げてきたといえよう。第一の段階では、ひたすら神霊を信じるままに、その示現を恐れている。第二の段階では、なかば神霊を信じながらも、その威力を疑いはじめる。第三の段階では、まったく神霊を信じることなく、その正体あばいてしまうのである。」 (Kōji, 1977:994).

Terjemahan:

“Seiring dengan menurunnya kepercayaan yang ada sejak dahulu, bermacam-macam dewa turun derajatnya dan sedikit yang meninggalkan jejak. Dapat dikatakan bahwa, pada umumnya sikap manusia terhadap dewa-dewa dan *youkai* terbagi menjadi 3 tingkatan. Tingkat pertama, tetap mempercayai dewa-dewa dengan sungguh-sungguh dan takut akan kemunculannya. Kedua, setengah mempercayai dewa-dewa namun mulai mempertanyakan kekuatannya. Ketiga, sama sekali tidak mempercayainya, sampai membongkar eksistensi dewa.”

Di dalam cerita disebutkan bahwa *Totoro* adalah *Obake* merupakan perubahan bentuk dari *Youkai*, karena pada umumnya istilah seperti *Youkai* dapat disebut sebagai *Bakemono* (化け物/monster). *Youkai* di dalam Kamus *Kanji Modern* adalah hantu atau monster (Nelson, 2001:303). *Youkai* memiliki kekuatan magis atau kekuatan supranatural yang membedakannya dengan manusia biasa atau binatang dan menempati suatu tempat atau memiliki kawasannya sendiri. *Totoro* juga merupakan penjaga hutan di mana kepercayaan masyarakat Jepang mengenai alam sebagai dewa mereka serta menghormatinya. *Kami* dipercaya oleh masyarakat Jepang untuk mengatur dan menguasai seluruh kehidupan manusia. Istilah *Kami* merupakan gelar bagi tiap roh yang suci dan terhormat. Segala sesuatu yang memiliki roh dapat menjadi *Kami* (Ross, 2007: 29), karena itu masyarakat Jepang percaya akan segala sesuatu dapat mewakili *Kami*, seperti menguasai sesuatu benda dan

menempati sesuatu benda tersebut sebagai tempat keberadaannya atau tempat tinggalnya (Ninieck Syafrudin,1999:19).

Perubahan zaman membantu manusia ketika mereka mengkonfrontasi dewa melalui pembuktian secara ilmiah yang ditunjukkan dengan perkembangan teknologi. Masyarakat dewasa ini menganggap eksistensi *Youkai* hanyalah sebuah cerita tradisional saja. Hayao Miyazaki menggabungkan konsep mitologi Shinto dengan ide ceritanya sendiri sehingga menghasilkan cerita yang menarik dengan karakter-karakter yang khas.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik akan keberadaan *Totoro* dalam cerita dan wujud sebenarnya *Totoro*, apakah ia termasuk ke dalam kategori *Youkai* atau ke dalam kategori *Kami* (神/dewa) yang akan dihubungkan dengan kepercayaan masyarakat Jepang tentang keberadaan *Youkai* dan *Kami*. Menurut penulis, citra atau imaji yang terdapat dalam *anime Totoro* memperlihatkan sisi unik karakter karena lebih memiliki karakter yang mencerminkan manusia. Bila dikaitkan dengan mitos, imaji *Youkai* dan *Kami* juga dipengaruhi oleh kepercayaan masyarakat pada zaman tertentu.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Jepang menyimpan keunikan dalam hal kebudayaannya dan menjunjung tinggi kebudayaannya.
2. Negara Jepang mampu mengambil dan menarik manfaat dari hasil budaya bangsa lain.
3. Jepang dikenal oleh dunia karena teknologinya yang modern dan kebudayaan tradisionalnya.
4. Budaya populer Jepang meliputi *anime, manga, cosplay, game, J-Pop*, dan sebagainya.
5. *Anime* mampu menarik perhatian para penonton karena memiliki alur cerita dan penggambaran karakter yang berbeda dengan film animasi Barat.

6. Karakter *Totoro* dalam *anime Tonari no Totoro* karya Hayao Miyazaki banyak digemari anak-anak dan orang dewasa.
7. Keberadaan *Totoro* dalam cerita dan wujud sebenarnya *Totoro*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan yaitu membahas keberadaan *Totoro* berkenaan dengan ciri-ciri fisik dan karakteristik, yaitu imaji sebenarnya *Totoro*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, penulis merumuskan masalah tentang:

1. Bagaimana ciri-ciri fisik dan karakteristik imaji sesungguhnya dari *Totoro* berdasarkan angket?
2. Bagaimana kepercayaan masyarakat Jepang mengenai konsep *Kami* dan *Youkai*
3. Bagaimana wujud *Totoro* sesungguhnya dalam *anime Tonari no Totoro* berdasarkan angket

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah:

1. Untuk menguraikan ciri-ciri dan karakteristik imaji sesungguhnya dari *Totoro*
2. Untuk menerangkan konsep *Kami* dan *Youkai* menurut kepercayaan masyarakat Jepang.
3. Untuk mendeskripsikan wujud sesungguhnya dari *Totoro* dalam *anime Tonari no Totoro*.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pengetahuan tentang konsep *Kami* dan *youkai* dalam menjelaskan wujud sebenarnya dari karakter *Totoro*.

2. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan tentang Jepang khususnya mengenai perwujudan tentang konsep *Kami* dan *Youkai* yang terdapat dalam *anime Tonari no Totoro*. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat dikalangan umum ataupun mereka sedang mendalami tentang kebudayaan khususnya kebudayaan tentang Jepang.

1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan dokumen dan narasumber. Dokumen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dokumen-dokumen yang berupa tulisan maupun media elektronik. Pencarian dokumen dilakukan di Perpustakaan Universitas Darma Persada, Perpustakaan Universitas Indonesia, Perpustakaan The Japan Foundation dan sumber dan penulis juga mengambil sumber dari artikel-artikel di internet yang digunakan sebagai acuan referensi dalam penelitian ini.

Data yang diperoleh dari berbagai sumber menggunakan teknik yang beragam, kemudian dianalisis. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun data-data tersebut secara sistematis, analisis historis, dan kultural. Adapun penulis melakukan pengumpulan data dengan narasumber yang dilakukan dengan membagikan pertanyaan-pertanyaan seputar penelitian dalam bentuk kuesioner via internet (Google Form) yang telah dibagikan kepada 101 responden (yang terdiri dari: 51 responden Jepang yang tinggal di Indonesia maupun Jepang dan 50 responden dari komunitas Ghibli di Indonesia dengan nama Ghiblinesia terkait data-data yang telah penulis dapatkan akan dianalisa untuk mengetahui imaji dari *Totoro*.

1.8 Landasan Teori

1.8.1 Pandangan

Pandangan adalah proses bagaimana seseorang menyeleksi, mengatur, dan menginterpretasikan masukan-masukan informasi untuk menciptakan gambaran keseluruhan yang berarti. Pandangan dapat diartikan sebagai suatu proses kategorisasi dan interpretasi yang bersifat selektif. Adapun faktor yang mempengaruhi pandangan seseorang adalah karakteristik orang yang diinterpretasikan dan faktor situasional (Philip Kotler, 1993: 219).

1.8.2 Imaji

Pencitraan atau imaji merupakan topik yang dibahas dalam bidang psikologi. Dalam psikologi, kata “citra” berarti reproduksi mental suatu ingatan masa lalu yang bersifat indriawi dan berdasarkan persepsi dan tidak selalu bersifat visual (Rene Wellek & Austin Warren, 1990:236). Jabrohim dkk (2003:36), menyatakan bahwa citraan atau imaji adalah gambaran-gambaran angan, gambaran pikiran, kesan mental atau bayangan visual dan bahasa yang menggambarkannya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pencitraan/imaji merupakan gambaran dari persepsi apa yang dipikirkan yang bersifat indriawi.

1.8.3 Totoro

Yang dimaksud dengan *Totoro* sebagai berikut:

”He has been called many things from “ a giant furry thing” to “rabbit-like spirit”. Basically, he is spirit of the forest. Totoro is not a tradisional Japanese character. He came completely from Miyazaki’s imagination. However, he is obviously a mixture of several animals: tanukis (the Japanese version of racoons), cat (the pointed ears and the facials expressions), and owls (the chevron markings on their chests and the “ooo” ing sound they make their ocarinas at night)”.

Terjemahan:

“Ia dipanggil dengan bermacam sebutan dari “seorang raksasa berbulu lembut” sampai “roh seperti kelinci”. Pada dasarnya, ia adalah roh hutan. *Totoro* bukanlah karakter tradisional Jepang: ia diambil dari kumpulan imajinasi Miyazaki. Sebenarnya ia kombinasi dari beberapa binatang: *tanuki* versi rakun (binatang yang mirip kucing) di Jepang, kucing (bentuk telinga yang meruncing dan postur wajah), dan burung hantu (dengan pola chevron di dada dan dengan bunyi “ooo” yang mereka buat di malam hari”.

Totoro terbagi dalam 3 jenis yaitu:

1. *Oo Totoro* (berbadan besar) berusia kira-kira 1300 tahun dengan tingginya 2 meter dan berwarna abu-abu.
2. *Chu Totoro* (berbadan sedang) berusia kira-kira 600 tahun dan berwarna biru.
3. *Sho Totoro* (berbadan kecil) berusia kira-kira 100 tahun dan berwarna putih (<http://www.nausicaa.net/miyazaki/totoro/faq.html>).

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa wujud *Totoro* adalah kombinasi dari beberapa binatang, seperti mirip *rakun*, kelinci dan burung hantu.

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan di dalam penelitian ini meliputi empat bab. Adapun pembagiannya sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, menjelaskan tentang latar belakang penulisan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, landasan teori, sistematika penulisan.

Bab II Konsep *Kami* dan *Youkai*, penjelasan mengenai gambaran umum *Kami* dan *Youkai*.

Bab III Analisis Imaji *Totoro* Dalam *Anime Tonari no Totoro*, analisis tentang imaji asli *Totoro* dalam *anime Tonari no Totoro* berdasarkan pandangan/persepsi masyarakat.

Bab IV Kesimpulan, merupakan intisari atau benang merah dari penjabaran bab-bab sebelumnya.