

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Rumusan Masalah

1.1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya waktu, banyak pembaruan-pembaruan pada berbagai jenis karya sastra termasuk pada prosa, sehingga membuat ragam prosa semakin berkembang. Salah satu perkembangan prosa terjadi pada jenis komik atau *manga* yang bergeser ke bentuk animasi. Fenomena tersebut juga diakui oleh Basihar Lubis yang mengatakan bahwa pada perkembangannya komik mengalami beberapa modifikasi mulai dari format, muatan isi, teknik pembuatan, hingga strategi pemasarannya. Beberapa komik diterbitkan seiring dengan peluncuran animasi layar lebarnya (Sobur, 2004:137).

Sama dengan karya sastra lain animasi juga memiliki narasi penyerta gambar. Narasi yang muncul terkadang berupa *onomatopea* suara binatang, bunyi benda jatuh, desiran angin, dan sebagainya. Berkaitan dengan teks narasi (*narrative text*) tentu akan menyentuh bidang kesusastraan (Sobur, 2004:136). Pernyataan lain Alex Sobur yang mendukung bahwa *anime* tak lepas dari bidang sastra yaitu bahwa elemen pembentuk komik-kartun cukup kompleks, yakni terdiri atas unsur-unsur berbagai disiplin, misalnya bidang seni rupa, sastra, linguistik, dan sebagainya.

Animasi produksi Jepang biasanya dikenal sebagai *anime*. *Anime* sangat populer dan banyak peminatnya baik di Jepang maupun di berbagai negara. Cerita dalam *anime* dikemas dengan menampilkan gambar-gambar sebagai perwujudan,

simbolisasi atau deskripsi atas khayalan atau imajinasi pengarang. Menurut Rader melalui Redyanto Noor, bentuk fantasi paling dikenal adalah khayalan, jika khayalan itu menjelma menjadi karya sastra tentu gambaran yang muncul sudah disesuaikan dengan kaidah etik dan estetika karya sastra. Akibatnya yang muncul dalam karya sastra adalah suatu upaya menyamarkan makna tersirat, berupa simbolisasi (pelambangan), kondensi (pemadatan), substitusi (penggantian), dan simpton-simpton tertentu yang berulang-ulang menampakkan gejala dalam wacana (2010:98).

Rangkaian gambar dan dialog dalam anime menciptakan imaji dan sistem penandaan. Berbagai simbol dan tanda terkadang berfungsi sebagai penanda suatu maksud atau lambang benda tertentu. Hal ini sangat unik mengingat banyak penonton tidak menyadari bahkan tidak mengerti maksud tanda-tanda tersebut dalam anime. Makna-makna tersebut tersirat dan tidak dijelaskan secara gamblang dalam cerita. Butuh penelusuran dan pengetahuan sosiologi masyarakat yang digunakan sebagai latar cerita untuk memahami tanda-tanda tersebut.

Salah satu rumah produksi pembuat anime yang sangat terkenal di Jepang adalah studio Ghibli. Studio Ghibli didirikan pada tahun 1985, Ghibli dipimpin oleh sutradara ternama yaitu Hayao Miyazaki bersama rekannya yang juga pembimbingnya, Takahata Isao. Hayao Miyazaki lahir pada masa perang dunia kedua yaitu pada tanggal 5 dibulan Januari 1941. Lewat beberapa filmnya beliau menceritakan Anime karyanya Hayao Miyazaki selalu mencampurkan fantasi dan dunia nyata.

Beberapa karyanya adalah *Princess Mononoke Hime* (1999) , dan *Sen to Chihiro Kamikakushi* (2001), *Howls : Prince of The Sun* (1968), *The Castle of*

Calioastro (1979), Nausicaa of The Valley of The Wind (1984), Laputa : castle in the sky (1986), Tonari no Totoro (1986), Kiki's Delivery Service (1989), Porco Rosso (1992), Howl's Moving Castle , Gake no Ue no Ponyo (2008) dan masih banyak lagi.

