



**UNSUR-UNSUR TRADISIONAL JEPANG DALAM FILM *RUROUNI KENSHIN* KARYA SUTRADARA KEISHI OHTOMO DILIHAT DARI TUJUH UNSUR KEBUDAYAAN KOENTJARANINGRAT**

大友啓史監督が制作した『るろうに剣心』の実写映画におけるの日本の文化要素は Koentjaraningrat の七つの文化要素に基づいて分析した

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana  
Program Strata 1 dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh:  
Reza Noviawan  
NIM 13050113120061

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG**

**2018**

**UNSUR-UNSUR TRADISIONAL JEPANG DALAM FILM *RUROUNI  
KENSIN* KARYA SUTRADARA KEISHI OHTOMO DILIHAT DARI  
TUJUH UNSUR KEBUDAYAAN KOENTJARANINGRAT**

大友啓史監督が制作した『るろうに剣心』の実写映画におけるの日本の文化要素は Koentjaraningrat の七つの文化要素に基づいて分析した

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana  
Program Strata 1 dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh:  
Reza Noviawan  
NIM 13050113120061

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG**

**2018**

### HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi /penjiplakan.

Semarang, 29 November 2018

Penulis

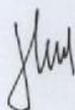


Reza Noviawan

## HALAMAN PERSETUJUAN

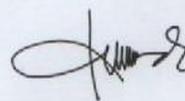
Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I



Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum.  
NIP. 197307152014091003

Dosen Pembimbing II



Arsi Widiandari, S.S., M.Si  
NIK 198606110115092089

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul "Unsur-Unsur Tradisional Jepang Dalam Film *Rurouni Kenshin* Karya Sutradara Keishi Ohtomo Dilihat Dari Tujuh Unsur Kebudayaan Koentjaraningrat" ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-I Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Pada tanggal: 12 Desember 2018

## Tim Penguji Skripsi

Ketua

Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum  
NIP. 197307152014091003



---

Anggota I

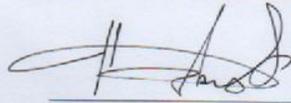
Arsi Widiandari, S.S., M.Si  
NIK 198606110115092089



---

Anggota II

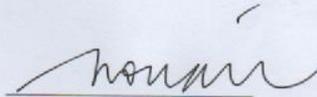
Dewi Saraswati S., S.S., M.Si  
NIK 199004020115092090



---

Anggota IV

Fajria Noviana, S.S., M.Hum  
NIP. 197301072014092001



---

Dekan Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Diponegoro



Dr. Redyanto Noor, M.Hum.  
NIP. 195903071986031002

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

Berdoa, Berusaha, Semangat

*“ora kabeh seneng marang karo opo sing dewe lakoni, ora popo, sing penting dewe niate apik lan nglakoni sing bener”*

-anonim-

**Kupersembahkan karya sederhana ini untuk**

Kedua orang tua saya tercinta.

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Unsur-Unsur Tradisional Jepang Dalam Film *Rurouni Kenshin* Karya Sutradara Keishi Ohtomo Dilihat Dari Tujuh Unsur Kebudayaan Koentjaraningrat”. Penulis menyadari dalam penulisan ini mengalami banyak kesulitan. Namun, berkat bimbingan dari dosen pembimbing, serta kerja sama dan dukungan dari berbagai pihak, maka kesulitan-kesulitan tersebut dapat diatasi.

Dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Redyanto Noor, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum., selaku ketua jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
3. Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum., selaku dosen pembimbing penulis. Terimakasih untuk bimbingan, arahan, ilmu dan waktu yang telah sensei berikan. Semoga segala kebaikan selalu tercurahkan kepada sensei sekeluarga.
4. Arsi Widiandari, S.S., M.Si., selaku dosen pembimbing kedua penulis. Terimakasih untuk bimbingan, arahan, ilmu dan waktu yang telah sensei berikan. Semoga segala kebaikan selalu tercurahkan kepada sensei sekeluarga.

5. Lina Rosliana, SS, M.Hum., selaku dosen wali. Terima kasih atas perhatiannya selama ini.
6. Seluruh dosen Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasannya kepada penulis selama perkuliahan berlangsung.
7. Kedua orang tua saya tercinta yang senantiasa mendoakan serta memberikan motivasi selama penulisan skripsi ini.
8. Ibon yang selalu menyemangati :D :P

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyusunan skripsi ini. Penulis berharap dapat memberikan manfaat bagi penulis secara pribadi maupun pihak lain yang menggunakannya. Semoga skripsi ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca.

Semarang, 29 November 2018

Reza Noviawan

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PESETUJUAN .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
PRAKATA .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
INTISARI .....	xi
ABSTRACT .....	xii
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian .....	7
1.6 Metode Penelitian.....	8
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	8
1.6.2 Metode Analisis Data .....	8
1.6.3 Metode Penyajian Data.....	9
1.7 Sistematika Penulisan.....	9
 <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI</b>	
2.1 Tinjauan Pustaka .....	11
2.2 Landasan Teori .....	14
2.2.1 Unsur Naratif Film.....	15
2.2.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang.....	15
2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu .....	15
2.2.1.3 Elemen Pokok Naratif.....	16
2.2.2 Teori <i>Mise-En-Scene</i> .....	17
2.2.2.1 <i>Setting</i> atau Latar.....	18
2.2.3 Unsur-Unsur Kebudayaan Universal.....	20

2.2.3.1 Bahasa .....	21
2.2.3.2 Sistem Pengetahuan .....	22
2.2.3.3 Organisasi Sosial.....	23
2.2.3.4 Sistem Peralatan dan Teknologi.....	23
2.2.3.5 Sistem Mata Pencaharian Hidup .....	25
2.2.3.6 Sistem Religi .....	26
2.2.3.7 Kesenian.....	27

### **BAB III ANALISIS UNSUR-UNSUR TRADISIONAL JEPANG DALAM FILM *RUROUNI KENSHIN* KARYA SUTRADARA KEISHI OHTOMO DILIHAT DARI TUJUH UNSUR KEBUDAYAAN KOENTJARANINGRAT**

3.1 Unsur Naratif Film .....	28
3.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang .....	28
3.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu .....	32
3.1.3 Elemen Pokok Naratif .....	34
3.2 <i>Mise-En-Scene</i> .....	43
3.2.1 <i>Setting</i> atau Latar .....	43
3.3 Unsur-Unsur Kebudayaan Universal dalam Film <i>Rurouni Kenshin</i> .....	49
3.3.1 Bahasa.....	49
3.3.2 Sistem Pengetahuan.....	53
3.3.3 Organisasi Sosial .....	57
3.3.4 Sistem Peralatan dan Teknologi .....	60
3.3.5 Sistem Mata Pencaharian Hidup.....	72
3.3.6 Sistem Religi.....	76
3.3.7 Kesenian .....	78

### **BAB IV PENUTUP**

4.1 Simpulan.....	81
DAFTAR PUSTAKA .....	84
要旨.....	87
BIODATA PENULIS .....	91

## INTISARI

Noviawan, Reza. 2018. “Unsur-Unsur Tradisional Jepang Dalam Film *Rurouni Kenshin* Karya Sutradara Keishi Ohtomo Dilihat Dari Tujuh Unsur Kebudayaan Koentjaraningrat”. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Dosen Pembimbing Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum dan Arsi Widiandari, S.S., M.Si.

Film *Rurouni Kenshin* merupakan sebuah film yang menceritakan tentang seorang Samurai yang berjanji untuk tidak membunuh lagi dan melindungi semua orang dari kejahatan menggunakan *sakabatou* atau pedang bermata terbalik. Tetapi untuk mewujudkan keinginannya, Kenshin mendapat banyak masalah karena dengan janjinya yang tidak mau membunuh dapat menjadi kelemahan untuk mengalahkan musuh. Namun karena kegigihannya, keinginan Kenshin dapat tercapai dan tanpa membunuh lawan, Kenshin dapat melumpuhkan lawannya.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui kebudayaan tradisional Jepang yang berkaitan dengan film *Rurouni Kenshin* karya sutradara Keishi Ohtomo yang dirilis pada tahun 2012. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori memahami film oleh Himawan Pratista untuk menganalisa unsur pembentukan film. Kemudian teori unsur-unsur kebudayaan universal yang dikemukakan oleh Koentjaraningrat untuk menganalisa kebudayaan yang terkandung pada film yaitu 1) bahasa, 2) sistem pengetahuan, 3) organisasi sosial, 4) sistem peralatan hidup dan teknologi, 5) sistem mata pencaharian hidup, 6) sistem religi, 7) kesenian. Hasil dari analisis yaitu mengungkapkan unsur-unsur kebudayaan Jepang yang terdapat pada film *Rurouni Kenshin*.

