

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang sebagai negara maju di Asia, telah mencapai kemajuann yang signifikan dalam bidang teknologi dan kebudayaan. Faktor geografis negara itu berpengaruh pada keunikan kebudayaannya, yang cenderung konservatif dengan upaya pelestarian nilai-nilai mereka. Bangsa Jepang dikenal dengan sikap yang konservatif dan tekun dalam mewarisi warisan budaya mereka. Meskipun terpengaruh oleh modernisasi dari budaya Barat, terutama dalam bidang teknologi sejak era *Meiji*, Jepang berhasil menggabungkan kemajuan tersebut dengan mempertahankan tradisi dan budayanya sendiri. Saat ini, perkembangan masyarakat Jepang tidak lepas dari pengaruh modernisasi, terutama dalam hal teknologi. Kemajuan teknlogi, khususnya dalam media digital, telah memberikan berbagai kemudahan yang mendukung kegiatan sehari-hari dan kebutuhan manusia. Media digital, seperti televisi, laptop, internet, dan platform lainnya, telah memberikan akses yang luas kepada pengguna untuk berbagai bentuk hiburan. Hiburan ini melibatkan drama, musik, berita, film , termasuk fenomena populer seperti *Anime* Jepang. Semua ini mencerminkan perpaduan antara tradisi dan modernitas dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang.

Anime adalah jenis animasi khas Jepang yang menggunakan gambar berwarna-warni untuk menggambarkan karakter. Sebagaimana dijelaskan oleh Seawright dalam Mahakam (2007:1), *Anime* adalah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu "animasi", tetapi diucapkan oleh orang Jepang sebagai "*Animesyon*" dan ditulis dalam katakana sebagai "*アニメーション*." *Anime* merupakan sebuah koleksi gambar bergerak yang memberikan pengalaman visual dan audio. *Anime* merujuk pada semua jenis film animasi, tanpa memperhatikan asal usul *Anime* tersebut. Namun, di luar Jepang, kata "*Anime*" sering dikaitkan secara spesifik dengan animasi yang berasal dari Jepang (Budianto, 2015:179). *Anime* diproduksi dalam berbagai bentuk, mulai dari serial televisi hingga film layar lebar. Berbeda

dengan animasi barat yang banyak berfokus pada tema pahlawan super, *Anime* Jepang memiliki genre yang sangat beragam. Genrenya mencakup komedi, romansa, aksi, fantasi, horror, fiksi ilmiah, dan juga *Anime* dewasa. Salah satu anime yang menarik dan berhasil meraih Mainichi Film Award dalam kategori Film Animasi Terbaik pada Academy Awards ke-70 tahun 1997 adalah *Mononoke Hime*. Film *Mononoke Hime* juga menjadi pemenang pertama dalam kategori Gambar Terbaik di Penghargaan Akademi Jepang untuk film fitur animasi. Dengan durasi anime 134 menit atau sekitar 2 jam 14 menit, *Mononoke Hime* dirilis pada tahun 1997 dan disutradarai oleh Miyazaki Hayao.

Mononoke Hime bercerita mengisahkan tentang seorang remaja bernama Ashitaka, seorang pangeran di desa *Emishi*, yang terkena kutukan mematikan dari babi hutan *Kami* (神) yang diterjemahkan sebagai Tuhan atau Dewa dalam bahasa Jepang dipengaruhi oleh bola besi yang bersarang di tubuhnya. Cerita ini dimulai ketika Ashitaka merupakan seorang pangeran dari sebuah desa *Emishi*. Suatu hari, babi hutan *Kami* (神) terkutuk menyerang desanya. Pada saat bertarung melawannya, *Ashitaka* terkena kutukan pada tangan kanannya. Untuk menyembuhkan luka tersebut, ia harus pergi ke tempat dari mana dewa babi hutan itu berasal. *Ashitaka* pun akhirnya memulai perjalanannya. Di tengah perjalanannya, ia bertemu dengan biksu pengembara bernama *Jigo* dan menceritakan tentang kutukan pada tangan kanannya. *Jigo* kemudian memberitahu *Ashitaka* bahwa di sebuah wilayah di bagian barat, terdapat penjaga hutan bernama Dewa Rusa yang dapat menyembuhkan kutukannya. *Ashitaka* akhirnya memulai perjalanannya menuju wilayah tersebut. *Ashitaka* bertemu dengan dua prajurit terluka dan membantu mereka kembali ke Desa Penambang Besi, pada saat menolong kedua prajurit tersebut, ia melihat San, seorang perempuan yang dibesarkan oleh kawanan serigala. Setelah sampai di Desa Penambang Besi, ia bertemu dengan pimpinan desa yang bernama *Eboshi* di sana ia mengetahui tentang konflik antara penduduk desa dan penduduk hutan. Suatu hari terjadilah perang besar penduduk desa dan Penambang Besi di serang oleh penduduk hutan. Di saat yang bersamaan, *Eboshi* dan pasukannya berkelana masuk ke hutan, ia dimanfaatkan oleh *Jigo* untuk membunuh Dewa Rusa. Meskipun berhasil mencegah pembunuhan tersebut, kepala

