

**REPRESENTASI KEBUDAYAAN JEPANG DALAM *ANIME*
MONONOKE HIME KARYA MIYAZAKI HAYAO**

SKRIPSI



ARSHYTA NUR OKTAVIANI

2020110119

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA**

2025

**REPRESENTASI KEBUDAYAAN JEPANG DALAM *ANIME*
MONONOKE HIME KARYA MIYAZAKI HAYAO**

Diajukan sebagai persyaratan memperoleh gelar sarjana linguistik



ARSHYTA NUR OKTAVIANI

2020110119

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2025**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

REPRESENTASI KEBUDAYAAN JEPANG DALAM *ANIME* *MONONOKE HIME* KARYA MIYAZAKI HAYAO

Skripsi ini merupakan karya ilmiah ang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Ibu Herlina Sunarti M.Si. selaku Pembimbing I dan Ibu Kun M. Permatasari, M.Pd. selaku Pembimbing II, bukan erupakan jiplakan atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Arshyta Nur Oktaviani
NIM : 2020110119
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, 12 Februari 2025



Arshyta Nur Oktaviani
(2020110119)

HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Arshyta Nur Oktaviani
NIM : 2020110119
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya
Judul Skripsi : Representasi Kebudayaan Jepang Dalam *Anime Mononoke Hime* Karya Miyazaki Hayao

Telah disetujui oleh:

Pembimbing I : Herlina Sunarti M.Si.
Pembimbing II : Kun M. Permatasari, M.Pd.
Ketua Program Studi : Hayun Nurdiniyah, M. Si.

untuk diujikan di hadapan Dewan Penguji pada Rabu 12 Februari 2025 pada
Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Bahasa dan Budaya,
Universitas Darma Persada.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang Berjudul :
Representasi Kebudayaan Jepang Dalam Anime *Mononoke Hime* Karya
Miyazaki Hayao

Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal 12 Februari 2025 di hadapan
Panitia Sidang Skripsi Sarjana Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Bahasa dan Budaya

Oleh
DEWAN PENGUJI
yang terdiri dari

Pembimbing I



(Herlina Sunarti, M.Si.)

Pembimbing II



(Kun M. Permatasari, M.Pd.)

Ketua Penguji



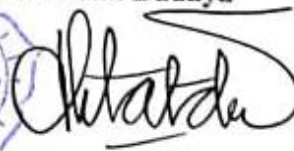
(Metty Suwandany, M.Pd.)

**Ketua Program Studi
Bahasa dan Kebudayaan Jepang**



(Hayun Nurdiniyah, M.Si.)

**Dekan Fakultas
Bahasa dan Budaya**



FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

(Dr. C. Dewi Hartati, M.Si.)

ABSTRAK

Nama : Arshyta Nur Oktaviani

NIM : 2020110119

Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Judul : Representasi Kebudayaan Jepang dalam *Anime Mononoke Hime*

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana kebudayaan Jepang direpresentasikan dalam *Anime Mononoke Hime* karya Miyazaki Hayao. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis unsur-unsur kebudayaan yang terdapat dalam *Anime* tersebut dengan menggunakan teori tujuh unsur kebudayaan universal yang dikemukakan oleh Clyde Kluckhohn. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis untuk mengidentifikasi unsur-unsur kebudayaan Jepang dalam *Mononoke Hime* dan membandingkannya dengan kehidupan nyata. Data penelitian dikumpulkan melalui studi pustaka yang mencakup berbagai sumber seperti jurnal online, situs web, e-book, dan artikel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua unsur kebudayaan Jepang yang terdapat dalam *Anime Mononoke Hime* memiliki kesamaan makna dan pemahaman dengan budaya Jepang asli. Analisis ini juga menguatkan bahwa teori unsur kebudayaan Clyde Kluckhohn bersifat universal dan mampu menampilkan berbagai contoh unsur kebudayaan Jepang yang representatif.

Kata Kunci: Representasi, Kebudayaan Jepang, *Anime*, *Mononoke Hime*.

概要

名前 : アルシタ ニール オクタヴィアニ

学生番号 : 2020110119

学科 : 日本語・日本文化学科

題名 : 宮崎駿のアニメ『もののけ姫』における日本文化の表現

この研究の目的は、宮崎 駿のアニメ『もののけ姫』において、日本文化がどのように表現されているかを説明することである。さらに、アニメに含まれる文化的要素を分析することも研究の目的である。研究では、クライド・クラックホーンが提唱した7つの普遍的文化要素という理論を用いる。研究方法は質的手法で、記述的分析アプローチを用いて、『もののけ姫』に登場する日本文化の要素を特定し、現実の生活と比較する。研究データは、オンラインジャーナル、ウェブサイト、電子書籍、論文など、さまざまな情報源を含む文献研究によって収集された。研究結果は、アニメ『もののけ姫』に含まれる日本文化のすべての要素が、本来の日本文化と類似した意味と理解を持っていることがわかった。この分析はまた、クライド・クラックホーンの文化要素論が普遍的であり、日本の文化要素の様々な代表例を表示できることを裏付けている。

キーワード: 文学社会学、第二次世界大戦、貧困、小説

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan anugerah-Nya, dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis berterima kasih kepada Universitas Darma Persada yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian pada skripsi ini. Pembuatan skripsi yang merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Linguistik di Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada ini tidaklah mudah. Akan sangat sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, bila tanpa bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Herlina Sunarti M.Si. selaku Dosen Pembimbing I dan penasihat akademik penulis selama menempuh perkuliahan di Universitas Darma Persada yang telah mendidik penulis selama masa studi dan memberikan saran beserta bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
- 2) Kun M. Permatasari, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah membantu memberikan saran dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
- 3) Metty Suwandany, M.Pd selaku Ketua Penguji Sidang Skripsi.
- 4) Hayun Nurdiniyah, M.Si. selaku Ketua Program Studi yang telah membimbing penulis selama masa studi di Universitas Darma Persada.
- 5) Dr. C Dewi Hartati, M.Si selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Kebudayaan Universitas Darma Persada.
- 6) Para Dosen dan staf Universitas Darma Persada yang telah membantu dan memberikan ilmu bagi penulis selama masa studi di Universitas Darma Persada. Ilmu-ilmu yang telah diberikan kepada penulis telah memberikan banyak ide dan inspirasi bagi penulis.
- 7) Kedua orang tua dan nenek tercinta yang selalu memberikan bantuan dan dukungan baik secara materi maupun doa Penulis tidak akan dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa bantuan dan dukungan mereka.

- 8) Sahabat masa perkuliahan Muhammad Fathi Athallah, Kamiila Aziizah yang telah menemani penulis pada saat titik terendah, mendengarkan keluh kesah penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 9) Sahabat SMA, Atasya Fitri, Dea Aprilia, Faradina, Kamiila Aziizah, Widya meskipun sudah jarang bertemu, tetapi kalian telah memberikan kenangan, semangat, tawa dan canda melalui versi remaja sampai dewasa ini.
- 10) Untuk semua teman-teman seperjuangan kebudayaan & bahasa Jepang 2020 terutama pada kelas 8-1 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas keluh kesah, dukungan, semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca dan dapat digunakan dengan sebaik-baiknya.

Jakarta, 12 Februari 2025

Penulis`

Arshyta Nur Oktaviani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
概要.....	vi
<u>KATA PENGANTAR</u>	viii
<u>DAFTAR ISI</u>	ix
<u>DAFTAR TABEL</u>	xi
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	xii
BAB I PENDAHULUAN	
<u>1.1</u> <u>Latar Belakang</u>	2
<u>1.2</u> <u>Penelitian yang Relevan</u>	2
<u>1.3</u> <u>Identifikasi Masalah</u>	2
<u>1.4</u> <u>Pembatasan Masalah</u>	2
<u>1.5</u> <u>Perumusan Masalah</u>	6
<u>1.6</u> <u>Tujuan Penelitian</u>	2
<u>1.7</u> <u>Landasan Teori</u>	2
<u>1.8</u> <u>Metode Penelitian</u>	2
<u>1.9</u> <u>Manfaat Penelitian</u>	2
<u>1.10</u> <u>Sistematika Penulisan</u>	2
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
<u>2.1</u> <u>Kebudayaan</u>	13
<u>2.1.1</u> <u>Unsur-Unsur Kebudayaan</u>	13
<u>2.1.2</u> <u>Unsur-Unsur Budaya Jepang</u>	15
<u>2.2</u> <u>Budaya Populer Jepang</u>	20
BAB III REPRESENTASI KEBUDAYAAN JEPANG DALAM ANIME MONONOKE HIME KARYA MIYAZAKI HAYAO	
<u>3.1</u> <u>Bahasa</u>	25
<u>3.2</u> <u>Sistem Pengetahuan</u>	26

<u>3.3</u>	<u>Sistem Sosial</u>	28
<u>3.4</u>	<u>Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi</u>	29
<u>3.5</u>	<u>Sistem Mata Pencaharian</u>	42
<u>3.6</u>	<u>Sistem Religi</u>	46
<u>BAB IV SIMPULAN</u>		65
<u>DAFTAR PUSTAKA</u>		66
<u>GLOSARIUM</u>		69
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel Representasi Kebudayaan Jepang dalam <i>Anime Mononoke Hime</i> karya Miyazaki Hayao	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Ashitaka</i> dan <i>San</i> sedang dalam bahaya	26
Gambar 3.2 Kerusakan alam kembali mennghijau	27
Gambar 3.3 <i>Ashitaka</i> sedang berbicara dengan pekerja di tataraba	28
Gambar 3.4 Tempat Pembuatan Senjata dan Logam	29
Gambar 3.5 <i>Tatara</i>	29
Gambar 3.6 <i>Lady Eboshi</i> dengan <i>ishibiya</i>	29
Gambar 3.7 <i>Ishibiya</i>	29
Gambar 3.8 Kayu Bakar	31
Gambar 3.9 Kayu Bakar	31
Gambar 3.10 Para pekerja sedang makan dengan memakai wadah	31
Gambar 3.11 <i>Hangiri</i> (半切り)	31
Gambar 3.12 Para pekerja sedang makan dengan memakai wadah tanah liat atau <i>donabe</i>	32
Gambar 3. 13 <i>Donabe</i>	32
Gambar 3.14 Jigo yang memberikan bubur kepada <i>Ashitaka</i>	33
Gambar 3.15 <i>Okayu</i>	33
Gambar 3.16 Para pekerja <i>tatara-ba</i> sedang makan sebelum menyerang hutan.	34
Gambar 3.17 Nasi	34
Gambar 3.18 Para pekerja wanita mengenakan <i>yukata</i>	35
Gambar 3.19 <i>Yukata</i>	35
Gambar 3.20 <i>Eboshi</i> mengenakan <i>hakama</i>	35
Gambar 3.21 <i>Hakama</i>	35
Gambar 3.22 Gambar bangunan tempat tinggal suku <i>Emishi</i>	36
Gambar 3.23 Rumah tradisional Jepang	36
Gambar 3.24 Hutan yang kembali menghijau	37
Gambar 3.25 <i>Shirakami-Sanchi Forest</i>	37
Gambar 3.26 Jigo memberitahu <i>Ashitaka</i> di wilayah barat terdapat Hutan Dewa Rusa	37

Gambar 3.27 Desa Penambang Besi (<i>Tatara-ba</i>).....	38
Gambar 3.28 Ruang makan para pekerja di <i>tatara-ba</i>	39
Gambar 3.29 Ruang pembuatan bijih besi	40
Gambar 3.30 Ruang medis di Desa Penambang Besi	40
Gambar 3.31 <i>Yakul</i> dan <i>Ashitaka</i> sedang beristirahat.	41
Gambar 3.32 <i>Red Lechwe</i>	41
Gambar 3.33 <i>San</i> yang menunggangi serigala.....	42
Gambar 3.34 Serigala Putih	42
Gambar 3.35 Para pekerja pria di <i>tatara-ba</i>	43
Gambar 3.36 Para pekerja pria yang terkena penyakit kusta	43
Gambar 3.37 Para pekerja wanita di <i>tatara-ba</i>	44
Gambar 3.38 <i>tatara-ba</i>	44
Gambar 3.39 <i>San</i> yang menyusup ke <i>tatara-ba</i>	45
Gambar 3.40 Perselisihan <i>San</i> dan para penduduk <i>tatara-ba</i>	45
Gambar 3.41 Roh babi hutan <i>Nago</i>	46
Gambar 3.42 Babi hutan <i>Nago</i> membusuk	46
Gambar 3.43 <i>Kodama</i>	47
Gambar 3.44 <i>Night-Walker (Shishigami)</i>	49
Gambar 3.45 Dewa Rusa.....	49
Gambar 3.46 <i>San</i> memanggil <i>Shishigami</i>	51
Gambar 3.47 Wujud dari Dewa Rusa (<i>Shishigami</i>).	51
Gambar 3.48 <i>Moro dan Okotto</i> mati	51
Gambar 3.49 Dewa Rusa berubah menjadi <i>Daidarabotchi</i>	52
Gambar 3.50 <i>Ashitaka</i> mengembalikan kepala Dewa Rusa	52

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 teknologi, 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 pereng 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*. Mahluk-mahluk 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 bertingkah 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.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka sangat penting dalam penelitian dan dapat digunakan sebagai referensi pendukung. Pada bab dua ini, penulis akan menyajikan gambaran umum tentang aspek budaya dalam *Anime Mononoke Hime* karya Miyazaki Hayao. Penulis menggunakan teori unsur-unsur budaya dari Clyde Kluckhohn sebagai dasar untuk menganalisis elemen-elemen budaya yang ada dalam *Anime Mononoke Hime*. Sumber-sumber dalam bab ini diperoleh dari berbagai referensi seperti buku, penelitian, jurnal, dan situs web yang relevan dengan objek kajian tersebut.

2.1 Unsur-unsur Kebudayaan Jepang

Kebudayaan merupakan hasil karya manusia dalam kehidupan bermasyarakat yang diperoleh melalui proses belajar. Secara sederhana, kebudayaan adalah cara hidup yang dimiliki bersama oleh suatu kelompok masyarakat. Kebudayaan mencakup hasil pemikiran manusia, baik dalam bentuk benda maupun tindakan, yang perlu dijaga dan dilestarikan untuk melestarikan sejarah bangsa. Istilah *budaya* atau *kebudayaan* berasal dari bahasa Sanskerta *buddhaya*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (berarti budi atau akal), dan mengacu pada segala sesuatu yang berhubungan dengan akal dan budi manusia.

Budaya memiliki beberapa makna, di antaranya: 1) pikiran, akal budi, atau hasil karya manusia; 2) adat istiadat dan kebiasaan, termasuk kegiatan yang berkaitan dengan penelitian bahasa dan budaya; 3) sesuatu yang berkaitan dengan kebudayaan yang telah maju, beradab, atau berkembang, seperti jiwa yang budaya; 4) kebiasaan yang sudah mengakar kuat dan sulit diubah. Istilah lain yang sering digunakan adalah *kultur*, yang berasal dari bahasa Inggris *culture* dan bahasa Latin *cultura*.