**Kata Kunci** : Budaya Jepang; Koentjaraningrat; *Rurouni Kenshin*; film

## ABSTRACT

*Noviawan, Reza. 2018. "Elements of Universal Culture in the Film Rurouni Kenshin by Director Keishi Ohtomo seen from the seven cultural elements belonging to Koentjaraningrat". Thesis. Department of Japanese Language and Culture Studies. Faculty of Humanities. Diponegoro University. Adviser Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum and Arsi Widiandari, S.S., M.Si.*

*The film Rurouni Kenshin is a film tells of a Samurai who promised to not kill again and protect everyone from evil using sakabatou or an inverted edged sword. But to realize his desires, Kenshin gets a problem because with his promise does not want to kill can be a weakness to defeat the enemy. But because of Kenshin's persistence, his desire can be achieved and without killing the opponent, Kenshin can paralyze his opponent.*

*The purpose of this thesis was to know Japanese traditional culture related to the film Rurouni Kenshin director by Keishi Ohtomo, released in 2012. The theory used in this thesis was the theory of understanding the film by Himawan Pratista to analyze the elements of film formation. Then the theory of the elements of universal culture proposed by Koentjaraningrat to analyze the culture contained in the film, such as 1) language 2) knowledge systems 3) social organizations 4) live equipment systems and technology 5) livelihood systems 6) religion 7) arts. The results of the analysis are revealing elements of Japanese culture found in the film Rurouni Kenshin.*

**Keywords :** *Japanese of Culture; Koentjaraningrat; Rurouni Kenshin; film.*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Mursal Esten (1978:9) sastra atau kesusastraan adalah pengungkapan dari fakta artistik dan imajinatif sebagai manifestasi kehidupan manusia dan masyarakat melalui bahasa sebagai medium dan memiliki efek yang positif terhadap kehidupan manusia (kemanusiaan). Sedangkan menurut Semi (1988:8) sastra adalah suatu bentuk dan hasil pekerjaan seni kreatif yang objeknya adalah manusia dan kehidupannya menggunakan bahasa sebagai mediumnya. Dari kedua pengertian sastra menurut para ahli maka penulis mengambil kesimpulan bahwa karya sastra adalah ciptaan yang disampaikan ke penikmat karya sastra yang bertujuan sebagai seni kreatif. Contoh karya sastra yaitu puisi, prosa, drama dan lain-lain. Prosa dibedakan menjadi dua jenis, yaitu prosa lama dan prosa baru. Belakangan ini prosa baru sangat berkembang pesat, contohnya roman, novel, cerpen, cerita bergambar dan lain-lain.

Seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi, karya sastra berkembang pesat ke arah yang lebih modern. Misalnya dari *manga* (komik) menjadi *anime* (film kartun) atau dari novel diangkat menjadi sebuah film. Dalam hal ini sebuah karya sastra dialihwahanakan menjadi karya seni yang lain khususnya sebuah film. Alih wahana adalah pengubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain. Menurut Sapardi Djoko Damono alih wahana

mencakup kegiatan penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain (2014: 13). Dalam kegiatan alih wahana akhir-akhir ini, di samping penerjemahan buku, yang paling sering dilakukan dan menjadi bahasan pembicaraan dan bahan studi adalah perubahan novel menjadi film. Jenis kesenian apapun bisa dialihwahanakan menjadi sebuah film: tarian, nyanyian, sastra, drama, dan bahkan tulisan (Sapardi Djoko Damono, 2014: 106).

Film sendiri merupakan karya sastra berwujud rangkaian gambar hidup yang diputar sehingga menghasilkan ilusi gambar yang bergerak sebagai bentuk hiburan. Ilusi tersebut menghasilkan gerakan kontinyu berupa video. Menurut Marcel Danesi film adalah teks yang memuat serangkaian citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tindakan dalam kehidupan nyata (2010: 134). Film dibuat dengan dua cara utama. Pertama melalui teknik pemotretan dan perekaman melalui kamera film. Cara ini dilakukan dengan dengan memotret gambar atau objek. Kedua menggunakan teknik animasi tradisional. Cara ini dilakukan melalui animasi grafis komputer atau teknik *CGI*. Teknologi *CGI* atau *Computer Generated Imagery* yaitu pencitraan yang dihasilkan komputer adalah penggunaan grafik komputer atau lebih tepatnya grafik komputer 3D dalam efek yang spesial. Keduanya juga bisa dikombinasikan dengan teknik dan visual efek lainnya.

Sedangkan Palapah dan Syamsudin (1986: 114) mendefinisikan film sebagai “salah satu media yang berkarakteristik masal, yang merupakan kombinasi antara gambar-gambar bergerak dan perkataan”. Dengan demikian

dapat disimpulkan bahwa film adalah media komunikasi sosial yang mempunyai inti atau tema sebuah cerita yang banyak mengungkapkan realita sosial yang terjadi di sekitar lingkungan tempat film itu sendiri tumbuh. Industri film di Jepang berkembang sangat pesat. Seperti seorang sutradara bernama Keishi Ohtomo yang mengalihwahkan karya sastra dari Nobuhiro Watsuki berupa *manga* (komik) yang berjudul *Rurouni Kenshin* menjadi sebuah film. Cerita *Rurouni Kenshin* yang familiar dikenal dengan nama *Samurai X* berlatar belakang di awal era Meiji di Jepang. *Manga Rurouni Kenshin* sebelumnya terbit di majalah *Shounen Jump* dari tahun 1994-1999 sebanyak 28 seri. Film *Rurouni Kenshin* memiliki 3 sekuel yaitu *Rurouni Kenshin*, *Rurouni Kenshin Kyoto Inferno*, dan *Rurouni Kenshin The Legend End*. Penulis memilih seri pertama dari tiga sekuel film yaitu *Rurouni Kenshin*, kerana cerita dalam film tersebut masih kental akan kebudayaan tradisional Jepang serta menceritakan berakhirnya era kekaisaran Shogun Tokugawa dan membentuk zaman baru di era Meiji. Sedangkan seri kedua dan ketiga berbeda cerita dengan seri pertama. Unsur modernisasi dari kebudayaan luar pada film seri kedua dan ketiga lebih menonjol dibandingkan seri pertama.

Film yang diproduksi oleh *Warner Bros* ini dibintangi oleh Yu Aoi (Megumi Takani), Takeru Sato (Kenshin Himura), dan banyak pemeran lainnya. *Rurouni Kenshin* ini merupakan film Jepang yang terkenal di dunia terutama bagi pecinta *anime* Jepang. Film ini bercerita tentang perjuangan seorang *samurai* bernama Himura Kenshin yang memiliki masa lalu kelam sebagai pembunuh atau dikenal dengan *Hitokiri Battosai* (*battosai* sang

pembunuh). Karena menyesal akan tindakan pembunuhan yang pernah dilakukannya, ia bersumpah tidak akan membunuh juga menggunakan pedang *sakabatou* (pedang bermata terbalik). *Samurai* dengan ciri khas berupa sebuah luka berbentuk silang di pipi kirinya ini memutuskan untuk mengembara dan menghindari peperangan. Pengembaraannya banyak mengalami halangan. Kehebatannya dalam bertarung di masa lalu membuat *samurai* muda ini dikejar dari berbagai pihak mulai dari pihak kepolisian hingga jutawan mafia untuk dimanfaatkan tenaganya. Pertemuannya dengan seorang gadis penjaga *Dōjō* (tempat latihan bela diri) bernama Kamiya Kaoru dalam masa pengembaraannya membuat *samurai* ini memutuskan untuk tidak menggunakan lagi *katana* (pedang) sebagai senjata membunuh, melainkan untuk melindungi orang sekitarnya dan membela kebenaran.

Film terbentuk dari dua unsur, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Bisa kita katakan bahwa unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sementara unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya (Himawan Pratista, 2008: 1). Unsur naratif dan sinematik digunakan untuk mengupas film yang akan diteliti. Kemudian pada buku Pengantar Ilmu Antropologi oleh Koentjaraningrat (2013:150) menjelaskan ada tiga wujud kebudayaan yaitu,

1. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide, gagasan, nilai, norma, peraturan dan sebagainya.
2. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas secara tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat.
3. Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.

Wujud pertama diartikan sebagai ide atau gagasan yang digunakan manusia untuk menjalani hidup. Wujud kedua diartikan sebagai sistem sosial yang terdiri dari kegiatan interaksi manusia terhadap sesama. Wujud yang ketiga diartikan sebagai seluruh kegiatan manusia yang menghasilkan atau membuat suatu barang. Dari ke tiga wujud kebudayaan tersebut, Koentjaraningrat membagi keseluruhan wujud menjadi beberapa unsur kebudayaan yang disebut dengan unsur-unsur kebudayaan universal. Dalam bukunya, Koentjaraningrat membagi unsur kebudayaan menjadi tujuh bagian yaitu bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, kesenian (2009:165).

Ahli antropologi C. Kluckhohn (1953) dalam karyanya yang berjudul *Universal Categories of Culture*, juga menyebutkan ada 7 unsur-unsur kebudayaan yaitu sistem religi (kepercayaan), sistem pengetahuan, sistem teknologi (sistem perlengkapan dan peralatan hidup manusia), sistem ekonomi (sistem mata penaharian), sistem kemasyarakatan (sistem sosial atau kekerabatan), bahasa dan kesenian. Film *Rurouni Kenshin* merupakan film Jepang yang sangat menarik untuk dianalisis menggunakan teori unsur-unsur kebudayaan universal tersebut, sehingga diharapkan dengan menganalisis ketujuh unsur budaya universal dalam film *Rurouni Kenshin* ini, akan menambah pengetahuan dan lebih mengenal tentang unsur kebudayaan Jepang. Dari latar belakang diatas, penulis tertarik untuk menulis skripsi ini dengan judul “Unsur-Unsur Tradisional Jepang Dalam Film *Rurouni Kenshin* Karya

Sutradara Keishi Ohtomo Dilihat Dari Tujuh Unsur Kebudayaan Koentjaraningrat”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka penulis mengambil rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana unsur naratif dan unsur *mise-en-scene* dalam film *Rurouni Kenshin*?
2. Kebudayaan tradisional Jepang apa saja yang berkaitan dengan ketujuh unsur budaya universal yang digambarkan dalam film *Rurouni Kenshin*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah disampaikan, maka ada beberapa tujuan yang ingin dicapai, yaitu :

1. Memaparkan unsur naratif dan unsur *mise-en-scene* dalam film *Rurouni Kenshin*.
2. Mengungkapkan kebudayaan tradisional Jepang yang berkaitan dengan ketujuh unsur budaya universal yang digambarkan dalam film *Rurouni Kenshin*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta menambah wawasan bagi penulis maupun pembaca mengenai unsur-unsur budaya universal dalam karya sastra, khususnya dalam film *Rurouni Kenshin*.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa jurusan Sastra Jepang sebagai rujukan dan bahan perbandingan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Film *Rurouni Kenshin* terbagi menjadi tiga film, yaitu *Rurouni Kenshin*, *Rurouni Kenshin Kyoto Inferno*, dan *Rurouni Kenshin The Legend End*. Dalam kesempatan kali ini penulis memilih film sekuel pertama yaitu *Rurouni Kenshin* sebagai bahan penelitian. Untuk memahami isi film, maka penelitian ini menggunakan teori unsur naratif dan unsur sinematik film milik Himawan Pratista. Teori naratif yang berkaitan dengan film *Rurouni Kenshin* hanya sebatas hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan elemen pokok naratif. Unsur sinematik terdiri dari empat elemen pembentuk yaitu *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara. Penulis membatasi unsur sinematik hanya pada *mise-en-scene*. *Mise-en-scene* memiliki beberapa unsur antara lain *setting* atau latar, kostum dan tata rias, pencahayaan, pemain serta pergerakannya. Teori *mise-en-scene* dibatasi hanya pada *setting* atau latar.