Dewa Rusa diambil oleh Eboshi dan dijadikan roh jahat yang merusak hutan dan desa. Bersama *San*, perempuan yang dibesarkan oleh serigala. *Ashitaka* berjuang untuk mengembalikan kepala Dewa Rusa dan menghentikan kerusakan. Meskipun perlawanan sengit, mereka berhasil mengembalikan kepala Dewa Rusa, menyatukan hutan dan desa kembali. Serta mengembalikan keseimbangan alam.

Anime ini menampilkan berbagai unsur kebudayaan Jepang, termasuk penggunaan pakaian tradisional seperti *kimono* dan *yukata*. Sistem religi masyarakat Jepang tercipta dari perpaduan harmonis antara Shinto, Buddhisme, dan berbagai tradisi lainnya. Shinto, sebagai agama asli Jepang, berfokus pada pemujaan *kami* (roh atau dewa) yang diyakini menghuni elemen-elemen alam, seperti pohon, gunung, dan sungai.

Dalam *Anime Mononoke Hime*, kepercayaan *Shinto* tercermin melalui berbagai elemen-elemen mitologi Jepang yang menarik. Alur ceritanya penuh dengan unsur supranatural, termasuk kehadiran *kami*. Makhluk-makhluk ini digambarkan sebagai dewa, seperti *Dewa Hutan* yang berwujud rusa, penjaga hutan berupa serigala dan babi, monyet yang melambangkan kesuburan hutan, serta *kodama*, roh kecil yang berperan sebagai penjaga hutan.

Minat penulis terhadap *Anime* dan kebudayaan Jepang mendorong penulis untuk melakukan studi dan penelitian terkait penggambaran kebudayaan Jepang dalam *Anime Mononoke Hime*. *Anime* ini dipilih karena merupakan karya Miyazaki Hayao yang menonjolkan unsur budaya Jepang dan menggabungkan konsep mitologi Shinto dengan ide cerita yang unik, menghasilkan sebuah narasi menarik dengan karakter animasi yang khas. Dengan demikian, penulis memilih judul penelitian “Representasi Kebudayaan Jepang dalam *Anime Mononoke Hime* Karya Miyazaki Hayao”, yang bertujuan untuk mengungkapkan, mengembangkan, dan menguji akurasi representasi kebudayaan Jepang dalam film animasi *Mononoke Hime*.

1.2 Penelitian yang Relevan

Sebelum melaksanakan penelitian ini, peneliti telah melakukan kajian literatur sebagai langkah awal untuk menunjukkan perbedaan antara penelitian ini

dengan penelitian sebelumnya. Berikut adalah beberapa studi terdahulu yang seiring dengan riset yang dilakukan oleh penulis.