Menurut Marvin Harris (1968:17), kebudayaan dapat didefinisikan sebagai berbagai pola perilaku yang menjadi ciri khas kelompok masyarakat tertentu, seperti adat istiadat. Budaya adalah cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh suatu kelompok, yang diwariskan dari satu generasi ke generasi

berikutnya. Budaya mencakup banyak unsur kompleks, seperti sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni.

Badan Urusan Budaya Jepang atau *Agency for Cultural Affairs, Government of Japan* (2013) menyatakan:

「“文化” は、最も広くとらえると、人間が自然とのかかわりや風土の中で生まれ育ち身に付けていく立ち居振る舞いや、衣食住をはじめとした暮らし、生活様式、価値観など、人間と人間の生活にかかわることの総体を意味しますが、本審議会では主として“人間が理想を実現していくための精神の活動及びその成果”の側面から文化を考えました。」

“Bunka” wa, mottomo hiroku toraeru to, ningen ga shizen to no kakawari ya fūdo no naka de uma re sodachi mi ni tsukete iku tachii furumai ya, ishokujū o hajime to shita kurashi, seikatsu-sama-shiki, kachikan nado, ningen to ningen no seikatsu ni kakawaru koto no sōtai o imi shimasuga, hon-shin gikaide wa shutoshite `ningen ga risō o jitsugen shite iku tame no seishin no katsudō oyobi sono seika' no sokumen kara bunka o kangaemashita.”

“Budaya secara keseluruhan dapat diartikan adalah aspek yang berkaitan dengan manusia dan kehidupan mereka, seperti cara mereka berperilaku, makanan, tempat tinggal, dan pakaian yang mereka kenakan, cara mereka bertahan hidup dan mewujudkan cita-cita yang dikembangkan dan didapatkan dari hubungan alam dan sekitarnya.”

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa kebudayaan adalah cara hidup yang dimiliki dan diwariskan oleh sekelompok orang. Kebudayaan terdiri dari banyak komponen yang kompleks, seperti kebiasaan, bahasa, seni, agama, dan organisasi politik. Semua elemen ini sangat terkait dengan kehidupan manusia. Penting untuk diingat bahwa manusia memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dan beradaptasi dengan orang-orang dari budaya yang berbeda, yang menunjukkan bahwa budaya dapat dipelajari dan dipahami.

Kebudayaan dapat dipahami sebagai pandangan yang berhubungan mengenai berbagai hal yang dipelajari, dibagikan, atau dipertukarkan oleh sekelompok orang. Pandangan ini mencakup aspek-aspek mendasar dalam kehidupan, tingkat kepentingan sesuatu, sikap yang seharusnya diambil terhadap berbagai hal, serta perilaku yang harus diterima oleh sesama dalam kaitannya dengan orang lain. (Norhayati Ismail, 2001:8).

Jepang adalah negara dengan sistem desentralisasi, di mana setiap daerah memiliki budaya lokal yang khas. Selain itu, setiap kelas sosial di Jepang memiliki adat dan kebudayaan yang berbeda-beda (Ong, 2020:42). Kebudayaan Jepang yang dikenal saat ini telah melalui proses panjang dalam sejarahnya, dan pada awal abad ke-20 terjadi rekayasa budaya (Ong, 2020:42). Pada tahun 1970-an hingga 1980-an, budaya Barat yang menyebar luas banyak diadopsi oleh masyarakat Jepang. Sebelumnya, makan daging sapi adalah hal yang terlarang karena agama. Namun, setelah kedatangan orang-orang Barat yang berbadan tinggi dan sehat karena makan daging sapi, masyarakat Jepang mulai mengonsumsi daging sapi dan menciptakan hidangan bernama sukiyaki, yang sekarang dianggap sebagai makanan tradisional.

Tidak hanya makanan, pakaian ala Barat juga mulai populer di kalangan masyarakat luas, dan banyak orang berusaha tampil lebih beradab dengan mengikuti tren ini. Model rambut ala Barat mulai digunakan oleh kaum laki-laki, sementara kaum perempuan masih menggunakan sanggul tradisional Jepang. Namun, karena gaya sanggul ala Barat dianggap lebih modern, seorang dokter dari angkatan darat dan seorang wartawan berinisiatif mendirikan asosiasi sanggul perempuan dengan model sanggul ala Jepang yang lebih sederhana. Berikut adalah penjelasan tentang tujuh unsur kebudayaan Jepang:

1. Bahasa

Bahasa adalah alat komunikasi yang dapat berbentuk lisan maupun tulisan yang umum digunakan oleh manusia. Menurut Warsito (2012:12), bahasa adalah alat komunikasi untuk menyampaikan pikiran dan dapat diterapkan melalui tulisan, lisan, atau isyarat, sehingga bahasa menjadi sarana bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan sosial dalam berinteraksi dan berhubungan dengan sesama. Setiap daerah, termasuk negara, kota, dan provinsi, memiliki bahasa yang berbeda-beda. Menurut Alfian (2013:98), bahasa merupakan sistem komunikasi yang terdiri dari rangkaian suara yang saling berkaitan sehingga membentuk makna. Sementara itu, Haviland dalam Alfian (1993:98) membagi bahasa menjadi dua jenis, yaitu bahasa yang menggunakan suara dan "bahasa tubuh" yang tidak melibatkan suara.

2. Sistem Pengetahuan

Setiap manusia memiliki akal dan pikiran, yang memungkinkan terciptanya sistem pengetahuan. Perbedaan pemikiran dapat menghasilkan perbedaan yang signifikan. Sistem pengetahuan mencakup berbagai aspek yang digunakan dalam kehidupan manusia dan memiliki batasan yang sangat luas. Setiap suku bangsa biasanya memiliki pengetahuan tentang alam, flora, fauna di lingkungan tempat tinggal mereka, serta zat-zat, bahan mentah, benda-benda di sekitarnya, tubuh manusia, sifat zat-zat, dan tingkah laku manusia (Koentjaraningrat, 289-291).

Jepang adalah negara dengan banyak gunung berapi, sehingga terdapat banyak sumber air panas alami yang dihasilkan oleh panas bumi. Masyarakat Jepang memanfaatkan pengetahuan ini untuk membuat pemandian air panas yang disebut 温泉 (Onsen). Berendam di pemandian air panas sangat populer di Jepang karena diyakini memiliki manfaat kesehatan dan dapat mempercantik kulit. Teknologi dan pengetahuan di Jepang semakin canggih dan inovatif, dengan produk-produk Jepang seperti televisi, mobil, motor, barang elektronik, dan barang kebutuhan rumah tangga yang berkembang dan dikenal di seluruh dunia.

3. Sistem Sosial

Sistem sosial atau kemasyarakatan biasanya terdiri dari kelompok atau organisasi, kerabat, peraturan, dan hukum. Masyarakat yang memiliki tujuan tertentu seringkali membentuk kelompok atau organisasi tertentu. Organisasi ini dibentuk sesuai dengan kebutuhan masyarakat atau anggotanya, dengan tujuan untuk mencapai sasaran yang tidak dapat dicapai secara individual. Dalam organisasi sosial, terjadi interaksi di mana anggota saling bertukar pikiran dan pendapat untuk mencapai tujuan bersama. Kehidupan dalam organisasi diatur oleh adat istiadat dan peraturan yang mengatur berbagai kesatuan di lingkungan tempat individu hidup sehari-hari (Kurniasih, 2016:21).

Di Jepang, terdapat budaya yang unik untuk masyarakat atau komunitas, yaitu konsep *uchi-soto*. Konsep ini penting untuk memahami masyarakat Jepang. Konsep 内 (*uchi*) merujuk pada bagian dalam yang terkait dengan

pembicara dan menggambarkan bagian dalam kelompok tertentu seperti keluarga, kelompok, perusahaan, atau apa saja yang melibatkan pembicara. Sementara 外 (*soto*) merujuk pada lingkup luar, atau mereka yang tidak memiliki hubungan dekat dengan pembicara. Masyarakat Jepang mengidentifikasi diri mereka sebagai anggota kelompok tertentu, dan kemudian mengkategorikan orang-orang di sekitar mereka sebagai bagian dalam (*uchi*) atau luar (*soto*) kelompok. Gaya bicara, sikap, dan kosa kata yang digunakan berbeda tergantung apakah orang tersebut bagian dari kelompok dalam atau luar. Masyarakat Jepang cenderung menunjukkan sifat tertutup karena konsep *uchi-soto* ini, yang menghasilkan perbedaan dalam sikap dan perilaku terhadap individu di luar kelompok *uchi*. Hal ini menciptakan batasan-batasan yang membuat sulit untuk bersosialisasi dengan individu di luar lingkaran tersebut, kecuali dengan orang-orang terdekat seperti keluarga dan teman.

4. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi

Masyarakat Jepang terlibat dalam produksi, penggunaan, pemeliharaan, dan pengumpulan bahan baku, serta mengubahnya menjadi bahan pendukung untuk mencari nafkah atau memenuhi kebutuhan sehari-hari. Dalam kerangka kebudayaan yang berkaitan dengan peralatan hidup dan teknologi, mencakup bidang produksi, konsumsi kebutuhan hidup manusia berupa makanan, pakaian, tempat tinggal, dan transportasi. Salah satu aspek yang berubah dalam kehidupan sehari-hari di Jepang adalah pakaian, yang bergantung pada perubahan musim. Setiap musim memerlukan pakaian yang sesuai. Jepang memiliki pakaian tradisional yang disebut 着物 (*Kimono*). Kata *Kimono* berasal dari 'ki' (着) yang berarti memakai dan 'mono' (物) yang berarti barang, sehingga secara harfiah *kimono* berarti sesuatu yang dipakai atau pakaian. *Kimono* sebagai pakaian tradisional Jepang tersedia bagi perempuan dan laki-laki, namun saat ini lebih sering dipakai oleh perempuan. Selain pakaian, makanan juga merupakan hal penting untuk bertahan hidup. Masyarakat Jepang menjadikan nasi sebagai makanan pokok. Makanan yang selalu ada di

meja makan orang Jepang adalah sup miso atau *miso shiru* (味噌汁). Lauk-pauk Jepang dikelompokkan dalam beberapa jenis, antara lain *yakimono* (dipanggang), *agemono* (digoreng), *nabe mono* (dimasak bersama dalam satu panci), dan *itame mono* (ditumis), serta makanan mentah seperti *sushi* dan *sashimi*.

5. Sistem Mata Pencaharian Hidup

Setiap suku bangsa dan individu di dunia memiliki sistem mata pencaharian sehari-hari untuk mendapatkan makanan dan penghasilan ekonomi lainnya. Menurut Bakker (Alfan, 2013:93), bidang ekonomi terbagi menjadi tiga sektor: sektor primer, sektor sekunder, dan sektor tersier. Sektor primer melibatkan ekstraksi bahan mentah dari alam seperti pertambangan, pertanian, dan perikanan. Sektor sekunder melibatkan pengolahan bahan mentah dari sektor primer menjadi produk industri, kerajinan, dan pembangunan. Sektor tersier meliputi semua jenis pelayanan kepada masyarakat, termasuk pencarian, distribusi, komunikasi, hukum dan keamanan, pendidikan, kesehatan, kesenian, dan hiburan.

Di Jepang, mata pencaharian penduduk sangat beragam. Pada masa lalu, bertani di sawah merupakan mata pencaharian utama. Saat Jepang memasuki periode modern, mata pencaharian utama masyarakat beralih ke sektor industri. Padi diperkenalkan kepada masyarakat Jepang sejak awal periode Yayoi pada tahun 300 SM (Rahmah, 2013:5). Bagi orang Jepang, beras bukan hanya sekadar bahan makanan, tetapi telah menjadi bagian integral dari kehidupan mereka. Hampir separuh lahan pertanian digunakan untuk menanam padi pada musim panas, sedangkan pada musim dingin lahan tersebut ditanami buah-buahan dan umbi-umbian. Selain itu, perikanan juga merupakan mata pencaharian penting. Sebagai negara kepulauan yang dikelilingi lautan, Jepang memiliki hasil laut yang melimpah, memudahkan masyarakatnya untuk mengeksploitasi sumber daya laut.

6. Sistem Religi

Sistem religi dalam sebuah kebudayaan selalu memiliki ciri khas yang berupaya memelihara emosi keagamaan di antara para pengikutnya. Emosi

keagamaan merupakan elemen penting dalam suatu religi, bersama dengan tiga elemen lainnya, yaitu: sistem keyakinan, sistem upacara keagamaan, serta komunitas yang menganut religi tersebut. Mayoritas penduduk Jepang menganut agama Shinto, suatu sistem kepercayaan yang menggabungkan keyakinan kepada dewa-dewi dalam agama Buddha dengan keyakinan kepada dewa-dewi setempat. Secara harfiah, Shinto berarti "jalan para dewa". Dalam setiap aspek kehidupan dalam agama Shinto, diyakini terdapat keberadaan dewa. Bagi masyarakat Jepang, semua fenomena alam, baik yang hidup maupun yang tak hidup, dianggap memiliki potensi kehidupan karena mereka percaya akan adanya kekuatan gaib di dalamnya.

Menurut Warsito (2012:76), terdapat unsur penting dalam religi, yaitu sistem keyakinan yang mencakup semua gagasan, pelajaran, aturan-aturan agama, dongeng suci, riwayat, dan perilaku dewa yang biasanya tertulis dalam kumpulan buku. Selain Shinto, agama yang penting di Jepang adalah Buddha. Berdasarkan data dari Central Intelligence Agency (2021), sistem religi di Jepang terdiri dari 70,5% penganut agama Shinto; 67,2% agama Buddha; 1,5% agama Kristen; dan 5,9% agama lainnya. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Jepang cenderung menganut agama Shinto dan Buddha, yang terlihat dari banyaknya kuil-kuil yang tersebar di seluruh Jepang.

7. Kesenian

Kesenian adalah kumpulan dari berbagai gagasan, ide, norma, nilai, serta hubungan yang di dalamnya terdapat pola-pola aktivitas dan tindakan yang berasal dari manusia itu sendiri dan umumnya terwujud dalam bentuk berbagai benda hasil ciptaan manusia (Koentjaraningrat, 1983:380). Seni Jepang pada masa lampau sangat dipengaruhi oleh Cina dan Korea. Sejak agama Buddha dari Cina dibawa ke Jepang oleh Korea, tidak banyak perbedaan yang terlihat dalam seni rupa Jepang. Agama *Shinto* melarang penggambaran dewa dan pendeta dalam bentuk lukisan atau patung (Beasley, 2003:67). Oleh karena itu, lukisan manusia banyak dipengaruhi oleh tradisi Buddha atau Cina. Lukisan-lukisan ini digunakan untuk menghiasi dinding yang terdiri dari empat bagian, masing-masing menggambarkan surga dalam kaitannya dengan Buddha, serta

wajah para bodhisattva dan penjaga surga. Produk seni Jepang adalah salah satu aspek yang dikenal hampir di seluruh dunia. Beberapa contohnya adalah kipas *uchiwa*, *katana*, *kabuki*, dan *origami*.