Untuk mengetahui unsur-unsur budaya universal pada film *Rurouni Kenshin* maka akan diteliti menggunakan teori unsur-unsur kebudayaan universal milik Koentjaraningrat. Penelitian yang diteliti meliputi tujuh unsur budaya yaitu bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, kesenian. Ruang lingkup dalam penelitian ini terbatas pada objek formal berupa unsur-unsur budaya universal dan objek material berupa film *Rurouni Kenshin*.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah kajian studi pustaka yaitu dengan teknik mencatat hal-hal yang diperlukan dalam penelitian. Kemudian dengan menonton berulang-ulang film tersebut untuk memperoleh data. Hal tersebut menjadi langkah awal dalam meneliti film *Rurouni Kenshin*.

### **1.6.2 Metode Analisis Data**

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teori unsur naratif dan *mise-en-scene* milik Himawan Pratista meliputi hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu sebagai penunjang dalam menganalisis lebih mendalam. Kemudian menggunakan teori unsur-unsur kebudayaan universal milik Koentjaraningrat meliputi bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan dan teknologi, sistem

mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian sebagai hal utama dalam mengkaji film tersebut.

### **1.6.3 Metode Penyajian Data**

Data dari hasil analisis pada film *Rurouni Kenshin* akan dipaparkan secara deskriptif.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Laporan hasil penelitian ini akan penulis paparkan dengan sistematika sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian dan sistematika laporan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI**

Berisi tentang tinjauan penelitian sebelumnya yang dapat dijadikan acuan untuk penelitian ini. Sedangkan kerangka teori berisi tentang konsep-konsep yang berhubungan dengan teori untuk menganalisis objek pada penelitian ini.

### **BAB III PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembahasan unsur naratif berisi hubungan ruang dan waktu, hubungan naratif dengan waktu, dan elemen pokok naratif. Sedangkan unsur *mise-en-scene* menganalisis seting atau latar dalam film *Rurouni Kenshin*. Serta menganalisis ketujuh unsur budaya universal berupa bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem

mata pencaharian hidup, sistem religi dan kesenian yang terdapat dalam film *Rurouni Kenshin*.

#### BAB IV PENUTUP

Dalam bab ini memuat kesimpulan dari semua hasil pembahasan pada penelitian yang telah dilakukan.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Terkait dengan penelitian terdahulu dengan objek film *Rurouni Kenshin* pernah dilakukan oleh Harina Titisanti mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya yang berjudul “Gambaran Kehidupan *Samurai* Pasca Keruntuhan Pemerintahan *Shogun* dalam Film *Rurouni Kenshin* Karya Sutradara Ohtomo Keishi” tahun 2013. Teori yang digunakan dalam penelitian milik Harina yaitu teori sosiologi sastra. Skripsi Harina menjelaskan kehidupan *samurai* pada pergantian zaman yang ditandai oleh pertempuran Toba-Fushimi dalam film *Rurouni Kenshin* tidak didukung oleh rakyat Jepang seluruhnya. Masuknya budaya Barat pada Jepang mempengaruhi kemiliteran pada saat itu. Pada era Meiji, klasifikasi masyarakat dihapuskan, sehingga golongan *samurai* kehilangan pekerjaan. *Samurai* yang tidak memiliki kemampuan dan kesempatan untuk bekerja kepada Kemiliteran Kaisar, memutuskan untuk bekerja kepada orang kaya, yang tidak memilih bekerja pada kemiliteran Kaisar ataupun bekerja pada orang kaya memilih jalan untuk hidup bebas sesuai apa yang mereka inginkan.

Hal yang membedakan dengan penelitian yang ditulis adalah pada teori yang digunakan. Penelitian ini menggunakan teori unsur naratif, *mise-en-scene* dan teori unsur-unsur kebudayaan universal. Teori unsur naratif digunakan untuk menjelaskan hubungan naratif dengan ruang, hubungan

naratif dengan waktu, dan elemen pokok naratif. Unsur *mise-en-scene* digunakan untuk menjelaskan *setting* atau latar untuk memperkuat teori unsur-unsur kebudayaan universal. Sedangkan teori unsur-unsur kebudayaan universal digunakan untuk mengungkapkan ketujuh unsur budaya dalam film *Rurouni Kenshin*.

Penelitian selanjutnya oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya yaitu R. Nanda Putra Pratama dalam skripsinya berjudul “Nilai-nilai *Bushido* yang Tercermin dalam Film *Rurouni Kenshin* Karya Sutradara Keishi Ohtomo” (2014). Penelitian skripsi ini menjelaskan tentang nilai-nilai *bushido* para *samurai* yang tercermin dalam film *Rurouni Kenshin*. Analisis para tokoh *samurai* pada setiap adegan menunjukkan konsep *bushido* pada film. Kemudian menggunakan teori pendukung yaitu tokoh penokohan. Dari data yang diperoleh karakter tokoh *Kenshin* memiliki konsep *bushido Konfusianisme*, kemudian karakter tokoh *Goro Saito* memiliki konsep *bushido Shintoisme* dan karakter tokoh *Jinne* memiliki konsep *bushido Zen*.

Hal yang membedakan dengan penelitian yang ditulis adalah pada teori yang digunakan. Penelitian ini menggunakan teori unsur naratif, *mise-en-scene* dan teori unsur-unsur kebudayaan universal. Teori unsur naratif digunakan untuk menjelaskan hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan elemen pokok naratif. Unsur *mise-en-scene* digunakan untuk menjelaskan *setting* atau latar untuk memperkuat teori unsur-unsur kebudayaan universal. Sedangkan teori unsur-unsur kebudayaan

universal digunakan untuk mengungkapkan ketujuh unsur budaya dalam film *Rurouni Kenshin*.

Penelitian berikutnya oleh Yeni Rohmawati mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro dengan judul skripsi “Unsur Kebudayaan Dalam *Anime* Berjudul *Sen To Chihiro No Kamikakushi* Karya Miyazaki Hayao” tahun 2017. Pada penelitiannya, Yeni Rohmawati membahas mengenai unsur-unsur kebudayaan Jepang pada *Anime Sen To Chihiro No Kamikakushi* Karya Miyazaki Hayao. Unsur-unsur yang dibahas yaitu sistem religi, sistem sosial, sistem mata pencaharian, peralatan hidup dan teknologi, kesenian tradisional dalam *anime* tersebut. Penulis juga menjelaskan bahwa *anime* karya Miyazaki Hayao bersifat mimesis. Secara sederhana, karya tersebut adalah tiruan dari suatu yang nyata seperti bentuk-bentuk asli dari bermacam-macam unsur alam, keindahan, perilaku, situasi, dan ide-ide. Karya mimesis juga bergantung pada konteks sosial dan sejarah dimana karya tersebut dibuat. *Anime* ini dibuat di Jepang dan oleh orang Jepang, sehingga karya ini sangat berkaitan dengan nilai-nilai kehidupan orang Jepang.

Hal yang membedakan dengan penelitian yang ditulis adalah pada objek penelitian yang digunakan dan teori memahami film milik Himawan P. Penelitian ini menggunakan teori unsur naratif, dan *mise-en-scene*. Teori unsur naratif digunakan untuk menjelaskan hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan elemen pokok naratif. Unsur *mise-en-scene* digunakan untuk menjelaskan *setting* atau latar untuk memperkuat teori unsur-unsur kebudayaan universal dalam film *Rurouni Kenshin*.

Dari ketiga tinjauan di atas, masing-masing penelitian memiliki hasil yang berbeda-beda. Penelitian yang dilakukan oleh Harina menghasilkan penjelasan bahwa keadaan kehidupan para *Samurai* setelah runtuhnya pemerintahan *Shogun* mengakibatkan hilangnya pekerjaan bagi seorang *Samurai*. Kemudian penelitian oleh Nanda menghasilkan penjelasan nilai Bushido yang ada pada para tokoh Samurai dalam film *Rurouni Kenshin*. Kemudian penelitian oleh Yeni menghasilkan unsur kebudayaan pada anime *Anime Sen To Chihiro No Kamikakushi* Karya Miyazaki Hayao yang membahas ke tujuh unsur kebudayaan universal. Penelitian yang dilakukan oleh penulis memiliki tujuan untuk memaparkan unsur-unsur kebudayaan universal yang meliputi bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi pada film *Rurouni Kenshin*.

## 2.2 Landasan Teori

Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini. Teori pertama yang digunakan adalah teori unsur naratif dan *mise-en-scene* milik Himawan Pratista. Teori unsur naratif digunakan untuk membahas hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan elemen pokok naratif. Sedangkan *mise-en-scene* digunakan untuk membahas *setting* atau latar dalam film. Untuk mengetahui unsur-unsur kebudayaan dalam film ini, teori unsur-unsur kebudayaan universal digunakan penulis dalam penelitian ini.

## 2.2.1 Teori Unsur Naratif Film

Naratif merupakan suatu rangkaian kejadian yang terikat oleh sebab-akibat yang berhubungan dengan ruang dan waktu.

### 2.2.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang

Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktifitas. Sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, yaitu selalu menunjuk pada lokasi dan wilayah yang tegas, seperti di rumah si A, di kota B, atau di negara C, dan sebagainya. Film cerita pada umumnya mengambil latar atau lokasi yang nyata. Dalam sebuah adegan pembuka sering kali diberi keterangan teks dimana cerita film tersebut berlokasi untuk memperjelas penonton (Pratista, 2008: 35).