Empat film yang sangat kental mengandung mitos atau mitologi dengan memadukan dua alam yang berbeda dalam petualangan ceritanya adalah *Gake no Ue no Ponyo (崖の上のポニョ)*, *Neko no Ongaeshi (猫の恩返し)*, *Sen to Chihiro no Kamikakushi (千と千尋の神隠し)* , dan *Tonari no Totoro (となりのトトロ)*. *Gake no Ue no Ponyo (崖の上のポニョ)* menceritakan petualangan Ponyo sang gadis setengah ikan yang meninggalkan alam laut agar mencapai daratan dan bisa hidup sebagai manusia biasa. *Neko no Ongaeshi (猫の恩返し)* mengisahkan petualangan seorang gadis yang berusaha kembali ke dunia manusia setelah diculik ke negeri kucing oleh raja kucing. *Sen to Chihiro no Kamikakushi (千と千尋の神隠し)* menceritakan tokoh chihiro yang tersesat ke dunia lain bersama ayah dan ibunya dan berusaha kembali ke dunia manusia dengan melawan penyihir yang mengutuk orangtua dan teman masa kecilnya menjadi binatang. *Tonari no Totoro (となりのトトロ)* kisah dua anak perempuan, Satsuki dan Mei Kusakabe, yang baru saja pindah ke sebuah desa disekitar Tokorozawa. Berawal dari situlah mereka berdua mengalami petualangan mistis bersama Totoro.

Karakter utama pada animasi karyanya kebanyakan adalah seorang gadis yang mempunyai watak teguh, mandiri dan pemberani. Tokoh antagonis yang sering dimunculkan seringkali sebenarnya memiliki hati yang baik. Konflik yang ditimbulkan selalu mengajarkan tokoh utama tentang suatu nilai kehidupan. Selain pesan moral, dalam karya-karyanya Miyazaki juga sangat konsisten memberikan suatu sentuhan spiritual. Unsur magis misterius menjadi hal yang menarik dalam setiap *anime* garapan Miyazaki.

Unsur magis berkenaan dengan hal-hal mistik, ajaib, aneh dan cenderung berhubungan dengan hal gaib yang tidak lumrah. Magis mempunyai pengertian sebagai hal-hal yang berhubungan dengan *magi*. Menurut KBBI kata *magi* ¹/*ma-gi* / *n* sesuatu atau cara tertentu yang diyakini dapat menimbulkan kekuatan gaib dan dapat menguasai alam sekitar, termasuk alam pikiran dan tingkah laku manusia; hitam magi yg digunakan untuk tujuan jahat; putih magi yg digunakan untuk tujuan baik.

Disipin ilmu tentang struktur terbentuknya film, baik intrinsik maupun ekstrinsik yang paling tepat adalah sinematografi. Menurut Pratista (2008:1), film secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembangun yakni naratif dan sinematik. Aspek naratologi dan sinematografi ini terangkum dalam unsur intrinsik film, sebagai sebuah karya seni yang berdekatan dengan sastra. Dalam struktur objek pembelajarannya mencakup hal seperti inti cerita, plot, karakter, amanat dan genre.

Naratif berkaitan dengan cerita dalam sebuah film atau drama. Setiap film cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu serta lainnya. Narasi adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu dengan

yang lain dan terikat oleh hubungan sebab akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu (Pratista, 2008: 33).

Anime garapan Miyazaki dinilai sarat akan makna sehingga menarik untuk diteliti lebih dalam terkait dengan kepercayaan atau mite seperti apa yang menjadi dasar fantasi dalam cerita-ceritanya. Namun sayang banyak yang tidak menyadari dan tidak mau memahami tanda yang sengaja disisipkan tersebut. Akan sangat sia-sia apabila makna dari penciptaan karya sastra diabaikan begitu saja. Penelitian ini merupakan suatu bentuk usaha mengungkapkan kepercayaan magis yang menjadi pedoman atau prinsip masyarakat setempat melalui tanda maupun simbol dalam *anime*.

1.1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah Struktur film dalam keempat anime tersebut?
2. Bagaimanakah hubungan antara tanda dan makna dalam keempat *anime* yang mengandung unsur magis dalam kebudayaan dan kepercayaan masyarakat Jepang?
3. Seperti apakah konsep kepercayaan masyarakat Jepang yang melandasi gagasan terciptanya keempat animasi tersebut?