2.2 Budaya Populer Jepang

Kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan diri manusia dengan belajar. Yang berarti bahwa seluruh tindakan manusia adalah “kebudayaan” karena hanya sedikit tindakan manusia dalam kehidupan masyarakat yang tidak perlu dibiasakan dengan belajar, yaitu hanya tindakan naluri, beberapa *reflex*, dan beberapa tindakan akibat proses fisiologi. Budaya populer merujuk pada berbagai aspek budaya yang berasal dari Jepang dan memiliki pengakuan global. Beragama elemen budaya populer Jepang tersebut termasuk manga, *Anime*, cosplay, video game, dan idol. Menurut pendapat Craig yang dikutip dalam Angriawan (2015:11), budaya populer Jepang terdiri dari unsur budaya yang mencerminkan kehidupan modern Jepang, beberapa elemen budaya populer Jepang yang terkenal di seluruh dunia termasuk, *Anime*, manga, cosplay, *Harajuku street style*, dan lain sebagainya.

Budaya populer Jepang tidak hanya berkembang di dalam negeri, tetapi juga menarik simpati dari luar negeri terbukti dari pernyataan Hiroko (2019:1) sebagai berikut:

「マンガ、アニメ、ゲームといった日本のポップカルチャーは、アジアを中心とした海外での人気の高まりにつれ、サブカルチャーから日本のソフトパワーとしての価値を付与されるようになり、国家戦略としての「クールジャパン政策」

“Manga, Anime, gēmu to itta Nihon no poppukaruchā wa, Ajia o chūshin to shita kaigai de no ninki to takamari ni tsure, sabukaruchā kara Nihon no sofutopawā to shitte no kachi o fuyo sa reru yō ni nari, kokka senryaku to shite no kūrjapan seisaku”

“Ketika budaya pop Jepang, seperti manga, *Anime*, dan game, menjadi semakin populer di luar negeri, terutama di Asia, mereka diberi nilai sebagai kekuatan lunak Jepang oleh subkultur, dan ‘Kebijakan Jepang yang keren’ sebagai strategi nasional.”

Dengan merujuk pada pernyataan tersebut, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa budaya populer Jepang adalah budaya yang khas bagi Jepang yang mendapatkan pangakuan, kepopuleran, dan penyebaran yang luas, serta menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat Jepang secara luas. Budaya Jepang seperti *fashion* dan drama TV, saat ini telah meluas ke berbagai wilayah di Asia.

Kata *cosplay*, dalam bahasa Jepang yaitu berasal dari kata '*costume*' dan '*play*', sehingga *cosplay* dapat diartikan secara bebas menjadi mengenakan kostum atau bertindak sebagai karakter dalam manga/Anime/video game. Menurut Winge (2006) dalam Lotecki (2012:1), *cosplay* adalah jenis seni pertunjukkan beberapa orang yang berkostum sebagai karakter fiksi. Karakter tersebut berasal dari novel grafis, komik, *Anime*, video game, media fiksi ilmiah atau fantasi. Para *cosplayer* berusaha untuk meniru penampilan dan perilaku karakter tersebut dengan seakurat mungkin. Tampilan *cosplayer* memiliki selera yang unik dengan melakukan *makeover* (transformasi fisik) dalam kostum, makeup, ataupun wig/rambut palsu. *Cosplay* biasanya terjadi dalam acara-acara khusus, seperti konvensi komik atau acara tematik, para *cosplayer* dapat bertemu dan berinteraksi dengan sesama penggemar serta menampilkan karya-karya mereka. Ini adalah cara untuk menghormati karakter favorit mereka, mengekspresikan kreativitas, dan bergabung dalam komunitas penggemar media tertentu.

Fashion adalah salah satu media yang dapat merepresentasikan diri seseorang. *Fashion* adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan sesuatu. *Fashion* merupakan ekspresi diri dari pemakainya terbagi menjadi dua jenis yaitu *high fashion* dan *street fashion*. *High fashion* adalah *fashion* yang penyebarannya berasal dari desainer *professional* yang dipublikasikan oleh media kemudian dikonsumsi oleh masyarakat. Sedangkan *street fashion* adalah sebutan untuk *fashion* yang tidak mengikuti majalah, merek, dan iklan, namun menyebar di kalangan anak muda "di jalanan". *Street fashion* di Jepang yang paling terkenal adalah gaya Harajuku street fashion atau *Harajuku-style*. *Harajuku street fashion* memiliki

berbagai macam jenis gaya, seperti *lolita*, *gothic*, *punk*, dan *streetwear*. Pemakaian warna cerah dan aksesoris mencolok, dan campuran berbagai gaya menjadi ciri khas dari gaya *Harajuku street fashion*. Gaya ini menjadi pusat perhatian di jalanan *Harajuku* dan menjadi wadah bagi individu untuk mengekspresikan diri dengan bebas melalui *mode*.

Manga (漫画) merupakan kata komik dalam bahasa Jepang, kata tersebut digunakan untuk membicarakan tentang komik Jepang. Ini merupakan bentuk hiburan populer yang mencakup berbagai genre dan cerita, seperti petualangan, drama, romansa, fantasi, ilmu pengetahuan fiksi, dan lain sebagainya. *Manga* biasanya dibaca dari kanan ke kiri, dan dari atas ke bawah. Karya manga dapat berupa cerita pendek atau seri yang panjang, dan umumnya diilustrasikan dengan gaya visual yang khas. *Manga* biasanya dicetak hitam-putih, namun ada juga beberapa yang berwarna (*colorfull*). *Manga* telah memainkan peran penting dalam budaya pop Jepang dan memiliki pengaruh yang besar di seluruh dunia, dengann penggemar dan pembaca di berbagai belahan dunia.

Anime adalah animasi khas Jepang, biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita ysn ditunjukkan pada beragam jenis penonton. *Anime* berasal dari kata *Animeshon* yang merupakan kata serapan inggris yaitu animation, yang dalam bahasa Indonesia berarti animasi. Menurut Jhon Allen (2015:5), *Anime* merupakan animasi yang diproduksi di Jepang, baik yang digambar tangan secara tradisional atau berupa CG (*computer generated*). Dalam Nihongo Daijiten dalam skripsi Rebecca (2012:3), *Anime* merupakan :

「絵や人形など少しずつ動かして=こまずつ撮影し、映画すると、絵や 人形が動いているように、見える映画技術。また、その作品。動画。」

Teknik film yang menunjukkan setiap bagian gambar, boneka, dan lainnya dengan menggerakkannya sedikit demi sedikit, sehingga gambar dan bonekanya terlihat bergerak. Lalu hasil akhirnya gambar yang bergerak.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa *Anime* menjadi sebuah kata yang sangat dikenal bahkan di luar Jepang untuk mendeskripsikan animasi buatan Jepang atau kartun Jepang, yang dibuat dengan teknologi modern di mana sebuah gambar yang tidak bergerak dibuat menjadi dapat bergerak dengan tujuan sebagai media hiburan. Namun, terkadang *Anime* tidak hanya menjadi media hiburan saja, *Anime* juga dapat menjadi sebuah media yang menggambarkan hal historis atau fenomena nyata yang terjadi sesuai aslinya. Dalam sejarah *Anime* yang tercatat sebelum Perang Dunia kedua, *Anime* pertama yang menggunakan teknologi seperti yang digunakan pada masa sekarang adalah *Chikara to Onna no Yononaka* pada tahun 1932 karya Kenzo Masaoka dan *Momotaro no Umiwashii* karya Senoo Kosei dan Masaoka pada tahun 1943, *Anime* ini menjadi *Anime* pertama yang memiliki kurang lebih lima episode dan juga menjadi *Anime* buatan Jepang pertama dengan durasi lebih dari 30 menit.

Anime merupakan sebuah media cerita yang dapat menyampaikan beragam informasi yang kompleks secara sederhana tanpa kehilangan makna penting di dalamnya. Pengetahuan baru menjadi lebih akrab dengan penontonnya karena pengetahuan di dalamnya dikemas sedemikian rupa seperti halnya menggunakan tema-tema dalam kehidupan sehari-hari. *Anime* juga menceritakan tentang kehidupan tokoh cerita di mana penonton memperoleh inspirasi, bahkan menjadi contoh baginya. Cerita- cerita tersebut dapat dijadikan sebagai model, pembandingan, sekaligus rujukan bagi penontonnya.

Berdasarkan penjelasan mengenai kebudayaan dan unsur-unsur kebudayaan sebelumnya, penulis akan menggunakan teori-teori yang telah diuraikan sebagai kerangka analisis data pada bab berikutnya. Selanjutnya, penulisan akan menganalisis data yang telah dikumpulkan dan menghubungkan dengan teori-teori tersebut.

BAB III

ANALISIS REPRESENTASI KEBUDAYAAN JEPANG DALAM *ANIME MONONOKE HIME* KARYA MIYAZAKI HAYAO

Pada bab ini, penulis akan menganalisis *Anime Mononoke hime* dengan mengacu pada teori-teori yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, yaitu tentang representasi unsur-unsur budaya seperti bahasa, sistem pengetahuan, sistem sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian, agama dan kesenian. Tetapi terdapat satu unsur yang tidak ditemukan dalam *Anime Mononoke hime*, yaitu unsur kesenian.

Clyde Kluckhohn mengembangkan teori tentang unsur kebudayaan universal yang terdiri dari tujuh elemen yang terdapat dalam setiap kebudayaan. Teori ini bertujuan untuk memahami keberagaman budaya serta persamaan yang dimiliki oleh berbagai masyarakat. Tujuh unsur kebudayaan universal menurut Kluckhohn meliputi bahasa, sistem pengetahuan, sistem sosial, sistem peralatan dan teknologi, sistem mata pencaharian, sistem religi, serta kesenian.

3.1 Bahasa

Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi bagi masyarakat, memungkinkan terjadinya interaksi antara individu dengan orang lain. Sebagai sarana komunikasi, bahasa digunakan untuk menyampaikan kebiasaan serta kebudayaan yang dimiliki oleh suatu kelompok masyarakat. Dalam *Anime Mononoke Hime*, bahasa digunakan sebagai media komunikasi antar karakter. *Anime* ini menampilkan penggunaan bahasa Jepang sehari-hari yang dikenal dengan *futsukei*, dalam percakapan dengan teman. Seperti pada cuplikan gambar berikut:



Gambar 3. 1 *Ashitaka* dan *San* sedang dalam bahaya.
(Sumber: *Anime Mononoke Hime* 1:55:43)

アシタカ : サン どこだ? サン 聞こえるか。首を探しているここも
危ない、サン力をかしてくれ。
サン : いやだ。
Ashitaka : *San dokoda? San kikoeru ka. Kubi o sagashiteiru, koko mo*
abunai. San, chikara o kashite kure.
San : *Iyada!*
Ashitaka : San di mana kamu? San, apakah kamu bisa mendengar? Ia
sedang mencuri kepalanya. Di sini tidak aman. San, tolong
beri aku kekuatan.
San : Tidak!

Kutipan tersebut menggambarkan penggunaan *futsukei*, yaitu bahasa sehari-hari yang digunakan dalam percakapan dengan teman, keluarga, atau dalam situasi santai. Dalam percakapan antara Ashitaka dan San, Ashitaka menunjukkan kepedulian dan rasa tanggung jawabnya dengan menyampaikan bahwa keadaan di dalam hutan sangat berbahaya. Ia meminta San untuk membantunya atau meminjamkan kekuatannya. Namun, San menolak karena ia tidak mempercayai manusia.

3.2 Sistem Pengetahuan

Sistem pengetahuan adalah suatu struktur yang mencakup berbagai macam pengetahuan yang saling berkaitan dan terintegrasi dalam kehidupan bermasyarakat. Di dalam *Anime Mononoke Hime* terdapat sistem pengetahuan yang kompleks yang mencakup pemahaman tentang hubungan manusia dengan alam.

3.3 Sistem Sosial

Sistem sosial memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat. Dalam anime ini, terdapat berbagai interaksi sosial antar anggota masyarakat, seperti interaksi antara pekerja tataraba dan Pangeran Ashitaka. Sistem sosial yang diterapkan dalam cerita ini mengacu pada konsep uchi (orang dalam) dan soto (orang luar). Seperti pada cuplikan gambar berikut:



Gambar 3.3 Ashitaka sedang berbicara dengan pekerja di tataraba.

(Sumber: *Anime Mononoke Hime* 34:13)

女	: どこどこ? あの人のいい男ねえ、ちょっと若すぎない。
男	: ダンナ気を悪くしねえでくだせえ。
アシタカ	: いい村は女が元気だと聞いています。
On'na	: <i>Doko doko? Ano hito? Ī otoko nē, chotto waka suginai</i>
Otoko	: <i>Dan'na ki o waruku shinēde kudase e</i>
Ashitaka	: <i>Ī mura wa on'na ga genkida to kiite imasu.</i>
Wanita	: Mana ? orang itu? Dia tampan apalagi masih muda.
Pria	: Tuan, jangan pedulikan.
Ashitaka	: Desa yang baik perempuannya bahagia.

Kutipan di atas menjelaskan sistem sosial uchi dan soto dalam interaksi antara pekerja tataraba dan Ashitaka. Dalam percakapan yang terlihat pada gambar, Ashitaka, yang termasuk dalam kategori soto atau orang luar, diterima dengan baik oleh kelompok uchi, yaitu para pekerja tataraba yang merupakan bagian dari orang dalam. Konsep uchi dan soto sendiri merupakan bagian dari budaya sosial Jepang yang menggambarkan hubungan antara "dalam" dan "luar" dalam berbagai aspek kehidupan, seperti keluarga, pertemanan, dan komunikasi.

3.4 Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi

Peralatan hidup dan teknologi yang muncul dalam *Anime* ini menunjukkan alat-alat yang sering digunakan oleh masyarakat Jepang.

A. Alat-Alat Produktif



Gambar 3. 4 Tempat pembuatan senjata dan logam.
(Sumber : *Anime Mononoke Hime* 38:17).



Gambar 3. 5 *Tatara*
(Sumber : *tatara – bing images*)

Cuplikan gambar di atas menjelaskan penggunaan tempat pembuatan senjata dan logam berukuran besar yang disebut *Tatara*. *Tatara* adalah sebuah tungku tradisional yang digunakan untuk peleburan bijih besi menjadi Tamahagane (besi berkualitas tinggi). Di dalam *Anime* ini *Tatara* digunakan sebagai senjata tradisional Jepang seperti pedang dan meriam tangan atau yang disebut dengan *Ishibiya* (石火矢).



Gambar 3. 6 *Lady Eboshi* dengan *ishibiya*
(Sumber: *Anime Mononoke Hime* 35:43)



Gambar 3. 7 *Ishibiya*
(Sumber : *ishibiya – bing images*)

Cuplikan gambar di atas menunjukkan bagaimana *Lady Eboshi* menggunakan *ishibiya*, sejenis senjata api, untuk menghancurkan hutan, yang pada akhirnya menyebabkan Dewa Gunung berubah menjadi makhluk terkutuk yang membawa kutukan. *Ishibiya* ini pada umumnya digunakan untuk berburu

hewan di kawasan pedesaan dan juga berfungsi sebagai alat pertahanan dalam menghadapi ancaman musuh.