### 2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

Menurut Himawan Pratista (2008: 36) urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua macam pola yakni, *linier* dan *nonlinier*.

#### a. Pola Linier

Plot film sebagian besar dituturkan dengan pola linier dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Jika urutan waktu cerita dianggap sebagai A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya juga sama, yakni A-B-C-D-E. Jika misalnya cerita film berlangsung selama sehari, maka peuturan kisahnya disajikan secara urut dari pagi, siang, sore, hingga malam harinya.

b. Pola Nonlinier

Pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas. Jika urutan waktu cerita dianggap A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya dapat C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E atau lainnya. Jika cerita film berlangsung selama sehari, maka penuturan kisahnya disajikan secara tidak urut, misalkan malam, pagi, sore, dan siang.

### **2.2.1.3 Elemen Pokok Naratif**

Dalam buku Memahami Film, Himawan Pratista (2008: 43-44) membagi elemen pokok naratif menjadi tiga unsur.

a. Pelaku Cerita

Karakter utama adalah motivator utama yang menjalankan alur naratif sejak awal hingga akhir cerita. Tokoh utama sering diistilahkan pihak protagonis. Sedangkan karakter pendukung bisa berada pada pihak protagonis maupun antagonis (musuh atau rival). Karakter pendukung sering bertindak sebagai pemicu konflik atau kadang sebaliknya dapat membantu karakter utama dalam menyelesaikan masalah.

b. Permasalahan dan Konflik

Permasalahan dapat diartikan sebagai penghalang yang dihadapi tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya. Permasalahan sering kali ditimbulkan pihak antagonis karena memiliki tujuan yang sama atau berlawanan dengan pihak protagonis. Permasalahan klasik antara karakter protagonis dan antagonis adalah satu pihak ingin menguasai

dunia sementara pihak lainnya ingin menyelamatkan dunia. Permasalahan juga dapat muncul tanpa pihak antagonis. Masalah dapat muncul dari dalam diri tokoh utama sendiri yang akhirnya memicu konflik batin.

c. Tujuan

Setiap pelaku (utama) dalam semua film cerita pasti memiliki tujuan, harapan atau cita-cita. Tujuan dan harapan tersebut dapat bersifat fisik (materi) maupun nonfisik (nonmateri). Tujuan fisik sifatnya jelas dan nyata sementara nonfisik sifatnya tidak nyata (abstrak).

Pada kesempatan kali ini, penulis hanya memasukan pelaku cerita dan tujuan karena untuk mendukung teori unsur-unsur kebudayaan universal dalam menganalisis film *Rurouni Kenshin*.

### 2.2.2 Teori *Mise-En-Scene*

*Mise-en-scene* adalah bagian dari unsur sinematik yang merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film. Pengertian *mise-en-scene* adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *Mise-en-scene* memiliki empat elemen yaitu *setting* atau latar, kostum dan tata rias wajah, pencahayaan, para pemain dan pergerakannya. Selanjutnya penulis hanya akan menguraikan *setting* atau latar sebagai berikut :

### 2.2.2.1 *Setting* atau Latar

Menurut Himawan Pratista (2008: 62 ) *Setting* adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda tidak bergerak seperti, perabot, pintu, jendela, kursi, lampu, pohon, dan sebagainya. *Setting* yang sempurna dapat meyakinkan penonton jika film tersebut seperti sungguh-sungguh terjadi pada waktu dan lokasi sesuai dengan cerita film.

Dalam buku Memahami Film (Pratista, 2008: 63-66) jenis-jenis *setting* terbagi mejadi tiga bagian, yaitu:

a. Set Studio

Set studio telah digunakan sejak pertama kali sinema ditemukan. Penemu sinema, Thomas A. Edison memproduksi film-filmnya dalam sebuah studio tertutup yang ia beri nama *Black Maria*. Set studio saat ini lebih sering digunakan untuk film-film aksi, drama, perang, *western*, fiksi ilmiah, serta fantasi yang belatar cerita masa silam, masa depan, serta alam fantasi. Untuk efisiensi serta kemudahan produksi, sineas juga sering mengkombinasikan dengan teknik miniatur dan set virtual untuk *setting* raksasa di luar skala manusia atau adegan kolosal.

b. *Shot on Location*

*Shot on location* adalah produksi film dengan menggunakan lokasi aktual yang sesungguhnya. *Shot on location* memiliki beberapa keuntungan ketimbang produksi pada set studio. Pertama jelas biaya produksi yang lebih murah karena tidak perlu membangun set studio.

Kedua adalah efek realisme yang dicapai jauh lebih meyakinkan karena diambil di lokasi sesungguhnya. *Namun shot on location* memiliki beberapa kelemahan karena sineas tidak mampu mengontrol cuaca, lalu lintas, pejalan kaki, regulasi, dan sebagainya.

c. Set Virtual

Di era modern ini, teknologi CGI (*Computer-Generated Imagery*) telah menggantikan semua dan tidak terbatas hanya pada latar saja, namun bahkan hingga karakternya.

*Setting* juga memiliki fungsi sebagai pendukung naratif film. Tanpa setting cerita film tidak dapat berjalan. “Fungsi utama *setting* adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu untuk memberikan informasi yang kuat dalam mendukung cerita filmnya.” (2008: 66). Fungsi *setting* akan dibahas sebagai berikut.

a. Penunjuk Ruang dan Wilayah

Salah satu fungsi utama *setting* adalah untuk menentukan ruang. Setting yang digunakan harus mampu meyakinkan penonton bahwa seluruh peristiwa dalam filmnya benar-benar terjadi dalam lokasi cerita yang sesungguhnya. Penggunaan *shot on location* dapat lebih mudah untuk dikenali lokasinya serta lebih meyakinkan penonton.

b. Penunjuk Waktu

*Setting* mampu memberikan informasi waktu, era, atau musim sesuai konteks naratifnya. Unsur waktu keseharian, yakni pagi, siang, petang, dan malam mutlak harus dipenuhi untuk menjelaskan konteks

cerita. *Setting* juga mampu memberi informasi tentang masa atau periode kapan cerita film berlangsung. Film-film bertema masa silam seperti epik sejarah sangat bergantung dari kekuatan *setting*-nya.

c. Penunjuk Status Sosial

*Setting* dapat menentukan status sosial para pelaku ceritanya. *Setting* untuk kalangan atas (bangsawan) pasti sangat kontras dengan *setting* kalangan bawah. *Setting* kalangan atas lazimnya memiliki wujud megah, luas, terang, mewah, properti (perabot) yang lengkap, serta ornamen-ornamen yang sangat detil (untuk *setting* masa lalu). Sedangkan *setting* untuk kalangan bawah umumnya kecil, sempit, gelap dengan properti yang minim dan sederhana.

### 2.2.3 Unsur-Unsur Kebudayaan Universal

Menurut Koentjaraningrat (2013: 144) Kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar.

Kebudayaan sendiri memiliki wujud. Pada buku Pengantar Ilmu Antropologi oleh Koentjaraningrat (2013:150) menjelaskan ada tiga wujud kebudayaan yaitu,

1. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide, gagasan, nilai, norma, peraturan dan sebagainya.
2. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas secara tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat.
3. Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.

Dari ketiga wujud kebudayaan tersebut, dapat diperinci menjadi bagian-bagian kecil. Dalam buku Pengantar Ilmu Antropologi, Koentjaraningrat berpendapat bahwa,

“Para sarjana antropologi yang biasa menanggapi suatu kebudayaan (misalnya kebudayaan Minangkabau, kebudayaan Bali, atau kebudayaan Jepang) sebagai suatu keseluruhan yang terintegrasi, ketika hendak menganalisis membagi keseluruhan itu ke dalam unsur-unsur besar yang disebut “unsur-unsur kebudayaan universal” atau cultural universals. Istilah universal itu menunjukkan bahwa unsur-unsur tadi ada dan bisa didapatkan di dalam semua kebudayaan dari semua bangsa di mana pun di dunia” (2013: 164).

Dalam hal ini teori unsur-unsur budaya universal dapat digunakan untuk menemukan unsur-unsur kebudayaan yang ada pada film *Rurouni Kenshin* khususnya budaya Jepang. Pada buku Pengantar Ilmu Antropologi (Koentjaraningrat, 2013: 165) menyebutkan bahwa ada tujuh unsur kebudayaan yang dapat ditemukan pada semua bangsa di dunia. Ketujuh unsur itu adalah bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian.

### **2.2.3.1 Bahasa**

Menurut Koentjaraningrat (2013:261), bahasa atau sistem perlambangan manusia yang lisan maupun tertulis untuk berkomunikasi satu dengan yang lain. Koentjaraningrat mengemukakan,

“Dalam bahasa Jawa misalnya, jelas ada perbedaan antara bahasa Jawa yang diucapkan oleh orang Jawa di Purwokerto, di daerah Tegal, di daerah Surakarta, atau di Surabaya. Perbedaan-perbedaan bahasa khusus seperti itu oleh para ahli bahasa disebut perbedaan

logat atau dialek (*dialect*). Perbedaan bahasa Jawa yang ditentukan oleh lapisan-lapisan sosial dalam masyarakat Jawa juga mencolok sekali. Bahasa Jawa yang di pakai oleh orang di desa, atau yang dipakai dalam lapisan pegawai (*priyayi*), atau di dalam istana (keraton), para kepala swapradja di Jawa Tengah, jelas berbeda. Perbedaan bahasa menurut lapisan sosial dalam masyarakat yang bersangkutan disebut tingkat sosial bahasa (*social level of speech*). Walaupun tidak seekstrem seperti dalam bahasa Jawa, tetapi dalam banyak bahasa di dunia perbedaan bahasa menurut tingkat sosial itu sering ada” (2013: 263).