1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.2.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menerangkan struktur pembentuk film dalam keempat anime

2. Mengetahui pemaknaan dari unsur-unsur magis yang terkandung dalam animasi-animasi produksi Studio Ghibli.
3. Mengungkap keterkaitan antara kebudayaan dan kepercayaan masyarakat Jepang dengan tanda-tanda dalam *anime* yang mempengaruhi cerita

1.2.2 Manfaat Penelitian

Manfaat teoretis dari penelitian ini antara lain untuk menambah wawasan mengenai macam-macam struktur pembentuk film, perlambangan ataupun simbol serta keterkaitan antara kebudayaan dan kepercayaan masyarakat Jepang dengan hasil karya sastra berupa anime melalui kajian semiotika. Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu sumber rujukan mengenai pemaknaan tanda-tanda magis pada *anime* dan keterkaitannya dengan kebudayaan maupun kepercayaan masyarakat Jepang khususnya dalam bidang semiotika untuk mahasiswa Jurusan Sastra Jepang, ataupun mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Undip sebagai referensi analisis karya sastra dan mengkaji sebuah karya sastra.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Penulis akan menganalisis objek material penelitian berupa *anime-anime* produksi studio ghibli, sekiranya kurang lebih 25 judul *anime* produksi studio Ghibli hanya empat judul karya Hayao Miyazaki saja yang dijadikan sebagai sample objek penelitian. Hal ini dikarenakan hanya empat cerita tersebut yang memadukan dua dunia dalam

petualangan magis yang dialami dalam cerita (alam tempat tinggal tokoh utama dan alam lain yang dihuni makhluk lain), yaitu :

1. *Gake no Ue no Ponyo* (崖の上のポニョ)
2. *Neko no Ongaeshi* (猫の恩返し)
3. *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (千と千尋の神隠し)
4. *Tonari no Totoro* (となりのトトロ).

Kemudian penulis akan menganalisis dan memaparkan unsur-unsur magis yang terkandung di dalam keempat anime tersebut. Objek formal penelitian hanya akan di fokuskan kepada pendalaman tokoh serta penokohan dan latar belakang social budaya yang berkaitan dengan suatu kepercayaan dari masyarakat Jepang. Selanjutnya tanda-tanda atau kegiatan dalam cerita yang dianggap berkaitan dengan magis atau sesuatu yang cenderung ajaib, mistis, takhayul, maupun kepercayaan yang diyakini oleh suatu kelompok masyarakat Jepang tersebut akan dibuktikan korelevanannya menggunakan kajian semiotika.

1.4 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti suatu objek dengan tujuan memberikan deskripsi, atau gambaran secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta,

sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki (Nazir. 2003:63). Langkah kerja yang digunakan untuk menganalisis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui studi kepustakaan. Pada penelitian ini, penulis melakukan studi kepustakaan yang sumber-sumbernya berupa buku, jurnal, artikel serta segala macam bentuk hasil-hasil penelitian terdahulu. Data yang didapat dari hasil studi kepustakaan merupakan data mentah yang harus diolah supaya diperoleh suatu data yang siap disajikan menjadi hasil dari suatu penelitian.

2. Analisis Data

Metode analisis dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian. Misalnya, perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Dengan demikian penelitian dihasilkan berupa kata-kata tertulis

3. Penyajian Data

Data disajikan secara deskriptif dan objektif sesuai dengan apa yang didapat dari objek penelitian. Disamping pendeskripsian dengan kata-kata dan bahasa penulis juga menyertakan skema serta *screenshoot* cuplikan film animasi guna

memperjelas dan menunjang data serta mempermudah memahami penjelasan dari penelitian ini lalu dapat diambil kesimpulan.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan guna memudahkan pemahaman dan kejelasan dari Skripsi ini adalah sebagai berikut.

- Bab I Berisi latar belakang dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup penelitian, metode, serta sistematika Penelitian.
- Bab II Tinjauan pustaka, landasan teori semiotika, dan gambaran kepercayaan masyarakat Jepang.
- Bab III Berisi tentang struktur film dan analisis unsur magis dalam anime studio Ghibli serta kaitan antara tanda dan simbol dalam anime dengan kebudayaan dan kepercayaan masyarakat Jepang.
- Bab IV Penutup.