- エボシ : この者達が考案した新しい石火矢だ 明国のものは重くて使いにくい。この石火矢なら化け物も侍のよろいも撃ちくだけよう
- アシタカ : あなたは山の神の森を奪い タタリ神にしても飽き足らずその石火矢でさら に新たな恨みと呪いを生み出そうというのか
- エボシ : そなたには気の毒だった あのつぶて確かに私の放ったもおろかなイノシシめ呪うなら私を呪えばいいものを
- Eboshi* : *kono monoo tachi ga kōan shita atarashī ishibiyada minkoku no mono wa omokute tsukai nikui. Kono Kono ishibiyanara bakemono mo samurai no yoroi mo uchi kudakeyou.*
- Ashitaka* : *Anata wa yamanokami no mori o ubai tatarigami ni shite mo aki-tarazu sono ishibiya de sara ni aratana urami to noroi o umidasou to iu no ka*
- Eboshi* : *Sonata ni wa kinodokudatta ano tsubute tashika ni watashi no hanatta mono. Orokana inoshishi-me norounara watashi o noroebaii*
- Eboshi* : Ini senapan baru mereka. Buatan tiongkok, sulit dikendalikan. Ini mampu membantai monster dan merusak baju besi samurai.
- Ashitaka* : Kau mencuri hutan Dewa Gunung menjadikannya iblis, lalu menciptakan dendam dan kutukan baru dengan senapan itu?
- Eboshi* : Maaf, kau menderita. Batu itu memang dariku. Babi hutan malang itu, seharusnya mengutukku saja.

Kutipan di atas menggambarkan kemunculan senjata baru yang berasal dari Tiongkok, mencerminkan perkembangan teknologi senjata api pada masa itu. Senjata ini memperburuk intensitas konflik karena kemampuannya menghancurkan monster dan menembus baju besi samurai. *Lady Eboshi* memanfaatkan senapan tersebut untuk membunuh Dewa Babi Hutan bernama *Nago*, yang kemudian berubah menjadi makhluk terkutuk.

Tindakan *Lady Eboshi* juga mengungkapkan ambisinya untuk menguasai alam melalui eksploitasi sumber daya, yang berpotensi memicu perseteruan dengan makhluk-makhluk penghuni hutan, seperti *Nago*. Senapan ini membawa dampak besar, merusak lingkungan dan kehidupan makhluk hutan, serta memunculkan

kutukan baru. Ashitaka mengkritik tindakan *Eboshi*, menunjukkan kepeduliannya terhadap kelestarian hutan dan keseimbangan alam.

B. Alat-Alat Menyalakan Api



Gambar 3.8 Kayu Bakar.
(Sumber : *Anime Mononoke* 16:02)



Gambar 3.9 Kayu Bakar.
(Sumber : <https://www.dreamstime.com/>)

Cuplikan gambar di atas selain pembuatan senjata atau *tatara* sebagai alat produktif terdapat kayu bakar yang sebagai alat menyalakan api. Gambar tersebut menjelaskan bagaimana kayu bakar bekerja yaitu ketika *jiko-bo* membuat *okayu* (お粥) sejenis bubur nasi untuk *Ashitaka* dengan menggunakan *pot soup*.

C. Wadah

Adanya berbagai macam bahan yang berbahan tanah liat dan kayu yang muncul dalam *Anime* ini, seperti pada gambar berikut.



Gambar 3. 10 Para pekerja sedang makan dengan memakai wadah.
(Sumber: *Anime Mononoke Hime* 33:52)



Gambar 3. 11 *Hangiri* (半切り).
(Sumber : *Hangiri* - bing images)

Cuplikan gambar di atas menggambarkan *hangiri*, wadah tradisional Jepang yang berbentuk bulat dengan dasar datar, biasanya terbuat dari kayu hinoki atau cedar. Wadah ini diperkuat dengan dua cincin tembaga untuk menjaga strukturnya.

Hangiri tersedia dalam berbagai ukuran, dengan diameter berkisar antara 30 cm hingga 1 meter.

Hangiri digunakan dalam tahap akhir persiapan nasi sushi. Setelah nasi matang, nasi dipindahkan ke dalam *hangiri* untuk dicampur dengan larutan cuka yang terdiri dari cuka beras, gula, dan garam. Proses pencampuran ini dilakukan dengan menggunakan shamoji, spatula kayu khusus.

Kayu yang digunakan untuk *hangiri* memiliki sifat antibakteri, sehingga sangat cocok untuk memproses makanan. Selain itu, kayu ini menyerap kelebihan kelembapan dari nasi, membantu menjaga tekstur nasi tetap lembut dan mencegahnya menjadi kering. Aroma segar dari kayu hinoki juga memberikan efek menenangkan, yang dapat meningkatkan suasana hati.



Gambar 3. 12 Para pekerja sedang makan dengan memakai wadah tanah liat atau *donabe*.

(Sumber : Anime Mononoke Hime 34:39)



Gambar 3. 13 *Donabe*.

(Sumber : *Discontinued Asian Cookware* (mrslinskitchen.com))

Cuplikan gambar diatas menunjukkan penggunaan *Donabe* (土鍋), sebuah panci tradisional Jepang yang dibuat dari tanah liat. *Donabe* diproduksi dengan membakar tanah liat pada suhu tinggi, sehingga memiliki daya tahan yang kuat terhadap panas. Biasanya berbentuk bulat dengan penutup, *Donabe* tersedia dalam berbagai ukuran, mulai dari kecil untuk satu hingga dua porsi, hingga besar yang dapat digunakan untuk menyajikan makanan dalam jumlah banyak.

Donabe sangat serbaguna dan cocok digunakan untuk memasak berbagai jenis hidangan, seperti sup, rebusan (stew), nasi, hingga merebus sayuran. Alat ini juga sering digunakan untuk memasak masakan khas Jepang, seperti *nabemono* (hidangan rebus) dan *gohan* (nasi).

D. Makanan



Gambar 3.14 Jigo yang memberikan bubur kepada Ashitaka.
(Sumber : Anime Mononoke Hime 17:07)



Gambar 3.15 *Okayu*.
(Sumber : [Easy & Delicious Japanese Rice Porridge Recipe](#))

Pada cuplikan gambar di atas menampilkan *Okayu* (お粥), yaitu bubur nasi tradisional Jepang yang mirip dengan bubur nasi di berbagai budaya lain. Dalam *Anime Mononoke Hime*, *Okayu* disajikan sebagai makanan sederhana yang memberikan rasa tenang. Salah satu adegan menunjukkan *Ashitaka* menikmati *Okayu* saat ia sedang terluka, yang menyoroti peran makanan ini sebagai sumber kenyamanan dan pemulihan.

Okayu dibuat dari nasi yang dimasak dengan banyak air hingga mencapai tekstur yang lembut dan kental. Rasanya yang netral membuatnya mudah dicerna, sehingga cocok untuk segala usia, mulai dari anak-anak hingga lansia. Teksturnya yang creamy dan lembut menjadikannya pilihan ideal bagi mereka yang sedang sakit atau kehilangan nafsu makan.

Biasanya, *Okayu* disajikan hangat dengan tambahan bumbu sederhana seperti garam, kecap, atau miso. Hiasan seperti irisan daun bawang atau *nori* (rumput laut) sering kali digunakan untuk menambah cita rasa dan tampilan. Dalam tradisi kuliner Jepang, *Okayu* memiliki makna khusus, sering disajikan dalam acara tertentu atau sebagai bagian dari pola makan sehat, menjadikannya salah satu *comfort food* yang dihargai.



Gambar 3. 16 Para pekerja *tatara-ba* sedang makan sebelum menyerang hutan.
(Sumber : Anime Mononoke Hime 1:31.00)



Gambar 3. 17 Nasi.
(Sumber : [gohan rice - Search Images](#))

Cuplikan gambar di atas menampilkan makanan yang dikonsumsi oleh para pekerja di *Tatara-ba*, yaitu *gohan* (ご飯). Dalam masakan Jepang, *gohan* merujuk pada nasi yang dimasak, tetapi juga dapat berarti "makanan" secara umum. Sebagai makanan pokok utama dalam budaya Jepang, nasi memiliki peran yang sangat penting dan sering menjadi inti dari setiap hidangan. *Gohan* biasanya berupa nasi putih yang dimasak dengan metode pengukusan hingga menghasilkan tekstur yang lembut. Nasi ini dapat disajikan sebagai pelengkap berbagai jenis hidangan, seperti kari, sushi, atau sebagai bagian dari menu makanan tradisional Jepang.

Kebiasaan makan nasi adalah aspek penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang. Penyajiannya dalam mangkuk kecil mencerminkan nilai estetika, kesederhanaan, dan penghargaan terhadap makanan dalam budaya Jepang.

E. Pakaian

Pakaian yang terdapat di dalam di desa penambang besi ini sebagian besar adalah pakaian tradisional Jepang, seperti *yukata*, *hakama* dan *kimono*. *Yukata* merupakan pakaian tradisional Jepang yang dibuat dari bahan kain katun tipis tanpa pelapis. *Yukata* dapat digunakan agar badan menjadi sejuk di sore hari atau sesudah mandi malam berendam dengan air panas. Dalam *Anime* ini, *Yukata* dipakai oleh para pekerja wanita di *Tatara-ba*. Hal itu dapat dilihat pada cuplikan gambar berikut.



Gambar 3. 18 Para pekerja wanita mengenakan *yukata*.
(Sumber : *Anime Mononoke Hime* 32:28).



Gambar 3. 19 *Yukata*.
(Sumber : <https://id.pinterest.com>)

Para pekerja wanita yang bertugas di *tatara-ba* memakai *yukata* untuk mempermudah pekerjaan mereka. Dengan bahan yang tipis, dapat memberikan kenyamanan pada pemakainya pada saat bekerja di tempat yang panas seperti dalam *tatara-ba* tersebut.



Gambar 3.20 Eboshi mengenakan *hakama*.
(Sumber : *Anime Mononoke Hime* 32:44).



Gambar 3.21 *Hakama*.
(Sumber : *Hakama* pinterest.com)

Hakama adalah pakaian tradisional Jepang yang menyerupai celana panjang atau rok berlipit dan diikat di bagian pinggang. Pakaian luar ini dikenakan di atas *kimono*, menutupi bagian tubuh dari pinggang hingga mata kaki. Pada cuplikan gambar di atas menunjukkan pemakaian *hakama* yang dikenakan oleh *Lady Eboshi*, dengan *hakama* yang berwarna navy tersebut dipadukan oleh *Haori* sebagai atasan dan *Kimono* sebagai baju luar.

F. Tempat Tinggal atau Tempat Berlindung

Tempat tinggal atau tempat berlindung adalah lokasi atau bangunan di mana seseorang atau sekelompok orang menetap dan beraktivitas sehari-hari. Tempat tinggal dapat memiliki berbagai bentuk dan karakteristik, tergantung pada budaya,

lingkungan, dan kebutuhan penghuninya. Tempat tinggal berfungsi sebagai tempat perlindungan menyediakan tempat yang aman dari cuaca buruk, ancaman luar, tempat untuk beristirahat. Di dalam *Anime* ini, tempat tinggal yang dihuni oleh Ashitaka adalah berlokasi di desa *Emishi* yang berasal dari suku *Emishi*, suku yang hidup di daerah pegunungan.



Gambar 3.21 Gambar bangunan tempat tinggal suku Emishi.
(Sumber: *Anime Mononoke Hime* 10:56).



Gambar 3.22 Rumah tradisional Jepang.
(Sumber: *Gassho-zukuri Minkaen village Japan*. <https://pin.it/1gyNCfQT>).

Cuplikan gambar di atas menunjukkan bagian luar dari bangunan tempat tinggal desa *Emishi* yang sangat sederhana. Bangunannya memiliki ciri khas dari *gasshō-zukuri* dengan atapnya yang curam, dirancang untuk menahan salju tebal yang sering terjadi di daerah pegunungan Jepang. Atap ini terbuat dari jerami, yang mampu memberikan isolasi dan melindungi bangunan dari cuaca ekstrem. Bangunan tempat tinggal suku *Emishi* dikelilingi oleh hutan dan pegunungan. Gaya rumah tradisional Jepang ini berkembang selama periode Edo (1603-1868) dan dapat ditemukan di desa-desa seperti *Shirakawa-go* dan *Gokayama*, Desa *Emishi* terinspirasi oleh lokasi nyata seperti Pegunungan Shirakami yang merupakan kawasan hutan asli Jepang dan diakui sebagai Warisan Dunia oleh UNESCO. Seperti gambar di bawah ini.



Gambar 3.23 Hutan yang kembali menghijau.
(Sumber : *Anime Mononoke Hime* 2:08:05).



Gambar 3.24 Shirakami-Sanchi Forest.
(Sumber : experience-shirakami.com)

Cuplikan gambar di atas menunjukkan tempat tinggal *San* yang terletak di *Shirakami-Sanchi* di Jepang yang terletak di pegunungan antara *Prefektur Akita* dan *Aomori* di Jepang. *San* tinggal di dalam hutan yang lebat, yang merupakan rumah bagi berbagai makhluk mitologi seperti *kodama*, kera hutan termasuk serigala dan dewa hutan. Hutan ini menjadi simbol dari alam liar dan tidak terjamah, serta mencerminkan perjuangan antara kekuatan alam dan industri. *Shirakami-Sanchi* diakui sebagai Situs Warisan Dunia oleh UNESCO sejak tahun 1993. Hutan ini merupakan habitat bagi berbagai spesies flora dan fauna, termasuk beberapa spesies langka dan terancam punah. *Shirakami-Sanchi* memiliki budaya yang tinggi, dengan banyak mitos dan cerita rakyat yang berkaitan dengan makhluk-makhluk yang tinggal di dalamnya. Hutan ini juga mencerminkan hubungan spiritual masyarakat Jepang dengan alam. Hal itu dapat dilihat pada kutipan berikut.



Gambar 3.25 Jigo memberitahu Ashitaka di wilayah barat terdapat Hutan Dewa Rusa.
(Sumber : *Anime Mononoke Hime* 17:54)

ジコ坊 : これより更に西へ西へ進むと 山のおくの また山おくに人を寄せつけぬ深い森がある, シシ神の森だ

- アシタカ : シシ神の森?
 ジコ坊 : そこでは獣はみな大きく 太古のままに生きて
 いると聞いた
Jiko bō : *Kore yori sarani nishi e nishi e susumu to yama no oku
 no mata yama o kuni hito o yose tsukenu fukai mori ga
 aru, shishigami no morida*
Ashitaka : *Shishigami?*
Jiko bō : *Zo kode wa kemono wa mina ōkiku taiko no mama ni
 ikite iru to kiita*
 Jigo : Jika terus menuju Barat, akan kau jumpai hutan di
 dalam gunung. Manusia tak berani mendekat. Hutan
 Dewa Rusa.
Ashitaka : Hutan Dewa Rusa?
 Jigo : Konon, di sana hewan berukuran raksasa, seperti
 zaman purbakala.