### 2.2.3.2 Sistem Pengetahuan

Sistem pengetahuan merupakan ide setiap manusia yang digunakan untuk membangun, mengetahui suatu hal untuk menaikan kondisi kehidupan individu maupun kelompok. Menurut koentjaraningrat (2013: 289-290) tiap kebudayaan memang selalu mempunyai suatu kompleks himpunan pengetahuan tentang alam, tentang segala tumbuh-tumbuhan, binatang, dan manusia di sekitarnya, yang berasal dari pengalama-pengalaman mereka lalu diabstraksikan menjadi konsep-konsep, teori-teori, dan pendirian-pendirian.

Tiap suku bangsa di dunia biasanya mempunyai pengetahuan tentang alam sekitarnya, alam flora di daerah tempat tinggalnya, alam fauna di daerah tempat tinggalnya, zat-zat, bahan mentah, dan benda-benda dalam lingkungannya, tubuh manusia, sifat-sifat dan tingkah laku sesama manusia, dan ruang dan waktu (Koentjaraningrat, 2013 : 291).

### **2.2.3.3 Organisasi sosial**

Menurut Koentjaraningrat dalam buku pengantar ilmu antropologi (2013: 285) menjelaskan setiap kehidupan masyarakat diorganisir atau diatur oleh adat-istiadat dan aturan-aturan mengenai berbagai macam kesatuan di dalam lingkungan tempat individu hidup dan bergaul dari hari ke hari. Kesatuan sosial yang paling dekat dan mesra adalah kesatuan kekerabatannya, yaitu keluarga inti yang dekat dengan kaum kerabat lain. Kemudian ada kesatuan-kesatuan di luar kaum kerabat, tetapi masih dalam lingkungan komunitas. Karena tiap masyarakat manusia dan juga masyarakat desa, terbagi ke dalam lapisan-lapisan, maka tiap orang di luar kaum kerabatnya menghadapi lingkungan orang-orang yang lebih tinggi daripadanya dan yang sama tingkatnya.

### **2.2.3.4 Sistem peralatan dan teknologi**

Sistem peralatan dan teknologi yaitu cara-cara memproduksi, memakai, dan memelihara segala peralatan hidup dari suatu suku bangsa.

Koentjaraningrat (2013 : 264-269) teknologi tradisional mengenai paling sedikit delapan macam sistem peralatan dan unsur kebudayaan fisik yang dipakai oleh manusia yang yang hidup dalam masyarakat kecil berpindah-pindah atau masyarakat pedesaan yang hidup dari pertanian, yaitu :

1. Alat-alat produksi

Alat-alat untuk melaksanakan suatu pekerjaan mulai dari alat sederhana seperti batu tumbuk untuk menumbuk terigu, sampai yang agak kompleks seperti alat untuk menenun kain.

2. Alat membuat api

Alat membuat api masuk dalam alat-alat produksi. Alat membuat api ada yang menggunakan gesekan batu dan gesekan kayu yang diraut.

3. Senjata

Serupa dengan alat-alat produksi, senjata juga dikelaskan: pertama menurut bahan mentahnya, kemudian menurut teknik pembuatannya. Menurut fungsinya, ada senjata potong, senjata tusuk, senjata lempar, dan senjata penolak. Sedangkan menurut lapangan pemakaiannya ada senjata untuk berburu serta menangkap ikan, dan senjata untuk berkelahi dan berperang.

4. Wadah

Wadah atau alat dan tempat untuk menimbun, memuat, dan menyimpan barang. Berbagai macam wadah juga dapat dikelaskan menurut bahan mentahnya, yaitu kayu, bambu, kulit kayu, tempurung, serat-seratan, atau tanah liat.

5. Makanan

Makanan dapat dipandang dari sudut bahan mentahnya, yaitu sayur-mayur, dan daun-daunan, buah-buahan, akar-akaran, biji-bijian, daging, susu, dan hasil susu, ikan dan sebagainya. Dalam berbagai kebudayaan

dunia ada dua cara memasak yaitu dengan api dan dengan cara memakai batu panas.

#### 6. Pakaian

Pakaian dalam arti seluas-luasnya juga merupakan suatu benda kebudayaan yang sangat penting untuk semua suku bangsa di dunia. Dipandang dari sudut bahan mentahnya pakaian dapat dikelaskan ke dalam pakaian dari bahan tenun, pakaian dari kulit pohon, pakaian dari kulit binatang dan lain-lain.

#### 7. Tempat berlindung dan perumahan

Beragam jenis dan bentuk tempat berlindung, seperti tenda dan rumah dari beribu-ribu suku bangsa di seluruh muka bumi.

#### 8. Alat-alat transportasi

Manusia selalu bersifat ingin bergerak, tidak hanya dalam zaman mobil, kereta api, dan jet sekarang ini, tetapi juga dalam zaman prehistori, ketika semua manusia di dunia masih hidup dari berburu.

### **2.2.3.5 Sistem mata pencaharian hidup**

Dalam buku pengantar ilmu antropologi (2013: 275-278), Koenjaraningrat menjelaskan perhatian para ahli antropologi terhadap berbagai macam sistem mata pencaharian atau sistem ekonomi hanya terbatas pada sistem-sistem yang bersifat tradisional saja, terutama perhatian terhadap kebudayaan suatu bangsa secara holistik. Berbagai sistem tersebut yaitu: (a) berburu dan meramu; (b) beternak; (c)

bercocok tanam di ladang; (d) menangkap ikan; dan (e) bercocok tanam menetap dengan irigasi. Dari kelima sistem tersebut seorang ahli antropologi juga hanya memperhatikan sistem produksi lokalnya termasuk sumber alam, cara mengumpulkan modal, cara pengerahan dan pengaturan tenaga kerja, teknologi produksi, sistem distribusi di pasar-pasar yang dekat saja, dan proses konsumsinya.

#### **2.2.3.6 Sistem religi**

Dalam bukunya pengantar ilmu antropologi, Koentjaraningrat (2013: 294) masalah asal mula dari suatu unsur universal seperti religi, artinya masalah penyebab manusia percaya pada adanya suatu kekuatan gaib yang dianggap lebih tinggi daripadanya, dan penyebab manusia itu melakukan berbagai hal dengan cara-cara yang beragam untuk berkomunikasi dan mencari hubungan dengan kekuatan-kekuatan tadi, telah lama menjadi pusat perhatian banyak orang di Eropa, dan juga dari dunia ilmiah pada umumnya.

Suatu sistem religi dalam suatu kebudayaan selalu mempunyai ciri-ciri untuk sedapat mungkin memelihara emosi keagamaan itu di antara pengikut-pengikutnya. Dengan demikian, emosi keagamaan merupakan unsur penting dalam suatu religi bersama dengan tiga unsur yang lain, yaitu: sistem keyakinan, sistem upacara keagamaan, suatu umat yang menganut religi itu (Koentjaraningrat 2013: 295).

### **2.2.3.7 Kesenian**

Koentjaraningrat (2013: 298-299) menjelaskan bahwa dipandang dari sudut cara kesenian sebagai ekspresi hasrat manusia akan keindahan itu dinikmati, maka ada dua lapangan besar, yaitu: seni rupa, atau kesenian yang dinikmati oleh manusia dengan mata, dan seni suara, atau kesenian yang dinikmati oleh manusia dengan telinga. Dalam lapangan seni rupa ada seni patung, seni relief (termasuk seni ukir), seni lukis dan gambar, dan seni rias. Seni musik ada yang vokal (menyanyi) dan ada yang instrumental (dengan alat bunyi-bunyian), dan seni sastra lebih khusus terdiri dari prosa dan puisi. Akhirnya ada suatu lapangan kesenian yang meliputi keseluruhannya, yaitu seni drama, karena lapangan kesenian ini mengandung unsur-unsur dari seni lukis, seni rias, seni musik, seni sastra dan seni tari, yang semua diintegrasikan menjadi satu kebulatan. Seni drama bisa bersifat tradisional, seperti wayang Jawa atau bisa bersifat dengan teknologi modern, seperti seni film.

## **BAB III**

# **ANALISIS UNSUR-UNSUR TRADISIONAL JEPANG DALAM FILM *RUROUNI KENSHIN* KARYA SUTRADARA KEISHI OHTOMO DILIHAT DARI TUJUH UNSUR KEBUDAYAAN KOENTJARANINGRAT**

### **3.1 Unsur Naratif Film**

Pada setiap cerita yang panjang atau pendek pasti terdapat unsur naratif. Unsur naratif sangat penting untuk membantu manusia saat berkomunikasi dengan yang lain. Unsur naratif juga berperan sebagai fondasi untuk membantu manusia memahami seluruh hal yang terjadi di dalam kehidupan. Naratif merupakan suatu rangkaian kejadian yang terikat oleh sebab-akibat yang berhubungan dengan ruang dan waktu. Berikut pembahasan analisis naratif film di bawah ini.

#### **3.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang**

Ruang merupakan tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktifitas. Umumnya terjadi pada suatu tempat atau wilayah yang jelas dan mengambil lokasi yang nyata. Biasanya pada adegan pembuka sebuah film diberi keterangan teks dimana cerita film tersebut berlokasi. Pada hubungan naratif dengan ruang ini banyak terungkap unsur-unsur budaya tradisional Jepang yang dimunculkan, sehingga hubungan naratif ruang dengan unsur budaya terlihat pada penjelasan berikut.

a. Kyoto

Sejarah Heian-kyō atau Kyoto yaitu merupakan ibukota Jepang pada tahun 794 SM. Kaisar Kammu memindahkan ibu kota dari *Nagaoka-kyō* ke *kyō no miyako* yang berubah menjadi Kyoto. Perang Onin dan Bunmei yang berlangsung selama sebelas tahun, menjadikan titik kehancuran Kyoto. Setelah Kyoto terbengkalai selama satu abad, Toyotomi Hideyoshi memerintahkan untuk membangun kembali Kyoto.