1. Penelitian pertama adalah jurnal penelitian yang dilakukan oleh Made Yudhireska Sila Putra, Ketut Agus Supriadi Putra, dan I Nyoman Ayatma Harsana pada tahun 2020, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja berjudul “Representasi Budaya Jepang dalam Film *Anime Barakamon*”, mereka menggunakan teori analisis semiotika Roland Barthes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam *Anime Barakamon*, terdapat representasi budaya Jepang yang menonjolkan aspek-aspek budaya tersebut. Analisis semiotika, yang mengacu pada teori Roland Barthes, mengungkapkan bahwa setiap adegan memiliki lapisan-lapisan makna yang menggambarkan budaya Jepang baik secara denotatif maupun konotatif. Pada saat yang sama film ini secara langsung menggambarkan cerita dan perilaku tokoh utama. Tetapi, melalui analisis konotatif, penelitian menemukan bahwa setiap adegan juga menyimpan makna yang lebih mendalam yang terhubung dengan budaya Jepang. Persamaan penelitian milik Made dengan milik penulis, yaitu membahas mengenai representasi budaya Jepang. Perbedaan utama terletak pada subjek penelitian dan pendekatan teori yang digunakan. Penelitian oleh penulis berfokus pada *Anime Mononoke Hime* dengan menggunakan pendekatan budaya berdasarkan teori Clyde Kluckhohn. Sementara itu, penelitian oleh Made Yudhireska Sila Putra, Ketut Agus Supriyadi Putra, dan I Nyoman Ayatma Harsana memilih *Anime Barakamon* sebagai subjek penelitian, menggunakan pendekatan budaya berdasarkan teori semiotika Roland Barthes sebagai kerangka analisisnya.
2. Penelitian kedua adalah skripsi yang ditulis oleh Niketas Leopard pada tahun 2023, Universitas Diponegoro berjudul "Representasi Kebudayaan Jepang dalam *Anime Karakai Jōzu no Takagi-san* karya Sōichirō

Yamamoto" menggunakan pendekatan sosiologi sastra. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa tujuan utamanya adalah untuk menganalisis elemen naratif dan unsur kebudayaan Jepang dalam *Anime* tersebut dengan menggunakan metode sosiologi sastra. Penelitian ini mengadopsi teori Himawan Pratista dalam menganalisis elemen naratif, yang menunjukkan bahwa *Anime Karakai Jōzu no Takagi-san* dapat menggambarkan kebudayaan Jepang yang mencakup berbagai hal mulai dari pola bicara, penggunaan alat, makanan, hingga tradisi yang dilakukan oleh masyarakat Jepang. Persamaan penelitian milik Niketas dengan milik penulis, yaitu membahas mengenai kebudayaan Jepang. Perbedaan utamanya terletak pada subjek penelitian dan pendekatan yang digunakan. Penelitian ini berfokus pada *Anime Mononoke Hime* dengan menggunakan pendekatan budaya berdasarkan teori kebudayaan Clyde Kluckhohn. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Niketas Leopard berpusat pada *Anime Karakai Jōzu no Takagi-san* karya Sōichirō Yamamoto, menggunakan pendekatan sosiologi sastra sebagai kerangka analisisnya.

3. Penelitian ketiga merupakan skripsi yang ditulis oleh Intan Nurhaliza pada tahun 2023 di Universitas Darma Persada dengan judul "Representasi Kebudayaan Jepang dalam *Anime Sen to Chihiro no Kamikakushi* Karya Miyazaki Hayao". Penelitian ini menggunakan teori kebudayaan Koentjaraningrat dan menemukan bahwa dalam anime tersebut terdapat 7 unsur kebudayaan menurut Koentjaraningrat. Adapun persamaan antara penelitian Intan dan penelitian penulis terletak pada pembahasan tentang 7 unsur kebudayaan Jepang secara universal. Namun, perbedaan utama terletak pada subjek penelitian dan pendekatan teori yang digunakan. Penelitian ini berfokus pada *Anime Mononoke Hime* dengan pendekatan budaya dari Clyde Kluckhohn, sementara Intan Nurhaliza meneliti *Anime Sen to Chihiro no Kamikakushi* dengan pendekatan budaya Koentjaraningrat sebagai kerangka analisisnya.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Representasi kebudayaan Jepang dalam *Anime Mononoke Hime* tidak sepenuhnya mencerminkan kebudayaan masyarakat Jepang masa kini.
2. *Anime Mononoke Hime* menampilkan banyak unsur kepercayaan Shinto dengan kehadiran *kami* (roh atau dewa) penghuni alam.
3. *Anime Mononoke Hime* menggambarkan konflik antara manusia yang mengeksploitasi alam dan makhluk supranatural yang melindunginya.
4. Unsur-unsur kebudayaan Jepang dalam anime *Mononoke Hime* yang terdapat dalam tradisi masyarakat Jepang saat ini.
5. Keakuratan representasi kebudayaan Jepang pada *Anime Mononoke Hime* dengan dunia nyata.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada “*Representasi Kebudayaan Jepang dalam Anime Mononoke Hime Karya Miyazaki Hayao*”, Aspek-aspek tersebut mencakup sistem bahasa, sistem pengetahuan, sistem sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, religi, dan kesenian yang tergambar dalam *Anime Mononoke Hime*.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kebudayaan Jepang direpresentasikan dalam *Anime Mononoke Hime*?
2. Apa saja unsur-unsur kebudayaan Jepang yang terdapat dalam *Anime Mononoke Hime* dan bagaimana perbandingannya dengan kehidupan nyata?