Kutipan dan cuplikan gambar di atas menjelaskan bahwa jika *Ashitaka* terus menuju barat, ia akan menemukan hutan di dalam gunung yang tidak berani didekati manusia. Menunjukkan bahwa hutan tersebut dianggap sebagai tempat yang sakral atau berbahaya, di mana makhluk-makhluk besar dan mungkin berbahaya untuk ditinggali. Hal ini mencerminkan ketakutan manusia terhadap alam liar dan makhluk mitologi yang ada di dalamnya. Sedangkan Dewa Rusa itu sendiri ketika *Ashitaka* menanyakan tentang Hutan Dewa Rusa, *Jigo* menjelaskan bahwa hutan tersebut dihuni oleh hewan-hewan raksasa, mirip dengan yang ada pada zaman purbakala. Ini menekankan sifat magis dan mistis dari hutan tersebut, serta pentingnya Dewa Rusa (*Shishigami*) sebagai penjaga hutan yang memiliki kekuatan besar.



Gambar 3.26 Desa Penambang Besi
 (*tatara-ba*).

(Sumber : *Anime Mononoke Hime* 38:58)

Cuplikan gambar di atas menunjukkan Desa Penambang Besi atau yang dikenal sebagai Kota Besi (*tatara-ba*) yang dipimpin oleh *Lady Eboshi*. *Tatara-ba* itu sendiri berfungsi sebagai pusat industri di mana penduduknya terlibat dalam

penambangan bijih besi dan pembuatan senjata mengolah besi untuk membuat berbagai senjata dan alat, termasuk meriam tangan dan senapan *ishibiya*. Kota ini menjadi tempat perlindungan bagi orang-orang yang terpinggirkan, termasuk penderita kusta yang dipekerjakan untuk membantu dalam proses produksi. Pembangunan Kota Besi itu sendiri melibatkan penebangan hutan untuk mendapatkan sumber daya alam, yang menyebabkan konflik dengan makhluk hutan dan dewa-dewa alam, seperti dewa babi hutan *Nago* dimana para roh hewan merasa terancam oleh aktivitas manusia.



Gambar 3.27 Ruang makan para pekerja di *tatara-ba*.
(Sumber : *Anime Mononoke Hime* 34:34)

Cuplikan gambar di atas menampilkan ruang yang digunakan untuk aktivitas sehari-hari penduduk, termasuk sebagai ruang makan. Ruang ini menjadi tempat berkumpul bagi para pekerja dan penduduk *tatara-ba* untuk menikmati makanan bersama. Hidangan yang disajikan sederhana, mencerminkan kehidupan keras yang mereka jalani, namun penuh dengan semangat saling mendukung. Selain itu, ruang makan berfungsi sebagai area interaksi sosial, di mana mereka berbagi cerita dan pengalaman. Dalam adegan tersebut, terlihat warga *tatara-ba* bercanda dan berbincang sambil menikmati hidangan. Makanan yang tersedia terdiri dari menu sederhana yang dibuat dari bahan-bahan lokal.



Gambar 3.28 Ruang pembuatan bijih besi
(Sumber : *Anime Mononoke Hime* 38:02)

Ruang selanjutnya pada cuplikan gambar di atas menunjukkan ruang pengolahan bijih besi atau *tatara-ba*. *Tatara-ba* berperan sebagai pusat kegiatan industri di Desa Penambang Besi (*Irontown*), tempat bijih besi diolah menjadi logam. Di lokasi ini, proses peleburan besi dilakukan dengan metode tradisional yang telah digunakan sejak zaman dahulu. Para pekerja di *tatara-ba* terlibat dalam berbagai tahapan produksi, mulai dari pengolahan bijih besi hingga menghasilkan produk jadi.



Gambar 3.29 Ruang medis di Desa
Penambang Besi.
(Sumber : *Anime Mononoke Hime* 39:14)

Ruang selanjutnya pada cuplikan gambar di atas menunjukkan ruang medis di Desa Penambang Besi (*tatara-ba*), yang berfungsi sebagai tempat perawatan bagi para pekerja yang mengalami cedera akibat kegiatan industri, seperti penambangan dan peleburan besi. Selain itu, ruang medis ini juga menjadi tempat perawatan bagi penderita kusta, yaitu orang-orang terpinggirkan yang dipekerjakan dan dirawat oleh *Lady Eboshi*. *Lady Eboshi* menyediakan akses layanan kesehatan bagi mereka yang sebelumnya tidak mendapatkan perhatian medis.

G. Alat Transportasi

Alat transportasi adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dalam *Anime* ini alat transportasi yang digunakan sangat sederhana mereka menggunakan hewan sebagai sarana transportasi untuk mengantar mereka dari

satu tempat ke tempat lain. Alat transportasi yang pertama muncul dalam *Anime* ini adalah hewan yang mirip seperti antelop atau red lechwe yang bernama *Yakul*.



Gambar 3.30 *Yakul* dan *Ashitaka* sedang beristirahat.
(Sumber : *Anime Mononoke Hime* 12:11).



Gambar 3.31 *Red Lechwe*.
(Sumber : [Images \(bing.com\)](https://www.bing.com))

Cuplikan gambar di atas menampilkan alat transportasi yang digunakan *Ashitaka* saat menuju wilayah barat, yaitu *Yakul*. *Yakul* digambarkan menyerupai *red lechwe*, spesies antelop yang hidup di daerah basah Afrika Selatan. *Red lechwe* memiliki tubuh berwarna coklat kemerahan dengan bagian bawah berwarna putih, dan pejantan memiliki tanduk berbentuk *lyre* yang dapat mencapai panjang hingga 90 cm.

Yakul memiliki kepribadian yang kuat dan loyal, selalu setia menemani *Ashitaka* dalam perjalanan, bahkan dalam situasi berbahaya. Meskipun sering disebut sebagai rusa, penampilannya lebih menyerupai *red lechwe*, dengan adaptasi fisik yang memungkinkannya bertahan di lingkungan yang keras. *Yakul* memainkan peran penting dalam perjalanan *Ashitaka* mencari penawar untuk kutukan yang ia derita. Ia mampu menempuh jarak jauh dan menghadapi berbagai rintangan sepanjang perjalanan. *Yakul* tidak hanya berfungsi sebagai sarana transportasi, tetapi juga menjadi sahabat setia *Ashitaka*, selalu ada untuk mendukungnya dalam misi dan perjuangannya.



Gambar 3.33 San yang menunggangi serigala.
(Sumber: *Anime Mononoke Hime* 1:26:38).



Gambar 3.34 Serigala Putih.
(Sumber: [Images \(bing.com\)](https://www.bing.com))

Alat transportasi selanjutnya menjelaskan tentang transportasi yang digunakan oleh *San*. *San* sering kali terlihat menunggangi serigala. Khususnya serigala raksasa yang bernama *Moro*, dan anak-anaknya. Serigala ini bukan hanya sebagai alat transportasi, tetapi juga merupakan teman dan pelindung *San*. Mereka membantu *San* dalam pertempuran melawan manusia yang mengancam hutan dan makhluk hidup di dalamnya.

3.5 Sistem Mata Pencarian

Mata pencaharian tradisional masyarakat Jepang pada umumnya adalah sektor agraris yang berupa pengolahan lahan dan pertanian dan hasil hutan. Beras merupakan makanan pokok bagi masyarakat Jepang. Pada musim para petani Jepang menggunakan sebagian besar lahannya untuk menanam padi. Sedangkan, musim dingin mereka menanam buah-buahan, sayuran, umbi-umbian dan sebagainya di lahan tersebut. Mata pencaharian lain lain masyarakat Jepang adalah sektor maritim dikarenakan Jepang merupakan negara kepulauan yang dikelilingi lautan sehingga sebagian masyarakat Jepang memilih berprofesi sebagai nelayan.

Seiring bertambahnya teknologi, mata pencaharian masyarakat Jepang mulai merambah pada sektor industri dan jasa. Sektor industri di Jepang saat ini merupakan salah satu yang paling maju di dunia, memiliki sumber daya manusia yang baik yang dioptimalkan dalam bidang insudtri sehingga dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi negaranya.

Dalam bidang jasa meliputi pelayanan kepada masyarakat. Jika kebutuhan pokok masyarakat telah terpenuhi, maka ada kecenderungan masyarakat untuk

memenuhi kebutuhan berikutnya, yaitu pelayanan dalam hal pendidikan, kesehatan, keamanan, distribusi, komunikasi, serta hiburan.

Seperti mata pencaharian yang terdapat di *Anime* ini berpusat pada kegiatan di bidang industri terutama di *tatara-ba*, berfokus pada industri Penambangan dan Pelebur Besi. Kegiatan industri ini merupakan kegiatan dalam sektor perdagangan yang di mana menjual hasil produk-produk logam mereka ke desa di wilayah lain. Para pekerja yang terdapat di *tatara-ba* yaitu orang-orang yang terpinggirkan, termasuk penderita kusta dan perempuan yang sebelumnya tidak memiliki tempat dalam masyarakat. Para pekerja di *tatara-ba* mempunyai tugas yang berbeda-beda yang sesuai dengan bagian masing-masing yaitu penambangan bijih besi, peleburan dan pengolahan logam, pekerjaan medis dan perawatan, sampai tugas untuk pertahanan desa.



Gambar 3.35 Para pekerja pria di *tatara-ba*.
(Sumber: *Anime Mononoke Hime* 37:52).



Gambar 3.36 Para pekerja pria yang terkena penyakit kusta.
(Sumber: *Anime Mononoke Hime* 39:15).

Cuplikan gambar di atas menggambarkan peran penting pekerja laki-laki di *tatara-ba* dalam industri pengolahan besi. Mereka terlibat langsung dalam proses produksi besi, yang menjadi pusat perekonomian daerah tersebut. Dalam kondisi kerja yang berat dan berisiko, mereka tetap bekerja dengan tekun. Para pekerja laki-laki yang menderita kusta mendapatkan kesempatan dari *Eboshi* untuk bekerja sebagai pandai besi. Meskipun sebelumnya mereka mengalami stigma sosial sebagai kelompok terpinggirkan, *Eboshi* menerima mereka dan memberikan mereka pekerjaan.



Gambar 3.37 Para pekerja wanita di *tatara-ba*.

(Sumber: *Anime Mononoke Hime* 43:15).



Gambar 3.38 *tatara-ba*.
(Sumber: [Tatara Furnaces | Japan Experience](#))

Pada cuplikan gambar di atas menunjukkan bahwa para pekerja yang terdapat di *tatara-ba* mempunyai tugas yang berbeda-beda. Pada gambar di atas menunjukkan para pekerja perempuan yang sedang bekerja di *tatara-ba* dengan menggunakan alat pemukul atau alat yang diinjak untuk memproses bijih besi. Alat ini biasanya digunakan untuk menghancurkan dan mengolah bijih besi menjadi bentuk yang lebih halus sebelum proses peleburan. Pekerja akan menginjak atau memukul bijih besi untuk memecahnya, sehingga memudahkan proses selanjutnya dalam pembuatan logam. Mereka bekerja sangat keras dan berat yang membutuhkan waktu sehari-hari untuk melakukannya. Hal itu dapat dilihat pada kutipan berikut.

アシタカ	: きびしい仕事だな
トキ	: そうさ、四日五晩 踏みぬくんだ
アシタカ	: ここの暮らしはつらいか?
トキ	: そりゃさ、でも下界に比べりゃ ずっといいよ ねえ?
男	: うん お腹いっぱい食べられるし 男がいばらないしさ
アシタカ	: そうか?
Ashitaka	: <i>Kibishī shigotoda na</i>
Toki	: <i>Sō sa, yokka go</i>
Ashitaka	: <i>Koko no kurashi wa tsurai ka?</i>
Toki	: <i>Sorya sa, demo kakai ni kuraberya zutto ī yo nē?</i>
Pekerja	: <i>Un, o haraippai tabe rarerushi otoko ga ibaranaishi sa</i>
Ashitaka	: <i>Sō ka</i>
Ashitaka	: Kerja yang berat
Toki	: Ya, kami bekerja 4 hari 5 malam
Ashitaka	: Hidup di sini keras ?
Toki	: Ya, tapi lebih baik daripada di kota. Ya, kan ?
Pekerja	: Perut kami kenyang dan lelaki tidak bersikap sok

Ashitaka : Begitukah ?

Pada kutipan di atas menggambarkan kehidupan sehari-hari para pekerja di *tatara-ba*, khususnya tantangan yang mereka hadapi dalam pekerjaan. Para pekerja perempuan menjalani jadwal kerja yang sangat melelahkan, hingga 4 hari 5 malam, mencerminkan panjangnya jam kerja serta ketangguhan mereka dalam menghadapi kondisi tersebut. *Toki* menyampaikan bahwa meskipun hidup di *tatara-ba* penuh dengan kesulitan, itu masih lebih baik dibandingkan dengan kehidupan di kota. Hal ini menunjukkan bahwa, meskipun mereka menghadapi tantangan berat, mereka merasa lebih aman dan terlindungi di *tatara-ba* daripada di kota, yang mungkin memiliki kondisi hidup yang lebih keras dan tidak stabil.



Gambar 3.39 San yang menyusup ke *tatara-ba*.
(Sumber: *Anime Mononoke Hime* 49:23).



Gambar 3.40 Perselisihan *San* dan para penduduk *tatara-ba*.
(Sumber: *Anime Mononoke Hime* 49:39)

Pada cuplikan gambar di atas menunjukkan *tatara-ba* sedang menghadapi ancaman luar berupa *San* yang berhasil menyusup ke *tatara-ba* untuk berniat membalaskan dendam terhadap *Lady Eboshi* yang mengakibatkan perselisihan antara para penduduk *tatara-ba* dan juga *Lady Eboshi*. Para pekerja *tatara-ba* berusaha untuk menghalangi *San* dengan cara menggunakan senjata untuk mempertahankan desa mereka. Hal itu dapat dilihat pada kutipan berikut.

ゴンザ : かがり火を増やせ! 石火矢来は 柵を固めて外へ逃がすな
男 : 持ち場をはなれるな うろたえるんじゃねえぞ
Gonza : *Kagaribi o fuyase ishibiyashū wa saku o katamete soto e nigasu na*
Pekerja : *Mochiba o hanareru na urotaeru n janē zo*
Gonza : Tambah apinya. Pasukan jaga jangan sampai ia lolos
Pekerja : Jangan beranjak dari posisimu. Jangan lengah

Pada kutipan di atas menggambarkan situasi tegang di *tatara-ba* ketika para pekerja dan penjaga bersiap menghadapi ancaman dari *San* yang mencoba menyusup ke desa. *Gonza*, salah satu pemimpin atau prajurit di *tatara-ba*, memerintahkan untuk “menambah apinya” dan memastikan bahwa “pasukan jaga jangan sampai lengah,” menandakan peningkatan kewaspadaan dan persiapan pertahanan demi melindungi desa dari serangan. Pernyataan dari seorang pekerja lain, yang mengingatkan agar tidak lengah, menegaskan keseriusan situasi dan pentingnya semua orang tetap fokus pada tugas masing-masing demi menjaga keamanan desa.