Pada masa pemerintahan Tokugawa, pembangunan Kyoto terus meningkat sejak abad ke 18 hingga awal abad 19 Kyoto menghadapi tiga bencana besar yaitu kebakaran Hoei (1704-1710), Tenmei (1781-1788), dan Genji (1864). Karena ada pergerakan politik yang berpusat pada Restorasi Meiji, pembangunan Kyoto dapat berlangsung setelah terjadi kebakaran. Kyoto kehilangan hak sebagai ibukota dan digantikan ke Tokyo meski saat awal pemerintahan Meiji (1868) memperoleh status sebagai ibukota negara Jepang.

Pada film *Rurouni Kenshin* yang bertema kepahlawanan dan mengandung sejarah Jepang, film tersebut memiliki latar tempat di Jepang pada periode Restorasi Meiji. Film ini menggambarkan masa peralihan dari zaman bakumatsu menuju Restorasi Meiji maka kebudayaan tradisional Jepang terlihat pada pakaian adat, suasana jaman Restorasi, rumah adat, dan sebagainya. Berikut bukti dari pembahasan penelitian di bawah ini.

Pada menit ke 01.00-07.05 memperlihatkan peperangan Toba-Fushimi yang dilakukan Kenshin untuk menciptakan era baru. Pada awal cerita

menunjukkan gambar pertama terlihat kanji 一八六八一月京都 鳥羽伏見の山中 yang berarti Januari 1868 Kyoto, toba fushimi di tengah gunung.



*Rurouni Kenshin, 00.01.00-00.07.05*

Senjata yang digunakan ketika perang era Restorasi yaitu pedang, dan kimono adalah baju tradisional masyarakat Jepang jaman dulu.

Kemudian memasuki Restorasi Meiji ditandai dengan kanji 一八七八 (明治十一年) yang artinya 1878 (Meiji 11). Setelah memasuki Restorasi Meiji, keadaan negara Jepang berangsur membaik, bahkan barang-barang dari Eropa sudah mulai masuk ke Jepang, misalnya senjata api, pakaian yang lebih modern, dsb.



*Rurouni Kenshin, 00.07.34-00.07.46*

b. *Dōjō Kamiya Kaoru*

*Dōjō* adalah sebuah bangunan tempat belajar bela diri di Jepang. Biasanya *dōjō* merupakan tempat pertemuan formal bagi murid dan guru dari berbagai seni bela diri untuk melakukan pelatihan dan ujian. Jika *dōjō* beralaskan *tatami* maka *dōjō* tersebut unuk berlatih *judo*, namun jika beralaskan kayu maka *dōjō* tersebut digunakan untuk berlatih *kendo*.

Pada film *Rurouni Kenshin*, *dōjō* sekaligus rumah ini masih berbentuk rumah tradisional Jepang dan belum ada kesan bangunan modern. Karena film berlatar Jepang tradisional maka pemilihan rumah tradisional diterapkan sebagai salah satu ruang untuk para pemain film bergerak dan beraktifitas. Kebudayaan Jepang tradisional terlihat pada bentuk rumah adat dan ruangan dari rumah tersebut. Gerbang dan tembok tinggi menjadi ciri khas rumah tradisional Jepang. Biasanya gerbang digunakan untuk memisahkan antara jalan dan bagian dalam rumah tradisional. Pada bagian dalam biasanya ada ruang yang sangat fungsional yang disebut dengan *washitsu*. Berikut bukti dari pembahasan di bawah ini.

Pada gambar di bawah terlihat gerbang yang tinggi untuk membatasi antara jalan dengan rumah yang menjadi ciri khas rumah tradisional Jepang. Di *dōjō* ini Kenshin dan kawan-kawannya tinggal bersama. *Dōjō* peninggalan ayah Kaoru adalah tempat untuk berlatih bela diri *kendo*. Pada gambar ketiga terlihat ruangan serbaguna yaitu *washitsu* yang beralaskan *tatami*.



*Rurouni Kenshin, 00.33.17 & 00.30.21*



*Rurouni Kenshin, 00.55.48*

### 3.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

Urutan waktu pada cerita umumnya dibagi dua yaitu linier dan non linier. Pola linier biasanya isi cerita berjalan kedepan sedangkan pola non linier urutan isi ceritanya dapat berubah-ubah dan menjadikan hubungan sebab akibat dalam cerita menjadi tidak jelas.

Urutan waktu yang digunakan pada film *Rurouni Kenshin* yaitu pola linier, dimana runtutan cerita berjalan sesuai dengan peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Plot film *Rurouni Kenshin* diawali dari perang Toba-Fushimi kemudian ke Restorasi Meiji dan terus kedepan. Namun pada pertengahan film, plot mengarah ke kilas balik yang menceritakan Kenshin sewaktu menjadi *samurai* pembantai. Hal tersebut tidak mengubah dan mengganggu isi cerita karena setelah adanya kilas balik tersebut, Kenshin

tetap menjadi seorang *samurai* yang melindungi orang-orang disekitarnya. Berikut bukti pembahasan di bawah ini.

Pada cuplikan gambar di halaman selanjutnya menceritakan ketika Kenshin melihat pembunuhan dan teringat masa lalunya. Pada gambar pertama terlihat *kanji* 十四年前京都 yang berarti Kyoto empat belas tahun yang lalu dan pada gambar kedua memperlihatkan ketika Kenshin membunuh *samurai* muda tersebut.



*Rurouni Kenshin, 01.07.35*



若いさむらい:死ぬ行かない。

*wakai samurai : shinuikanai*

*samurai muda : aku tidak akan mati!*

*Rurouni Kenshin, 01.09.28*

Pada kedua gambar di bawah ini menunjukkan beberapa kebudayaan Jepang yang muncul yaitu penggunaan properti pedang *samurai* atau *katana* dan ikat rambut yang menjadi ciri khas tatanan rambut masyarakat Jepang

jaman dahulu yang menunjukkan bahwa kedua hal tersebut adalah milik budaya Jepang.



*Rurouni Kenshin, 01.08.00 & 01.09.42*

### 3.1.3 Elemen Pokok Naratif

Elemen pokok naratif dalam penelitian ini meliputi tiga hal yaitu pelaku cerita, permasalahan dan konflik, serta tujuan. Berikut pembahasan beserta bukti di bawah ini.

#### a. Pelaku cerita

Pelaku cerita dibagi menjadi dua bagian yaitu tokoh utama dan tokoh pendukung. Tokoh utama memiliki peranan yang sangat penting dalam cerita. Biasanya tokoh utama merupakan penggerak cerita yang muncul dari awal hingga akhir cerita. Sedangkan tokoh pendukung merupakan penunjang tokoh utama untuk menggerakkan cerita. Tokoh pendukung dapat bertindak sebagai pembantu tokoh utama dan sebaliknya dapat bertindak sebagai pemicu masalah.

## 1. Tokoh utama

### a. Himura Kenshin



Himura Kenshin adalah tokoh utama dalam film ini. Kenshin yang dulunya seorang *Hittokiri Battosai* atau *battosai* sang pembunuh kemudian berjanji untuk tidak membunuh lagi dengan cara menancapkan pedangnya ke tanah kemudian menggunakan pedang bermata pisau tebalik yang dikenal dengan *sakabatou*. Dalam masa mengembaranya dia bertemu seorang wanita bernama Kaoru Kamiya dan menjadi awal kisah *Rurouni Kenshin* dimulai. Sifat Kenshin yang sangat ramah, penolong, lembut, dapat membuat tokoh lain bisa saling melengkapi dalam menggerakkan cerita.

### b. Kaoru Kamiya



Kaoru Kamiya adalah tokoh yang berperan sangat penting untuk kehidupan Kenshin. Pertama kali bertemu dengan Keshin, Kamiya sempat mengira bahwa Kenshin adalah pembunuh

dibalik runtutan peristiwa pembunuhan yang terjadi pada Era Meiji. Sosok Kamiya sangat baik perhatian kepada Kenshin dan kawan-kawannya, Kamiya juga seorang guru kendo satu-satunya di *dōjō* milik keluarga Kamiya.

## 2. Tokoh pendukung

### a. Megumi Takani



Megumi Takani merupakan keturunan dokter terkenal yang seluruh anggota keluarganya dibunuh. Untuk mencukupi kebutuhan hidup, Megumi terpaksa bergabung dengan Takeda Kanryu untuk membuat opium. Sadar hal yang dilakukannya salah, Megumi berusaha keluar dari kediaman milik Kanryu. Namun usahanya selalu gagal, dan pada akhirnya Kenshin dan Senosuke pergi ke tempat kediaman Kanryu untuk menyelamatkan Megumi dan menggagalkan bisnis opium milik Kanryu.

b. Sanosuke Sagara



Sanosuke Sagara merupakan tokoh pembantu Kenshin. Dia kawan setia Kenshin yang jika setiap ada peperangan yang melibatkan Kenshin dia tidak akan diam saja. Sanosuke memiliki pedang *Zanbato* yang sangat besar dan hanya dia yang mampu mengangkatnya.

c. Yahiko Myojin



Yahiko Myojin adalah seorang anak yatim piatu yang tinggal dan belajar di *dōjō* Kamiya. Dia juga sering membantu Kamiya membersihkan *dōjō*, memasak, dan pekerjaan rumah lainnya.

d. Hajime Saito



Hajime Saito sebenarnya merupakan rival Kenshin pada perang Toba-Fushimi. Namun setelah Restorasi Meiji keduanya menjalin pertemanan yang baik. Hajime Saito merupakan mantan kapten *Shinsengumi*. Setelah restorasi dia memiliki posisi penting dalam kepolisian.

e. Takeda Kanryu



Takeda Kanryu merupakan seorang pengusaha opium yang menyewa *samurai* dan beberapa petarung untuk melindungi bisnisnya. Kanryu tidak segan-segan untuk menghabisi lawannya agar bisnisnya berhasil. Namun bisnis yang dapat menghancurkan era meiji ini akhirnya dapat dihentikan oleh Kenshin dan kawan-kawannya. Kanryu merupakan tokoh antagonis dan menjadi musuh bagi Kenshin.