1.6 Tujuan Penelitian

Untuk memperjelas apa tujuan dibuatnya penelitian ini, penulis berusaha memaparkan beberapa tujuan yang menjadi fokus utama dalam penulisan ini, yang terdiri atas:

1. Untuk menggambarkan representasi kebudayaan Jepang dalam *Anime Mononoke Hime*.
2. Untuk mengetahui apa saja unsur-unsur kebudayaan Jepang yang terdapat dalam *Anime Mononoke Hime* dan bagaimana perbandingannya dengan kehidupan nyata.

1.7 Landasan Teori

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah disebutkan, peneliti menggunakan kerangka teori kebudayaan sebagai landasan untuk mengkaji unsur-unsur kebudayaan yang terdiri dari bahasa, sistem pengetahuan, sistem sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian, religi, dan kesenian.

1.7.1 Kebudayaan

Kebudayaan adalah bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia yang membentuk pola pikir, perilaku, dan interaksi antarindividu dalam suatu masyarakat. Menurut E.B Taylor (1967:13) dalam bukunya yang berjudul “*Primitive Cultural*”, definisi kebudayaan mencakup berbagai aspek yang luas dan kompleks dalam kehidupan manusia. Taylor memandang kebudayaan sebagai segala sesuatu yang diciptakan, dipikirkan, dan dipertahankan oleh manusia sebagai anggota masyarakat selama periode waktu yang panjang. Dengan demikian, kebudayaan mencakup pengetahuan, keyakinan, seni, moralitas, hukum, adat istiadat, dan semua kemampuan serta kebiasaan lain yang diperoleh manusia sebagai bagian dari masyarakat.

1.7.2 Unsur-Unsur Kebudayaan Clyde Kluckhohn

Clyde Kluckhohn dalam bukunya yang berjudul “*Universal Categories of Culture*” (1953:508), mengklasifikasikan kebudayaan ke dalam tujuh unsur

universal, yakni peralatan dan perlengkapan hidup, mata pencaharian, sistem sosial, bahasa, kesenian, sistem pengetahuan, dan religi yaitu :

1. Sistem Bahasa

Bahasa memiliki peran penting dalam masyarakat. Tanpa bahasa, manusia akan kesulitan berkomunikasi. Dengan bahasa pula, sistem dan nilai serta petuah (nasehat) dari suatu kelompok suku diwariskan. Bahasa dapat berupa bahasa lisan maupun tulisan, bahasa juga berperan sebagai identitas suatu suku bangsa. Hanya dengan mengetahui satu kata dalam bahasa tertentu, kita dapat menentukan asal suku bangsa seseorang.

2. Sistem Pengetahuan

Sistem pengetahuan dalam suatu kelompok masyarakat digunakan sebagai panduan untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Pengetahuan tentang kondisi sekitar memungkinkan masyarakat untuk memahami dan bertahan hidup dalam lingkungan tersebut. Menurut Widyosiswoyo (2004:34), sistem pengetahuan merupakan hasil dari akal budi manusia. Pengetahuan diperoleh melalui pemikiran sendiri dan dari orang lain. Kemampuan manusia untuk mengingat apa yang telah diketahui dan menyebarkannya melalui bahasa memungkinkan pengetahuan tersebut diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

3. Sistem Sosial

Sistem sosial dibentuk oleh masyarakat untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Widyosiswoyo (2004:34), organisasi sosial adalah hasil karya manusia sebagai makhluk sosial. Manusia menyadari kelemahan individu mereka, sehingga mereka menciptakan kekuatan dengan membangun sistem sosial. Sistem ini bertujuan untuk mencapai tujuan bersama yang telah disepakati guna meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

4. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi

Manusia secara berkelanjutan berusaha untuk menjaga kelangsungan hidup mereka, termasuk melalui pembuatan peralatan dan barang yang diperlukan. Dalam analisis kebudayaan, para antropologi memperhitungkan aspek teknologi yang digunakan oleh suatu masyarakat, melibatkan objek-objek yang berfungsi sebagai peralatan hidup dengan desain dan teknologi yang relatif sederhana. Oleh karena itu, eksplorasi unsur kebudayaan yang terkait dengan teknologi dan peralatan hidup merupakan bagian integral dari penelitian kebudayaan fisik.