3.6 Sistem Religi

Sistem religi dalam *Anime Mononoke Hime* memiliki nilai-nilai religi yang berkaitan erat dengan kepercayaan Shinto, kepercayaan tradisional Jepang yang menganggap bahwa semua elemen alam, seperti pohon, gunung, dan hewan memiliki roh atau *Kami*. Seperti pada kutipan berikut.



Gambar 3.41 Roh babi hutan *Nago*.
(Sumber: *Anime Mononoke Hime* 03:42).



Gambar 3.42 Babi hutan *Nago* membusuk..
(Sumber: *Anime Mononoke Hime* 04:04)

- アシタカ : 鎮まれ 鎮まりたまえ! さぞかし名のある 山の主と見うけたが。なぜそのように荒ぶるのか
- ヒイ : いずこよりいまし 荒ぶる神とば存ぜぬも かしこみがしこみ申す。この地に塚を築き あなたの御霊をおまつりします。恨みを忘れ鎮まりたまえ
- Ashitaka : *Shizumari shizumari tamae! Sazokashi*
- Hii : *Izu ko yori imashi araburukami to ba zonzenu mo kashiko mi ga shikomi o-su. Kono ji ni dzuka o kizuki anata no o mi ta ma o matsuri shimasu. Urami o wasure tsuzumari tamae*
- Ashitaka : Kumohon, redakan amarahmu! Kau pasti Dewa Gunung yang masyhur, kenapa kau mengamuk?

Hii : Wahai Dewa yang mengamuk dari tanah tak dikenal. Kami bertutur dengan hormat. Akan kami buat makam untukmu, dan kami doakan arwahmu. Lupakan dendam mu, tidurlah dalam damai.

Pada kutipan di atas menggambarkan momen interaksi antara *Ashitaka* dan peramal *Hii* dengan Dewa Gunung (*Nago*), yang telah berubah menjadi makhluk penuh amarah (*tatarigami*) akibat penderitaannya dari eksploitasi manusia terhadap alam. *Ashitaka* mencoba menenangkan Dewa Gunung dengan menunjukkan empati dan keinginannya untuk mencari perdamaian. Ia berusaha memahami penyebab kemarahan Dewa Gunung dengan harapan dapat mengakhiri kekerasan yang terjadi. Sementara itu, peramal *Hii* menunjukkan rasa hormat kepada Dewa Gunung dengan menawarkan untuk membangun makam dan mendoakan arwahmu, mencerminkan tradisi Jepang dalam menghormati roh-roh suci.

Tindakan ini mencerminkan upaya untuk tetap menghormati Dewa Gunung meskipun ia tengah dipenuhi kemarahan. Namun, kemarahan Dewa Gunung mencerminkan rasa sakit mendalam dan pengkhianatan yang dirasakannya akibat ulah manusia yang merusak alam. Ia merasa terluka dan dikhianati oleh manusia yang seharusnya menjaga serta menghormati keseimbangan alam. Dalam kepercayaan Shinto, terdapat banyak sekali dewa, setiap elemen kehidupan terdapat dewa di dalamnya. Bagi orang Jepang, semua fenomena alam baik yang hidup maupun yang tidak hidup bahkan benda buatan manusia akan dianggap memiliki potensi untuk hidup bila mereka meyakini ada kekuatan gaib di dalam benda-benda tersebut. Dengan kata lain, orang Jepang menganggap benda-benda tersebut memiliki ruh/*spirit*. Seperti munculnya *kodama* dalam *Anime* ini.



Gambar 3.43 Kodama.
(Sumber: *Anime Mononoke Hime*
23:23)

アシタカ : コダマ? ここにもコダマがいるのか。静かに動くと
 傷にさわるぞ 好きにさせておけば悪さはしない 森が
 豊かな印だ
 甲六 : こいつらシン神を呼ぶんだ
 アシタカ : シン神? 大きな山犬か?
 甲六 : ちがう、もっとおっかねえ 化け物の親玉だ
 Ashitaka : *Kodama? Koko ni mo kodama ga iru no ka. Shizuka ni*
ugoku to kizu ni sa waru zo sukini sa sete okeba waru-sa
wa shinai mori ga yutakana shirushida
 Koroku : *Koitsu-ra shishi kami o yobu nda*
 Ashitaka : *Shishi kami? Ōkina yamainu ka?*
 Koroku : *Chigau, motto okkane e bakemono no oyadamada*
 Ashitaka : Kodama? Mereka juga ada di sini. Biarkan, mereka tidak
 mengganggu mereka pertanda hutan ini suci
 Koroku : Mereka memanggil Dewa Rusa
 Ashitaka : Dewa Rusa? Serigala raksasa itu?
 Koroku : Bukan, lebih mengerikan. Induk segala hewan buas

Pada kutipan di atas menjelaskan bahwa *kodama* adalah roh pohon dalam mitologi Jepang. *Ashitaka* menyatakan bahwa keberadaan *kodama* di suatu hutan menandakan kesuciannya dan perlunya penghormatan terhadap hutan tersebut. Pandangan ini mencerminkan ajaran Shinto, yang memandang semua elemen alam memiliki jiwa. Salah satu pekerja di *tatara-ba* menyebutkan bahwa *kodama* dapat memanggil Dewa Rusa (*Shishigami*), menunjukkan hubungan mereka dengan kekuatan yang lebih besar. Dewa Rusa sendiri dalam *Anime Mononoke Hime* melambangkan siklus kehidupan, kematian, dan keseimbangan alam. Sementara itu, dalam kehidupan nyata, rusa memiliki makna simbolis sebagai lambang keberuntungan dan kedamaian dalam budaya Jepang. Hewan ini dihormati sebagai utusan para dewa, terutama di wilayah seperti Nara, di mana rusa dianggap suci dan dilindungi. Di Nara, rusa memiliki tradisi unik, seperti membungkuk sebagai bentuk penghormatan yang mencerminkan hubungan saling menghormati antara manusia dan hewan.

Menurut salah satu pekerja *tatara-ba*, Dewa Rusa bukanlah serigala raksasa, melainkan induk dari semua hewan buas. Hal ini menegaskan peran penting Dewa Rusa dalam ekosistem hutan dan kekuatan besar yang dimilikinya. Selain itu,

penjelasan ini juga menggambarkan rasa takut manusia terhadap kekuatan alam yang sulit mereka pahami sepenuhnya.



Gambar 3.44 *Night-Walker* (*Deidarabotchi*).
(Sumber: *Anime Mononoke Hime* 1:01;53)



Gambar 3.45 Dewa Rusa (*Shishigami*).
(Sumber: *Anime Mononoke Hime* 1:12:31)

Pada cuplikan gambar di atas menampilkan wujud Dewa Rusa (*Shishigami*), yang memiliki dua bentuk berbeda. Pada siang hari, ia tampil sebagai sosok rusa yang anggun dan tenang, sementara pada malam hari, ia berubah menjadi *Night-Walker* (*Deidarabotchi*), makhluk raksasa yang menakutkan. Transformasi ini merepresentasikan dualitas antara kehidupan dan kematian yang menjadi esensi keberadaannya.

Shishigami digambarkan sebagai makhluk menyerupai rusa besar dengan wajah yang mencerminkan perpaduan antara karakteristik hewan dan manusia. Ia melambangkan kekuatan alam dan memiliki peran sebagai pengatur siklus kehidupan dan kematian di dalam hutan. Seperti pada kutipan berikut.

- 大イノシシ : 我らは人間を殺し 森守るために来た、なぜ ごとに人間がいる？
- サン : この人間の傷をシシ神様が癒した だから殺さずにかえす
- 大イノシシ : シシ神が人間を助けた？ シシ神が人間を癒しただと？ なぜナゴの守を助けなかったのだ。シシ神は森の守り神ではないのか？
- モロ : シシ神は命を与えもし 奪いもする, そんな事も忘れてしまったのか イノシシども
- 大イノシシ : ちが, 山犬がシシ神を 独り占めしているからだ. ナゴを助けず裏切ったからだ
- モロ : きゃつは死を恐れたのだ いまの私のように, ワタシの体 人間の毒つぶてが入っている. ナゴは逃げ ワタシは逃げずに 自分の死を見つめている
- Ōinoshishi : *Warera wa ningen o koroshi mori mamoru tame ni kita. Naze goto-ni ningen ga iru*

- San : *Kono ningen no kizu o shishi kami sama ga iyashitadakara korosazu ni kaesu*
- Ōinoshishi : *Shishi kami ga ningen o tasuke ta? Shishi kami ga ningen o iyashi tada to? Naze Nago no kami o tasukenakatta noda. Shishi kami wa mori no mamorigamide wa nai no ka?*
- Moro : *Shishi kami wa inochi o atae moshi ubai mo suru, son'na koto mo wasurete shimatta no ka inoshishi-domo*
- Ōinoshishi : *Chigau, yamainu ga shishi kami o hitorijime shite irukarada. Nago o tasukezu uragittakarada*
- Moro : *Kyatsu wa shi o osoreta noda ima no watashi no yō ni. Watashi no karada ni mo ningen no doku tsubute ga haitte iru. Nago wa ningen watashi wa nigezu ni jibun no shi o mitsumete iru*
- Babi hutan besar : *Kami di sini untuk membunuh manusia dan melindungi hutan. Kenapa ada manusia di sini?*
- San : *Dewa Rusa mengobati manusia ini. Ia harus dikembalikan hidup-hidup*
- Babi hutan besar : *Dewa Rusa menyelamatkan manusia? Dewa Rusa mengobati manusia? kenapa Nago tidak diselamatkan? Bukankah Dewa Rusa pelindung seisi hutan?*
- Moro : *Dewa Rusa memberi nyawa dan mengambilnya. Kalian sudah melupakan hal ini, wahai babi hutan*
- Babi hutan besar : *Salah. Kalian serigala telah memonopoli Dewa Rusa, kalian berkhianat tak menyelamatkan Nago!*
- Moro : *Ia takut mati. Seperti aku, di dalam tubuhku ada juga batu manusia beracun. Nago melarikan diri aku tidak, kuhadapi kematianku*

Pada kutipan di atas menjelaskan bahwa *Shishigami* memiliki kekuatan untuk mengatur kehidupan dan kematian di hutan. Dalam percakapan tersebut, keluhan dari babi hutan muncul ketika ia bertanya mengapa *Shishigami* tidak menyelamatkan *Nago*, meskipun *Shishigami* seharusnya menjadi pelindung seluruh hutan. Babi hutan juga menuduh serigala, Moro, karena dianggap telah memonopoli perhatian *Shishigami* sehingga *Nago* tidak diselamatkan. Moro kemudian menjelaskan bahwa di dalam tubuhnya terdapat batu beracun yang berasal dari manusia, dan ia mengungkapkan bahwa *Nago* melarikan diri, sementara *Moro* sendiri tidak takut menghadapi kematiannya.



Gambar 3.46 San memanggil Shishigami.
(Sumber: *Anime Mononoke Hime* 59:37).



Gambar 3.47 Wujud dari Dewa Rusa (Shishigami).
(Sumber: *Anime Mononoke Hime* 1:03:03)

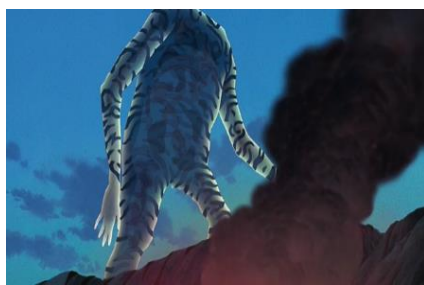
Pada cuplikan gambar di atas menunjukkan bahwa *Shishigami* melambangkan skilus kehidupan yang di mana memiliki kekuatan penyembuhan seperti kemampuan untuk menyembuhkan luka tembak yang terjadi ketika ia menyembuhkan *Ashitaka* yang terluka dalam konflik dengan *Lady Eboshi* dan pekerja di *tatara-ba*. Kekuatan penyembuh *Shishigami* memiliki batasan karena ia hanya bisa menyembuhkan luka fisik. *Shishigami* memiliki fitur wajah yang mirip dengan manusia, meski berwujud rusa.



Gambar 3.48 Moro dan Okotto mati.
(Sumber: *Anime Mononoke Hime* 1:51:37)

- | | |
|----------------|--|
| ジコ坊 | : な なんと! シシ神は命を吸いとるのか! いかん ディ
ダラボッチになるぞ |
| エボシ | : シシ神は死をも司る神だ おびえて遅れをとるな |
| <i>Jiko bo</i> | : <i>Na nanto! Shishi kami wa inochi o sui toru no ka! Ikan daidarabotchi ni naru zo</i> |
| <i>Eboshi</i> | : <i>shishi kami wa shi o mo tsukasadoru kamida obiete okure o toru na</i> |
| Jigo | : Dewa Rusa mencabut nyawa mereka. Ia berubah menjadi Raksasa Malam |
| Eboshi | : Dewa Rusa juga adalah dewa kematian |

Pada cuplikan gambar di atas menunjukkan bahwa *Shishigami* memiliki kemampuan untuk memberikan kehidupan kepada makhluk lain sekaligus mengambilnya kembali. Ia melambangkan kekuatan alam dengan dua aspek, yakni sebagai Dewa Kehidupan dan Dewa Kematian. Hal ini terlihat ketika *Shishigami* dengan mudah mengakhiri nyawa *Moro* dan *Okotto*, mempertegas perannya dalam mengatur siklus kehidupan dan kematian. Namun, *Shishigami* juga dapat menjadi sumber bahaya besar, terutama setelah ia dibunuh oleh *Lady Eboshi* yang menimbulkan konsekuensi serius bagi alam dan keseimbangan ekosistem.



Gambar 3.49 Dewa Rusa berubah menjadi *Daidarabotchi*.
(Sumber: Anime Mononoke Hime 2:00:45).



Gambar 3.50 Ashitaka mengembalikan kepala Dewa Rusa.
(Sumber: Anime Mononoke Hime 2:03:18)

Pada cuplikan gambar di atas menunjukkan bentuk *Daidarabotchi* dari *Shishigami* setelah *Lady Eboshi* menembakkan senjata dan berhasil memenggal kepala Dewa Rusa. Tindakan ini tidak hanya merupakan pembunuhan terhadap Dewa, tetapi juga dianggap sebagai penodaan terhadap alam dan keseimbangan ekosistem. Dalam wujud *Daidarabotchi*, *Shishigami* berubah menjadi makhluk yang menghancurkan segala sesuatu di sekitarnya, termasuk manusia, alam, dan makhluk-makhluk hutan seperti *kodama*. Hal ini mencerminkan dampak dari tindakan manusia yang merusak ekosistem. Kehilangan kepala *Shishigami* menyebabkan kekacauan besar di alam. Tanpa kepalanya, ia tidak bisa mencapai kedamaian dan mulai menghancurkan lingkungannya.

Pada gambar 3.50, Ashitaka mengambil langkah untuk mengembalikan kepala *Shishigami* ke tubuhnya. Dengan tindakan ini, ia tidak hanya menyelamatkan

ekosistem dari kehancuran lebih lanjut, tetapi juga berhasil menyembuhkan kutukan yang menyimpannya akibat interaksinya dengan makhluk-makhluk hutan.