## f. Jin-e



Jin-e merupakan salah satu anak buah Kanryu. Dia juga berpura-pura menjadi *Hittokiri Battousai* palsu untuk megacaukan pemerintahan yang baru. Dia juga memiliki jurus *Shin no Ippo* yang menghipnotis lawannya menjadi tidak bisa bergerak karena rasa takut.

## g. Gein



Gein adalah anak buah Takeda Kanryu yang paling misterius. Gein sempat meracuni air sumur di *dōjō* Kamiya agar Megumi mau kembali ke Kanryu. Gein juga menghalang-halangi dan bertarung melawan Kenshin pada saat akan menyelamatkan Megumi. Senjata andalan Gein adalah pistol dan pisau.

#### h. Inui Banjin



Inui Banjin juga salah satu anak buah Takeda Kanryu yang berusaha menggagalkan Kenshin untuk menyelamatkan Megumi. Banjin merupakan lawan yang pas untuk Sanosuke.

#### b. Tujuan

Setiap tokoh utama pasti memiliki tujuan untuk menggerakkan alur cerita. Biasanya tujuan dapat bersifat fisik dan non fisik. Film yang bertemakan kepahlawanan pastinya memiliki tujuan yang jelas atau tujuan fisik, yaitu mengalahkan rival dan menyelamatkan makhluk hidup. Film kepahlawanan biasanya memiliki cerita yang penuh dengan action dan alur menarik.

Seperti halnya film kepahlawanan yang lain, film *Rurouni Kenshin* juga memiliki cerita tentang penyelamatan dan membantu sesama. Membantu sesama merupakan budaya manusia dari jaman dahulu karena manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan. Beberapa bukti pada film *Rurouni Kenshin* tentang tujuan dapat ditunjukkan sebagai berikut.

Penggalan dan cuplikan di bawah menceritakan ketika Kenshin dan Sanosuke pergi untuk menyelamatkan Megumi dari Kanryu dan anak buahnya. Setelah berhasil menyelamatkan Megumi, Megumi menyuruh Kenshin bergegas untuk menyelamatkan Kaoru. Kenshin terkejut jika Kaoru ternyata juga telah diculik oleh Jin ei. Setelah menyelamatkan Megumi, dia kemudian bergegas menuju hutan untuk menyelamatkan Kaoru. Jin ei menculik Kaoru agar mantan *hittokiri battousai* tersebut menjadi pembunuh lagi, namun karena Kaoru dapat menyadarkan Kenshin Himura akhirnya dia hanya mematahkan lengan Jin ei. Namun tokoh Jin ei tetap berakhir dengan cara membunuh dirinya sendiri.



剣心 : めぐみ どの、私たでござるよ。  
 さのすけ: もう大丈夫で～  
 剣心 : いちでよかったでござる。  
 めぐみ : 急いで、かおる さんが～

*Kenshin : Megumi-dono, watashitadegozaruyo.*

*Sanosuke : mou daijoubu de*

*Kenshin : ichi de yokatta degozaru*

*Megumi : isoide!! Kaouru san ga.....*

Kenshin : nona megumi, ini aku...

Sanosuke : sekarang sudah tidak apa-apa

Kenshin : saya senang nona baik-baik saja

Megumi : cepatlah... Kaoru dalam bahaya....

*Rurouni Kenshin, 01.51.28-01.51.43*



じんえい : 怒ってが？

剣心 : かおる どの、おまきうんだきさばと、それをそしてひながたおれじしえな。

じんえい : いい 抜刀債、怒った怒った！

剣心 : かおる どの～

*Jin ei : okottega?*

*Kenshin : Kaoru dono omakiun dakisabato soreo sosite hinagata orejisimieta*

*Jin ei : ii battousai, okotta okotta*

*Kenshin : Kaoru dono.....*

Jin ei : kamu marah?

Kenshin : melibatkan nona Kaoru dalam masalah ini, aku tidak bisa menahan diriku.

Jin ei : bagus battousai! Marahlah! marahlah!

Kenshin : nona Kaoru!

*Rurouni Keshin, 01.53.10-01.53.45*

### 3.2 *Mise-En-Scene*

*Mise-en-scene* merupakan salah satu unsur sinematik pada sebuah film. Karena unsur sinematik dan naratif adalah pembentuk sebuah film, maka tanpa unsur *mise-en-scene* film tidak akan pernah jadi. *Mise-en-scene* berasal dari kata Perancis yang memiliki arti adalah *putting in the scene*. Pengertian dari *mise-en-scene* sendiri adalah semua hal yang berkaitan dengan proses pengambilan gambar pada sebuah film. Berikut pembahasan tentang salah satu aspek *mise-en-scene* yaitu *setting* pada sebuah film.

### 3.2.1 Setting atau Latar

*Setting* adalah seluruh latar bersama semua properti yang tidak bergerak seperti perabotan, jedela, pintu, pohon, dan sebagainya. Biasanya *setting* yang digunakan dalam proses produksi film dibuat sesama mungkin atau senyata mungkin dengan konteks cerita film yang akan disampaikan kepada penonton. *Setting* yang digunakan dalam film *Rurouni Kenshin* kebanyakan menggunakan *shot on location* atau produksi film menggunakan lokasi aktual yang sesungguhnya. Dengan pengambilan gambar menggunakan lokasi aktual, maka hal yang berkaitan dengan budaya Jepang terlihat sebagai berikut.

Pada gambar di bawah menunjukkan bahwa pengambilan gambar dilakukan menggunakan rumah tradisional Jepang yang asli. Ornamen-ormen beserta perabot didalam rumah tradisional juga terlihat sangat jelas. Dengan pengambilan gambar melalui lokasi asli, diharapkan penonton lebih dapat merasakan film tersebut terjadi secara nyata dan mengetahui beberapa kebudayaan Jepang tradisional yang terlihat. Kesan dramatis menggunakan

lokasi aktual juga menambah baik pada setiap adegan yang diciptakan para tokoh.



*Rurouni Kenshin, 00.33.17 & 00.54.16*



*Rurouni Kenshin, 00.28.31 & 00.30.22*

Karena film *Rurouni Kenshin* memiliki konsep cerita masa lalu, suasana yang diceritakan juga menggambarkan keadaan masa lalu. Gambar di bawah memperlihatkan ketika Kenshin dan Megumi sedang bercakap-cakap di pinggir sungai, terlihat juga seorang pendayung yang sedang melintas. Jaman dahulu perahu menjadi salah satu alat transportasi utama untuk menuju suatu tempat selain berkuda, *jinrikhisa* atau becak yang ditarik manusia, dan ketika Restorasi Meiji belum ada mobil dari Eropa atau dari bangsa asing yang masuk ke Jepang.



*Rurouni Kenshin, 01.23.41*

#### a. Fungsi *setting*

*Setting* berfungsi sebagai penunjuk ruang dan waktu sehingga dapat memberikan informasi yang jelas dalam mendukung adegan cerita film. Fungsi *setting* sebagai penunjuk ruang dan wilayah, penunjuk waktu, dan penunjuk status sosial akan dibahas sebagai berikut.

##### 1. Penunjuk Ruang dan Wilayah

Fungsi utama *setting* adalah menentukan ruang. Penggunaan *setting* yang tepat diharapkan dapat menunjukkan dan meyakinkan penonton. Misalnya ketika sineas ingin menampilkan latar di pinggir sungai, maka pengambilan gambar dilakukan tepat di pinggir sungai disertai dengan properti dan suasana pendukung seperti teknik *editing* cahaya film, perahu dan pendayung, orang yang sedang mencuci, air, dan tanaman rumput.

Penggunaan *shot on location* dapat mudah dikenal dan lebih meyakinkan penonton karena efek *natural* yang didapat. Pada cuplikan film *Rurouni Kenshin* di bawah ini mengungkapkan bahwa

pengambilan latar pinggiran sungai dilakukan dengan sungai asli, bukan dari hasil studio maupun *editan* komputer.



*Rurouni Kenshin, 00.08.06 & 01.23.41*

## 2. Penunjuk Waktu

Fungsi *setting* sebagai penunjuk waktu yaitu sebagai pemberi informasi waktu, jaman, atau musim sesuai dengan isi cerita film. Film yang mengisahkan tentang masa silam, biasanya sangat bergantung dengan kekuatan *setting*-nya. *Setting* akan diatur sehingga isi cerita dari film tersebut terjadi ratusan tahun yang lalu.

Pada cuplikan gambar di bawah fungsi *setting* sebagai penunjuk waktu adalah menunjukkan negara Jepang pada jaman dahulu. Hal yang berkaitan dengan budaya Jepang juga muncul yaitu pakaian yang digunakan adalah *kimono* dan *yukata* yaitu pakaian tradisional Jepang. Alas kaki yang digunakan juga masih tradisional yaitu menggunakan *geta*.

Pada gambar bagian kanan juga menunjukkan warung yang masih sangat tradisional beratapkan kain untuk melindungi dari sengatan matahari. Pada era masa lalu, bangunan dari tembok masih susah

ditemui kecuali di pusat kota dan hanya golongan orang mampu yang dapat membangun bangunan yang terbuat dari tembok bata.



*Rurouni Kenshin, 00.08.18 & 00.14.09*



*Rurouni Kenshin, 00.23.15 & 00.14.22*

Gambar diatas juga menunjukkan bahwa *setting* dan properti ditujukan untuk menggambarkan masa lampau yaitu pamflet daftar pencarian orang dari kepolisian masih dengan cara manual, yaitu dengan cara menunjukkan sketsa wajah. Berbeda dengan jaman sekarang yang lebih canggih menggunakan foto aslinya dan dapat menjadikan info lebih akurat.

### 3. Penunjuk Status Sosial

*Setting* dapat menentukan status sosial para pelaku ceritanya. *Setting* kalangan atas biasanya memiliki wujud yang megah, properti yang lengkap, serta ornamen-ornamen berkelas. Berbanding terbalik dengan *setting* untuk kalangan bawah seperti properti apa adanya,

tempat yang kecil dan sempit. Pembahasan fungsi *setting* sebagai penunjuk status sosial pada film *Rurouni Kenshin* beserta bukti sebagai berikut.