5. Sistem Mata Pencaharian Hidup

Pengkajian budaya mengenai sistem mata pencaharian berfokus pada cara suatu kelompok masyarakat mempertahankan hidup dan mencari pekerjaan. Menurut Koentjaraningrat (2015:275), sistem mata pencaharian masyarakat tradisional mencakup berburu dan meramu, beternak, bercocok tanam di ladang, menangkap ikan, serta bercocok tanam menetap dengan irigasi. Seiring perkembangan zaman, sistem mata pencaharian masyarakat akan terus berkembang.

6. Religi

Sistem religi merupakan pedoman utama bagi manusia dalam bertindak laku. Setiap kepercayaan pasti memiliki perintah dan larangannya masing-masing dan itulah yang mempengaruhi mereka dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Unsur ini sangat dibutuhkan oleh manusia terutama untuk menjawab ketidakberdayaan manusia dalam menghadapi berbagai masalah kehidupan yang sulit diterima akal. Agama juga berfungsi untuk mengatur kehidupan manusia dalam hubungannya dengan Penciptanya.

7. Kesenian

Kesenian, sebagai ekspresi hasrat manusia terhadap keindahan, dapat dinikmati melalui dua bentuk utama: seni rupa dan seni musik.

Kesenian ini memiliki nilai dan manfaat dalam kehidupan manusia, berfungsi sebagai alat untuk mempertahankan dan menegaskan identitas suatu daerah.

1.7.3 Representasi

Menurut Chris Barker (2004:99), representasi adalah bagian penting dalam *cultural studies* yang berkaitan dengan cara kita membentuk dan menyampaikan makna kepada masyarakat. Representasi berarti menggunakan bahasa untuk menjelaskan sesuatu dengan makna tertentu atau menyampaikannya kepada orang lain. Hal ini mencakup berbagai aspek kehidupan, seperti masyarakat, benda, peristiwa, dan budaya, yang bisa disampaikan melalui kata-kata atau media visual seperti film. Menurut Stuart Hall (2005:17-20) menjelaskan bahwa teori representasi menunjukkan suatu proses di mana makna diciptakan melalui bahasa dan dipertukarkan di antara anggota kelompok. Bahasa memungkinkan kita untuk memahami serta menafsirkan berbagai hal, termasuk benda, individu, peristiwa nyata, maupun objek dan kejadian yang bersifat imajinatif atau tidak nyata.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis. Dalam proses pengumpulan data, penulis akan menggunakan teknik studi pustaka untuk menggali informasi yang relevan dari berbagai sumber seperti jurnal, situs web, *e-book*, dan artikel. Sumber-sumber bacaan dan data dikumpulkan melalui akses internet dan juga dari koleksi buku yang tersedia di perpustakaan Universitas Darma Persada.

1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik kepada pembelajar budaya Jepang tentang representasi dan penjelasan mengenai elemen-elemen budaya Jepang yang terdapat dalam *Anime Mononoke Hime*.

b. Secara Praktis

Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengajar bahasa Jepang dan para pembelajar budaya Jepang melalui penggunaan *Anime*. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang budaya Jepang secara umum. Lebih lanjut, diharapkan bahwa penelitian ini akan menjadi acuan atau referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang membahas budaya Jepang melalui media *Anime*.

1.10 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan dan pemahaman dalam penelitian skripsi nanti maka dibuat sistematika penulisan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini, berisi tentang latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, jenis metode penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Pustaka

Pada bab ini, berisi tentang membahas mengenai teori budaya, unsur-unsur kebudayaan, dan pengertian *Anime*.

Bab III Representasi Kebudayaan Jepang dalam Anime Mononoke Hime karya Miyazaki Hayao

Pada bab ini, berisi tentang menganalisis *Anime Mononoke Hime* dan membahas hasil penelitian mengenai representasi kebudayaan Jepang dalam *Anime* tersebut, dengan fokus pada unsur-unsur kebudayaan universal.

Bab IV Simpulan

Pada bab ini, berisi tentang kesimpulan dari analisa yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya.