Tabel Representasi Kebudayaan Jepang dalam *Anime Mononoke Hime*
karya Miyazaki Hayao

No	Unsur Budaya	Versi Dunia Nyata	Versi <i>Anime</i>
1.	Bahasa	Percakapan yang digunakan oleh masyarakat Jepang dalam kehidupan sehari-hari disebut <i>futsukei</i> . <i>Futsukei</i> merupakan bentuk bahasa yang digunakan saat berbicara dengan teman sebaya atau orang yang sudah akrab.	<i>Anime Mononoke Hime</i> menggunakan percakapan dalam bahasa Jepang sehari-hari atau <i>futsukei</i> . Namun, dalam <i>Anime</i> ini juga terdapat beberapa kata sifat lama yang disebut <i>furui kotoba</i> , seperti " <i>Shizumari shizumari tamae!</i> ", " <i>Sazokashi</i> ", dan " <i>Sadame</i> ".
2.	Sistem Pengetahuan	Masyarakat Jepang memadukan ilmu pengetahuan dan lingkungan ke dalam berbagai aspek kehidupan, menjadikannya bagian	Sistem pengetahuan yang terdapat dalam <i>Anime Mononoke Hime</i> mencakup wawasan tentang budaya dan lingkungan, seperti ajaran Shinto yang menekankan

		integral dari nilai-nilai budaya.	kebersihan sebagai simbol kesucian. Hal ini membangun hubungan antara budaya dan lingkungan, dimana masyarakat merasa bertanggung jawab untuk melestarikan alam sebagai bagian dari identitas mereka.
3.	Sistem Sosial	Masyarakat Jepang mengenal konsep budaya " <i>uchi</i> " dan " <i>soto</i> ," yang menggambarkan perbedaan antara lingkup dalam dan luar suatu kelompok. Istilah 内 (<i>uchi</i>) mengacu pada lingkungan internal, seperti keluarga atau kelompok yang memiliki kedekatan dengan pembicara. Sebaliknya, 外 (<i>soto</i>) merujuk pada lingkungan eksternal, yaitu orang-orang atau kelompok yang tidak	Konsep <i>uchi</i> dan <i>soto</i> , yang umum dalam masyarakat Jepang, juga hadir dalam <i>Anime Mononoke Hime</i> . Dalam <i>Anime</i> ini, para pekerja <i>Tatara-ba</i> dan <i>San</i> dianggap sebagai <i>uchi</i> , sedangkan <i>Ashitaka</i> diposisikan sebagai bagian dari <i>soto</i> .

		memiliki hubungan erat dengan pembicara.	
4.	Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi	Sistem peralatan dan teknologi mencerminkan penggunaan alat-alat yang memberikan pemahaman tentang aktivitas keseharian mereka.	Peralatan hidup dan teknologi yang ditampilkan dalam <i>Anime Mononoke Hime</i> menyajikan beragam informasi yang menggambarkan kehidupan sehari-hari mereka.
		1. Alat-alat produksi Tatara merupakan metode peleburan besi yang memanfaatkan tungku sederhana berbahan tanah liat. Dalam kehidupan nyata, tatara biasanya berbentuk tungku besar yang berbentuk persegi panjang.	1. Alat-alat produksi Tatara yang digambarkan dalam <i>Anime Mononoke Hime</i> memiliki bentuk fisik yang berbeda dibandingkan dengan dunia nyata. Dalam <i>Anime</i> ini, tatara berbentuk tabung dengan nyala api

			besar berwarna merah. Ukurannya sangat besar, mencapai sekitar tiga kali tinggi manusia sebagaimana ditampilkan dalam anime tersebut.
		• <i>Ishibiya</i> dalam kehidupan nyata memiliki berbagai fungsi, seperti untuk pertahanan diri, penegakan hukum, olahraga, dan industri. Penggunaan senjata ini diatur oleh undang-undang guna menjaga keselamatan masyarakat dan mencegah penyalahgunaan.	• <i>Ishibiya</i> adalah senjata api yang berfungsi sebagai meriam tangan. Senjata ini dirancang untuk menembakkan proyektil dengan kekuatan besar, yang dapat menimbulkan kerusakan serius pada makhluk besar, terutama dewa hutan Nago.

		➤ Alat-alat menyalakan api Kayu bakar digunakan untuk menyalakan api dalam kehidupan sehari-hari, terutama di daerah pedesaan. Dalam kehidupan nyata, kayu bakar biasanya berbentuk silinder atau persegi panjang, tergantung pada metode pemotongannya	➤ Alat-alat menyalakan api Dalam <i>Anime Mononoke Hime</i>, kayu bakar digambarkan serupa dengan yang ada di dunia nyata, yakni berbentuk silinder atau persegi panjang.
		➤ Wadah Masyarakat Jepang menggunakan beragam wadah atau tempat makan yang mencerminkan kekayaan kuliner mereka.	➤ Wadah Wadah yang digunakan dalam <i>Anime Mononoke Hime</i> menggunakan wadah yang terbuat dari bahan kayu dan tanah liat. Seperti <i>donabe</i> dan <i>hangiri</i>.
		➤ Makanan Masakan Jepang dikenal karena keanekaragamannya dan penggunaan bahan-bahan	➤ Makanan Makanan yang terdapat dalam <i>Anime Mononoke Hime</i>, yaitu <i>gohan</i> (nasi matang)

		berkualitas tinggi, seperti nasi, <i>okayu</i> (bubur) ikan, hasil laut, shoyu, miso, rumput laut (nori), sayuran, dan mie.	dan <i>okayu</i> (bubur tradisional jepang yang dibuat dengan campuran nasi dan air)
		➤ Pakaian <i>Yukata</i> merupakan pakaian tradisional Jepang yang termasuk jenis <i>kimono</i> dengan gaya lebih kasual dan tidak resmi. <i>Yukata</i> biasanya dikenakan setelah mandi, terutama di pemandian umum (<i>onsen</i>). Terbuat dari kain tipis atau linen, <i>yukata</i> dirancang agar nyaman dan terasa sejuk, sehingga cocok dipakai saat musim panas	➤ Pakaian Dalam anime <i>Mononoke Hime</i>, <i>yukata</i> dikenakan oleh para pekerja wanita di <i>Tatara-ba</i>. <i>Yukata</i> yang mereka pakai memiliki kesamaan dengan <i>yukata</i> pada umumnya di dunia nyata, dengan desain sederhana yang dihiasi pola dan warna cerah. Lengan <i>yukata</i> tersebut lebih pendek dibandingkan dengan <i>kimono</i>.
		➤ <i>Hakama</i> adalah pakaian tradisional Jepang yang dipakai di luar <i>kimono</i>, biasanya menutupi area pinggang hingga mata kaki.	➤ <i>Hakama</i> yang dikenakan oleh <i>Lady Eboshi</i> dalam <i>Anime Mononoke Hime</i> memiliki desain yang sederhana,

			dengan motif kotak dan warna merah cerah. <i>Hakama</i> tersebut dipadukan dengan haori panjang hingga mata kaki berwarna biru tua (<i>navy</i>) dan dihiasi motif menyerupai ombak.
		➤ Tempat tinggal Tempat tinggal atau tempat berlindung masyarakat Jepang tinggal di berbagai jenis tempat tinggal yang mencerminkan karakteristik budaya dan kebutuhan modern	➤ Tempat tinggal Dalam anime <i>Mononoke Hime</i>, tempat tinggal atau tempat berlindung berupa pedesaan dan hutan, yang mencerminkan kehidupan tradisional masyarakat Jepang.
		➤ Alat transportasi Alat transportasi merupakan sarana yang digunakan untuk memindahkan orang atau barang dari satu lokasi ke lokasi lainnya. Beberapa contoh alat transportasi	➤ Alat transportasi Alat transportasi dalam anime <i>Mononoke Hime</i> menggunakan hewan untuk keperluan

		yang biasa digunakan oleh masyarakat Jepang meliputi mobil, kereta api, bus, sepeda, dan kapal.	sehari-hari, seperti antelop dan serigala. • <i>Antelop</i> yang digunakan oleh <i>Ashitaka</i> merupakan jenis <i>red lechwe</i> dengan warna coklat keemasan dan bagian perut berwarna putih. • Serigala yang digunakan oleh San adalah serigala putih dengan bulu tebal berwarna putih.
5.	Mata pencaharian	Ketika Jepang memasuki era modern, mata pencaharian utama masyarakat beralih ke sektor industri.	Pekerjaan yang digambarkan dalam anime <i>Mononoke Hime</i> berpusat pada sektor industri dan pertambangan. Aktivitas di sektor ini meliputi pembuatan senjata dan barang-barang dari besi,

			seperti meriam tangan dan senapan <i>matchlock</i> .
6.	Sistem Religi	Sebagian besar kepercayaan masyarakat Jepang didominasi oleh <i>Shinto</i> dan <i>Buddhisme</i> . <i>Shinto</i> sendiri berpusat pada pemujaan <i>kami</i> (dewa atau roh) yang diyakini berada di setiap aspek alam.	Sistem kepercayaan yang ditampilkan dalam anime <i>Mononoke Hime</i> mencerminkan ajaran <i>Shinto</i> dan elemen-elemen <i>animisme</i> yang kental, di mana terdapat hubungan yang erat antara manusia, alam, dan dewa (<i>kami</i>).
		➤ Karakter rusa Karakter rusa (<i>Shishigami</i>) dalam <i>Mononoke Hime</i> memiliki kesamaan dengan makhluk mitos Jepang, <i>Daidarabotchi</i> , yang dipercaya secara turun-temurun. Menurut buku <i>Youkai</i> karya Mizuki Shigeru, <i>Daidarabotchi</i>	➤ Karakter rusa Dalam anime <i>Mononoke Hime</i> , <i>Daidarabotchi</i> digambarkan sebagai dewa hutan yang bernama rusa (<i>Shishigami</i>), yang memiliki dua bentuk berbeda. Pada siang hari, <i>Shishigami</i>

		berasal dari <i>Toyohashi</i> , <i>Prefektur Aichi</i> , pada era <i>Edo</i> . Makhluk ini digambarkan sebagai raksasa sebesar gunung dengan langkah kaki yang menyerupai gempa bumi	muncul sebagai seekor rusa besar dengan tanduk yang besar, sementara pada malam hari, ia berubah menjadi makhluk yang lebih besar dan menakutkan, yang dikenal sebagai <i>Daidarabotchi</i> .
		➤ <i>Kodama</i> <i>Kodama</i> adalah roh yang berkaitan dengan pohon, terutama pohon-pohon tua dan besar. Mereka berperan sebagai pelindung hutan dan lingkungan di sekitarnya dari ancaman. <i>Kodama</i> diyakini menjaga keseimbangan ekosistem serta melindungi pohon-pohon di sekitar mereka.	➤ <i>Kodama</i> Seperti di dunia nyata, <i>kodama</i> dalam <i>Anime Mononoke Hime</i> juga berfungsi sebagai penjaga hutan dan makhluk-makhluk di dalamnya. Mereka terhubung dengan kekuatan alam dan memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem.
		➤ <i>Takeminakata</i> Dalam mitologi Jepang, <i>Takeminakata</i> sering	➤ <i>Takeminakata</i> <i>Takeminakata</i> dalam <i>Anime Mononoke</i>

		dipandang sebagai dewa pelindung hutan dan alam, yang memiliki kekuatan luar biasa. Ia dikenal sebagai dewa pertanian, berburu, dan pegunungan, serta sebagai pelindung hutan dan segala makhluk yang ada di dalamnya. <i>Takeminakata</i> dapat dianggap sebagai simbol kekuatan alam yang harus dihormati oleh manusia. Ketika alam dirusak atau tidak dihargai, kemarahan <i>Takeminakata</i> diyakini dapat mengakibatkan bencana alam dan kesulitan dalam pertanian.	<i>Hime</i> digambarkan sebagai dewa hutan <i>Nago. Nago</i> digambarkan sebagai babi hutan raksasa yang kuat dan melambangkan amarah alam. Sebagai tatarigami, <i>Nago</i> mewakili kemarahan dan balas dendam terhadap manusia yang merusak habitatnya. <i>Nago</i> bisa dilihat sebagai representasi dari dewa-dewa dalam kepercayaan <i>Shinto</i>, di mana setiap elemen alam memiliki roh atau dewa yang perlu dihormati.
		➤ Karakter Moro Karakter <i>Moro</i> dalam <i>Mononoke Hime</i> memiliki kemiripan dengan makhluk mitos <i>Inugami</i>. Menurut buku <i>Youkai</i> karya Mizuki Shigeru, <i>Inugami</i> terdiri dari dua	➤ Karakter Moro Dalam <i>Anime Mononoke Hime</i>, <i>Moro</i> adalah dewa serigala raksasa yang memimpin kawanan serigala di hutan. Ia dikenal akan kekuatan

		jenis: roh anjing yang muncul tiba-tiba dan roh yang sengaja dipanggil. Pada masa lalu, <i>Inugami</i> dipuja layaknya dewa karena dianggap mampu menyembuhkan penyakit yang tak bisa diatasi tabib. <i>Inugami</i> juga dapat melayani manusia jika dipuja secara rutin. Kisahnya populer di wilayah Cina, Shikoku, dan Kyushu.	dan kesetiaannya dalam menjaga hutan beserta penghuninya. <i>Moro</i> memiliki kemampuan untuk berbicara dengan manusia dan makhluk lain. Selain itu, ia memiliki hubungan erat dengan <i>San</i>, yang ia asuh sejak ditinggalkan oleh orang tuanya.
7.	Kesenian	-	-

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa *Anime Mononoke Hime* secara akurat merepresentasikan kebudayaan Jepang. Namun ada satu unsur kebudayaan Jepang yang tidak dapat dianalisis dalam *Anime* tersebut, yaitu unsur kesenian.

BAB IV

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang juga menjawab rumusan masalah, dapat disimpulkan bahwa *Anime Mononoke Hime* karya Miyazaki Hayao menyajikan berbagai unsur kebudayaan Jepang. Kebudayaan dipahami sebagai sistem keseluruhan dari gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam masyarakat. Dalam konteks ini, terdapat tujuh unsur universal kebudayaan yang dapat ditemukan di seluruh dunia.

Dalam *Anime Mononoke Hime*, kebudayaan Jepang diwakili melalui beberapa elemen, seperti spiritualitas Shinto, konflik ekosentrisme yang menganggap semua bentuk kehidupan dan elemen non-hidup dalam ekosistem memiliki hak dan nilai yang setara makna mitos pada hewan, serta nilai harmoni dan pengorbanan. Ketujuh unsur kebudayaan universal tersebut meliputi: Bahasa, dalam anime ini digunakan bahasa sehari-hari (*futsukei*). Sistem Pengetahuan, Menunjukkan wawasan tentang budaya dan lingkungan. Sistem Sosial, Menggambarkan sistem *uchi* (dalam) dan *soto* (luar). Peralatan Hidup dan Teknologi, termasuk alat produktif seperti *tatara* (tempat peleburan besi) dan *ishibiya* (senapan matchlock), serta berbagai peralatan rumah tangga. Sistem Mata Pencarian, Berfokus pada industri dan pertambangan. Religi, mencerminkan kepercayaan Shinto yang kental.

Selain itu, *Anime Mononoke Hime* mengandung pesan moral yang mendalam mengenai hubungan antara manusia dan alam. *Anime* ini menekankan pentingnya menghargai semua makhluk hidup, baik hewan maupun tumbuhan, serta menunjukkan bahwa keserakahan terhadap sumber daya alam dapat berakibat fatal. Melalui karakter-karakternya, *Anime* ini mengajarkan nilai-nilai positif seperti empati, saling membantu, dan persahabatan. Dengan demikian, *Anime Mononoke Hime* tidak hanya menggambarkan representasi kebudayaan Jepang yang kaya, tetapi juga menyampaikan pesan moral yang relevan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfan, M. (2013). *Pengantar Filsafat Nilai*. Bandung: Pustaka Setia.
- Allen, John. 2015. *Anime and Manga*. San Diego: ReferencePoint Press.
- Anindita, R., Rahayu, E. T., & Puspitasari, D. (2022). Makna Mitos Pada Karakter Hewan Dalam Film *Mononoke Hime*.
- Barker, Chris. *Cultural Studies: Theory and Practice*, 2000. Diterjemahkan oleh Nurhadi, *Cultural Studies: Teori dan Praktek*, Yogyakarta: Kreasi Wacana. 2004.
- Beasley, W. G., Maris, M., & Surajaya, I. K. (2003). *Pengalaman Jepang: Sejarah Singkat Jepang*.
- Budianto, F. (2015). *Tinjauan Buku Anime, Cool Japan, dan Globalisasi Budaya Populer Jepang*. Jurnal Kajian Wilayah, 6(2), 179-185.
- Craig, T. J. (2015). *Japan Pop: Inside the World of Japanese Popular Culture: Inside the World of Japanese Popular Culture*. Routledge.
- Harris, M. (1968). *The Rise of Anthropological Theory: A History of Theories of Culture*.
- Izarina, N. A., & Elsy, P. (2020). *Konsep Uchi-Soto dalam Interaksi Sosial Orang Jepang*.
- Koentjaraningrat, K. (2009). *Pengantar ilmu antropologi*, edisi revisi PT. Rineka Cipta: Jakarta.
- Kluckhohn, C. (1953). *Universal categories of culture*. Anthropology today, 276, 507.
- Kurniasih, W. (2016). *Wujud dan unsur kebudayaan baduy dalam novel balat cinta di tanah baduy karya uten sutendy* (studi Antropologi Sastra) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Purworkerto).
- Mahakam, A. R. (2007). *Analisis Simbol dan Pemikiran Shinto dalam Anime Sen to Chihiro no Kamikakushi Karya Miyazaki Hayao*. Skripsi S-1. Sastra Jepang Fakultas Humaniora BINUS Jakarta.

- Ong, S. (2020). *Seikatsu Kaizen: Reformasi Pola Hidup Jepang*. Elex Media Komputindo
- Rahmah, Y. (2013). *Unsur Budaya Masyarakat Jepang dalam Sanmai no Ofuda*. Izumi, 1(1).
- Supartono, W. (2004). *Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Tylor, E. B. (1920). *Primitive culture: researches into the development of mythology, philosophy, religion, art, and custom* (Vol. 2). J. Murray.
- Winge, T. (2006). *Costuming the imagination: Origins of anime and manga cosplay*. Mechademia, 1(1), 65-76.
- Widyosiswoyo. (2004), *Ilmu Budaya Dasar Edisi Revisi*, Jakarta
- Warsito. (2012). *Antropologi Budaya*. Yogyakarta. Penerbit Ombak.
- Yusliyanto, A. (2019). *Budaya Lokal Masyarakat Batak dalam Novel Menolak Ayah Karya Ashadi Siregar* (Kajian Antropologi Sastra Clyde Kluckhohn). Jurnal Bapala, 6(1), 1-14.

Website:

- Anime *Mononoke Hime* subtitle Jepang – Netflix_(Diakses 16 July 2024)
- Anime *Mononoke Hime* subtitle Indonesia – IDLIX (idlix.net) (Diakses 16 July 2024)
- Anime *Mononoke Hime* – Poster – imdb (Diakses Maret 2024)
- Donabe - <https://www.mrslinkitchen.com/asian-cookware-japanese-donabe> (Diakses 31 July 2024)
- Gassho-zukuri Minkaen village Japan - . <https://pin.it/1gyNCfQT> (Diakses 7 Agustus 2024)
- Gohan - <https://pickledplum.com/wp-content/uploads/2018/04/japanese-short-grain-rice>. (Diakses 4 Agustus 2024)
- Hakama - <https://id.pinterest.com/> Hakama (Diakses 5 Agustus 2024)
- Hangiri - [Hangiri – Nippon Tableware and Supply](#) (Diakses 30 July 2024)
- Ishibiya - <https://de.pinterest.com/> (Diakses 28 July 2024)
- Kayu bakar : <https://www.dreamstime.com> (Diakses 28 July 2024)

Okayu - [Easy & Delicious Japanese Rice Porridge Recipe](#) (Diakses 2 Agustus 2024)

Red Lechwe - huntingtrophy.com/tips-for-hunting-the-lechwe-in-south-africa/
(Diakses 12 Agustus 2024)

Shirakami-Sanchi Forest. - [Shirakami sanchi Life and Activities](#) (Diakses 9 Agustus 2024)

Serigala putih - [Wolf: Mengenal Serigala dan Jenis-jenisnya](#) (Diakses 12 Agustus 2024)

Tatara-ba - [Tatara Furnaces | Japan Experience](#) (Diakses 15 Agustus 2024)

Tatara - [\[Japan Heritage Recognized\]Land of Izumo, Tatara Chronicle ～ A Thousand Years of Iron～ - English - 鉄の道文化圏](#) (Diakses 25 July 2024)

Yukata - <https://id.pinterest.com> (Diakses 5 Agustus 2024)

GLOSARIUM

- Daidarabotchi:** Daidarabotchi adalah makhluk mitologis dalam cerita rakyat Jepang yang termasuk dalam kategori *yōkai*. Makhluk ini digambarkan sebagai raksasa berkepala botak dengan mata besar dan kulit hitam pekat. Karena ukurannya yang luar biasa besar, setiap langkahnya dapat menciptakan jejak yang membentuk danau atau lembah.
- Deskriptif :** Metode penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan objek atau subjek yang dikaji secara rinci, luas, dan mendalam. Prosesnya meliputi pengumpulan data serta penyajian informasi tanpa melakukan analisis mendalam atau menarik kesimpulan yang bersifat umum.
- Donabe :** Donabe adalah panci tradisional Jepang berbahan tanah liat yang dirancang untuk memasak di atas api terbuka. Panci ini umum digunakan dalam berbagai hidangan Jepang, terutama *nabemono* seperti shabu-shabu dan nabeyaki udon, di mana makanan dimasak langsung di meja dengan pemanas gas.
- Gohan :** Dalam konteks kuliner Jepang, istilah gohan memiliki dua makna utama, yaitu nasi dan makanan secara umum. Secara harfiah, gohan merujuk pada nasi yang telah dimasak.
- Hakama :** Hakama adalah busana tradisional Jepang yang dikenakan di bagian bawah tubuh, biasanya dipakai di atas kimono. Pakaian ini terdiri dari dua bagian yang memanjang hingga mata kaki dan dibuat dari kain yang lebih tebal.

- Hangiri :** Hangiri adalah wadah tradisional Jepang berbentuk bundar dengan dasar datar, yang digunakan dalam proses pembuatan sushi. Wadah ini biasanya dibuat dari kayu, terutama kayu cemara, dan diperkuat dengan ikatan tali tembaga.
- Ishibiya :** Ishibiya adalah istilah dalam bahasa Jepang yang mengacu pada jenis meriam kuno. Secara historis, senjata ini digunakan dengan memanfaatkan kekuatan api untuk menembakkan proyektil dan sering dikaitkan dengan strategi militer pada masa kuno di Jepang.
- Inugami :** *Inugami* adalah makhluk supranatural dalam mitologi Jepang yang dikenal sebagai roh berbentuk anjing. Dalam bahasa Jepang, namanya berarti "Dewa Anjing," dan sering diklasifikasikan sebagai shikigami, yaitu roh yang dipanggil untuk melayani pemiliknya, seperti penyihir atau peramal.
- Kami :** Dalam kepercayaan Jepang, terutama dalam agama Shinto, *Kami* merupakan entitas spiritual yang memiliki peran penting. Istilah ini merujuk pada dewa atau roh yang dipercaya bersemayam dalam berbagai unsur alam dan fenomena.
- Kebudayaan :** Kebudayaan merupakan konsep yang luas dan kompleks, mencakup berbagai aspek kehidupan manusia dalam masyarakat. Secara umum, kebudayaan dapat dipahami sebagai hasil dari aktivitas dan kreasi manusia, yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, tradisi, moral, hukum, serta kemampuan dan kebiasaan yang diperoleh individu sebagai bagian dari masyarakat.
- Kodama :** Kodama adalah istilah dalam mitologi Jepang yang merujuk pada roh pohon atau roh hutan. Kodama dianggap sebagai jiwa atau roh yang tinggal dalam pohon, terutama pohon tua dan besar.

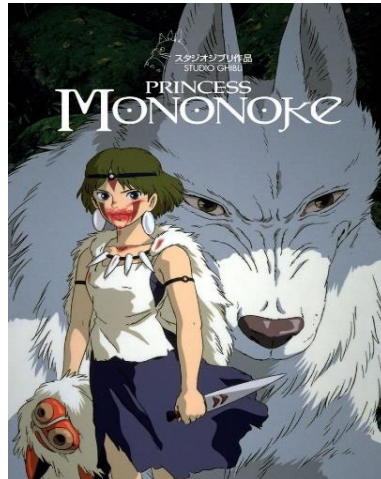
Mereka diyakini memiliki peran dalam melindungi hutan dan menjaga keseimbangan ekosistem.

Kimono : Kimono adalah busana tradisional Jepang yang secara harfiah berarti "sesuatu yang dipakai" (dari kata *ki* yang berarti "memakai" dan *mono* yang berarti "barang").

Okayu : Okayu adalah jenis makanan tradisional Jepang yang dibuat dengan cara memasak nasi menggunakan banyak air hingga menjadi bubur.

LAMPIRAN

Sinopsis Anime Mononoke Hime



*Gambar poster Mononoke Hime
(Sumber : imdb.com)*

Film animasi *Mononoke Hime* dirilis pada 12 Juli 1997, diproduksi oleh Studio Ghibli yang disutradarai oleh Miyazaki Hayao. *Anime* ini berdurasi 2 jam 13 menit dan bergenre animasi, petualangan, fantasi, dan aksi. *Mononoke Hime* merupakan film animasi yang mengisahkan petualangan seorang pangeran terakhir dari suku *Emishi* yang bernama *Ashitaka* yang dikutuk oleh iblis babi hutan saat melindungi desanya. Kutukan tersebut memberinya kekuatan manusia super tetapi juga mematikan dan akan membunuhnya. Untuk mencari obatnya, *Ashitaka* meninggalkan desanya dan menuju ke barat untuk menemukan penawar obat tersebut.

Dimulai dengan seorang remaja bernama *Ashitaka*, pangeran di desa *Emishi*, yang terkena kutukan mematikan dari roh babi hutan bernama *Nago* saat melindungi desanya. Meskipun *Ashitaka* berhasil membunuh *Nago*, kutukan tersebut meninggalkan tanda hitam di lengan kanannya, memberikan kekuatan super tetapi juga mengancam nyawanya. Peramal desa menyarankan

Ashitaka untuk pergi ke barat mencari obat. Dengan memotong rambutnya sebagai tanda perpisahan dari masa lalunya, *Ashitaka* berangkat bersama rusa merah setianya, *Yakul*. Selama perjalanannya, *Ashitaka* bertemu dengan *Jigo*, seorang biksu pengelana. *Jigo* memberi tahu bahwa di wilayah barat terdapat Dewa Rusa (*Shishigami*), roh penjaga hutan yang mungkin bisa menyembuhkan kutukannya. Dia juga menceritakan tentang konflik antara roh-roh hutan dan koloni pertambangan yang dipimpin oleh *Eboshi*, yang ingin memperluas wilayahnya dengan menghancurkan hutan. Keesokan harinya, *Ashitaka* melanjutkan perjalanannya dan tiba di desa Penambang Besi, sebuah pemukiman seperti benteng yang dikelilingi hutan dan pegunungan. Di tengah perjalanan, *Ashitaka* membantu dua prajurit terluka dan melihat *San*, seorang perempuan yang dibesarkan oleh roh serigala, berusaha menyelamatkan hutan dari ancaman pertambangan.

Di desa Penambang Besi, *Ashitaka* bertemu *Eboshi* yang ambisius. *Eboshi* memproduksi besi dengan menebang hutan dan mempekerjakan penderita kusta dan wanita dari rumah bordil, memberi mereka tujuan baru. Namun, aktivitas ini menyebabkan kerusakan signifikan pada hutan, memicu kemarahan para dewa dan roh hutan. *Ashitaka* mengetahui bahwa *Nago* dulu adalah dewa babi yang menjadi gila karena peluru besi dari senapan *Eboshi*. Konflik antara Desa Penambang Besi dan dewa-dewa hutan, yang dipimpin oleh *Moro*, dewa serigala, dan anak angkatnya *San*, semakin memanas. *San* sangat membenci manusia karena penghancuran hutan yang berulang kali menyerang Desa Penambang Besi untuk melindungi rumahnya dan roh-roh hutan. *Ashitaka* bertemu dengan *San* dan menyelamatkannya, meski terluka parah akibat tembakan. Dia membawa *San* ke hutan dengan bantuan kawanannya serigala. Di perjalanan, mereka bertemu kera yang ingin memakan daging manusia untuk mendapatkan kekuatan guna melawan manusia. *San* meyakinkan kera bahwa mereka harus percaya pada Dewa Hutan dan terus menanam pohon. *San* membawa *Ashitaka* ke dalam hutan, di mana banyak *kodama* (roh hutan) muncul. Dewa Rusa (*Shishigami*) muncul dan menyembuhkan *Ashitaka*. Sementara itu, kawanannya dewa babi yang dipimpin

oleh *Okotto* berusaha membalas dendam atas kematian *Nago* dengan menyerang Desa Penambang Besi. *Eboshi*, bertekad untuk membunuh Dewa Rusa, memimpin serangan ke hutan dan memenggal kepala Dewa Rusa, menyebabkan hutan mati dan kekuatan jahat menyebar. *Ashitaka* dan *San* berhasil mengembalikan kepala Dewa Rusa, yang memulihkan kehidupan di hutan. *San* dan *Ashitaka* akhirnya berpisah, memahami bahwa meski mereka peduli satu sama lain, jalan mereka berbeda. *San* kembali ke hutan, sementara *Ashitaka* memutuskan untuk tinggal dekat Desa Penambang Besi untuk membantu membangun masa depan yang lebih baik antara manusia dan alam. *Eboshi*, yang belajar dari pengalamannya, berjanji untuk membangun kembali Desa Penambang Besi dengan harmonis bersama lingkungan.