Penunjuk status sosial dapat terlihat dari dekorasi tempat tinggal Kaoru dan Kanryu yang sangat berbeda. Gambar kiri menunjukkan *Dōjō* milik Kaoru yang bernuansa sederhana dengan perabotan yang hampir semuanya terbuat dari kayu. Properti sumur yang berada di tengah dan adanya seekor ayam juga dapat menambah kesan kesederhanaan dari status sosial Kaoru dalam film tersebut.

Berbeda dengan gambar bagian kanan, status sosial kalangan atas sangat terlihat pada *setting* bagian tokoh Kanryu. Pada film ini, Kanryu diceritakan sebagai seorang pengusaha yang sukses di daerah tersebut. Hal itu tak luput dari penambahan *setting* mewah untuk karakter Kanryu, gambar di atas memperlihatkan rumah megah, air macur, taman yang indah, 2 ekor anjing dan didukung pemilihan kostum yang menunjukkan bahwa tokoh Kanryu merupakan golongan orang kaya.



*Rurouni Kenshin, 00.28.31 & 00.17.20*

### **3.3 Unsur-Unsur Kebudayaan Universal dalam Film *Rurouni Kenshin***

Kata “kebudayaan” berasal dari kata Sanskerta *buddayah*, yaitu bentuk jamak dari buddhi yang berarti “budi” atau “akal”. Dengan demikian kebudayaan dapat diartikan: “hal-hal yang bersangkutan dengan akal” (Koentjaraningrat, 2013:146). Maka pengertian budaya yaitu suatu cara dalam kehidupan manusia yang berkembang, dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok.

Sedangkan kebudayaan adalah sesuatu yang memengaruhi pikiran manusia ketika digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan bermasyarakat meliputi ide atau gagasan dan tingkat pengetahuan. Kebudayaan terbentuk dari beberapa unsur yaitu bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian. Berikut di bawah ini analisis tentang unsur-unsur kebudayaan beserta bukti dari film.

#### **3.3.1 Bahasa**

Bahasa merupakan alat pengantar berkomunikasi berupa lisan maupun tertulis yang digunakan manusia. Setiap wilayah atau negara, bahasa memiliki perbedaan masing-masing. Misalnya negara Jepang berbeda bahasanya dengan negara Amerika. Karena bahasa bersifat unik dan hanya dapat dimengerti oleh pengguna bahasa tersebut, maka keunikan tersebut harus dipelajari dan dipahami oleh manusia agar dapat berkomunikasi dengan yang lain sehingga dapat memperoleh nilai empati, pengetahuan, rasa simpati

dari orang lain tersebut. Menurut Koentjaraningrat (2013: 263) “perbedaan bahasa menurut lapisan sosial dalam masyarakat yang bersangkutan disebut tingkat sosial bahasa (*social level of speech*)”. Pembahasan unsur bahasa di bawah ini berikut dengan bukti pada film.

Pada film ini tentu saja bahasa yang digunakan adalah bahasa Jepang. Bahasa Jepang merupakan bahasa yang digunakan masyarakat Jepang untuk berkomunikasi dengan sesama orang Jepang. Meskipun Jepang diapit oleh beberapa negara khususnya Cina dan Korea, bahasa Jepang tentu saja sangat berbeda dengan bahasa di kedua negara tetangga tersebut.

Dalam bahasa Jepang terdiri dari karakter yaitu kanji, hiragana, dan katakana. Pada situs <https://japanesian.id> menjelaskan bahwa huruf katakana digunakan untuk menulis kata-kata serapan dari bangsa asing (*gairaigo*), selain itu juga digunakan untuk menuliskan nama – nama orang asing dan *onomatope*. Selanjutnya huruf Kanji adalah salah satu huruf yang digunakan di Jepang yang jumlahnya mencapai ribuan huruf. Huruf ini berasal dari Tiongkok dan mulai masuk ke Jepang semenjak ribuan tahun yang lalu. Huruf Kanji digunakan untuk simbol konsep atau ide (kata kerja, kata sifat, kata benda, dan kata keterangan). Kemudian huruf Hiragana adalah huruf asli yang dibuat oleh orang Jepang dan digunakan untuk menuliskan kata-kata asli dalam bahasa Jepang.

Dalam bahasa Jepang ada berbagai ragam bahasa yaitu : *wago* (kosakata asli Jepang), *kango* (kosakata serapan dari Cina), *gairaigo* (kosakata serapan dari bahasa asing). Kemudian bahasa hormat (*keigo*) yang terdiri dari

*teineigo, futsuugo, sonkeigo dan kenjoogo*. Beberapa contoh kata serapan *giraigo* dan beberapa contoh *keigo* yang di temukan dalam film *Rurouni kenshin* ditunjukkan dalam kalimat berikut.

たけだ : 人間は最終的には恐怖モンスターになる

*Takeda : ningen wa saishutekini wa, kyofu, monsutā ni naru.*

*Takeda* : manusia pada akhirnya akan mejadi apa yang mereka takutkan yaitu monster.

*Rurouni Kenshin, 00.08.56*

Pada kalimat di atas penggunaan kata *gairaigo* terdapat pada kata モンスター (*monsutā*) yang memiliki arti monster. Monster merupakan kata serapan bahasa Inggris yaitu *monsters*.

やまがた: その土地の一部はイギリスの植民地になった

*Yamagata : sono tochi no ichibu wa igirisu no syokuminchini natta.*

*Yamagata* : beberapa daerahnya menjadi koloi Inggris

*Rurouni Kenshin, 00.45.53*

Selanjutnya pada kalimat di atas terdapat kata イギリス (*igirisu*) yang memiliki arti Inggris atau negara Inggris.

やまがた : も井、すまなかつた

剣心 : いいえ

*Yamagata : moii, sumanakatta*

*Kenshin : iie*

*Yamagata* : baiklah, maafkan saya

Kenshin : tidak apa-apa

*Rurouni Kenshin, 00.49.00-00.49.41*

Pada kalimat di atas terdapat kata *sumanakatta* yang berarti meminta maaf. Kata tersebut diucapkan kepada Yamagata terhadap Kenshin karena termasuk kedalam *keigo*.

剣心 : 山方さん。

Kenshin : Yamagata-**san**!

*Rurouni Kenshin, 00.44.41*

剣心 : ま〜、ま〜 かおるどのもやひこもいしよに食べたでござる

*Kenshin : ma, ma Kaoru-dono mo Yahiko mo ishhoni tabeta de gozaru.*

Kenshin : nah, nah, nona Kaoru dan kau Yahiko ayo makan bersama.

*Rurouni Kenshin, 01.19.45*

Pada kedua kalimat di atas ada kata *-san* dan *-dono*. Kedua kata tersebut digunakan untuk menghormati lawan bicara. Kata *-san* digunakan untuk ketika menghadapi lawan bicara yang belum terlalu akrab. Kata *-dono* biasanya digunakan oleh para samurai untuk menghormati seseorang dimana samurai tersebut bekerja di daerah orang yang dihormati tadi.

### 3.3.2 Sistem Pengetahuan

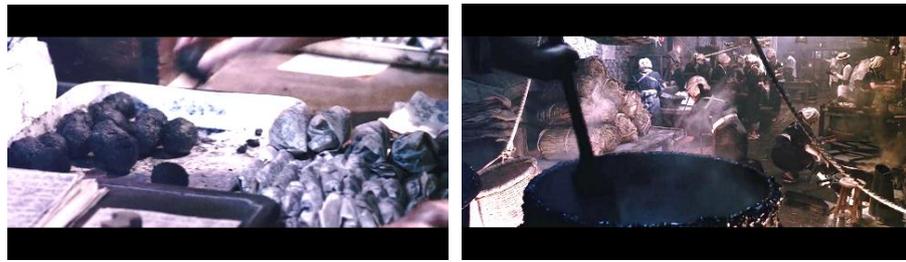
Ilmu pengetahuan dapat digunakan untuk memanfaatkan hal-hal yang ada di sekitar manusia seperti tumbuh-tumbuhan, hewani, zat-zat, bahan mentah yang digunakan untuk meningkatkan kelangsungan hidup manusia. Ilmu pengetahuan juga digunakan untuk memahami bagaimana sifat-sifat, tingkah laku manusia agar dapat bersosial bermasyarakat dan ilmu pengetahuan digunakan untuk mengetahui cara kerja tubuh manusia yang berguna pada bidang kedokteran. Berikut pembahasan unsur ilmu pengetahuan dan bukti pada film *Rurouni Kenshin*. Pada film *Rurouni Kenshin* sistem pengetahuan di tunjukan sebagai berikut.

1. Pemanfaatan bahan mentah khususnya tumbuh-tumbuhan

Ilmu pengetahuan tentang pemanfaatan bahan mentah dari tumbuh-tumbuhan telah digunakan sejak jaman dahulu. Pemanfaatan buah candu (*Papaver somniferum L* atau *P.paeoniflorum*) dapat menghasilkan opium untuk digunakan sebagai obat. Opium yang telah diproses menghasilkan *morfin* dan *morfin* yang diproses akan menghasilkan *heroin*. *Morfin* dipercaya dapat menghilangkan rasa sakit karena bekerja langsung menekan saraf pusat pada tubuh. Sedangkan *heroin* dipercaya dapat mengobati penyakit yang berhubungan dengan pernapasan.

Namun karena efek buruk dari opium sendiri yang mematikan, maka opium yang digunakan sebagai obat harus benar-benar menggunakan saran dan resep dari dokter terkait. Opium termasuk golongan obat-obatan terlarang atau narkoba. Efek dari *heroin* dan *morfin* dapat

membuat penggunaanya kecanduan, hilang kesadaran, euforia yang berlebihan, berhalusinasi, dan kaburnya pengelihatan. Pada gambar di bawah ini cuplikan mengenai pembuatan opium yang ada di film *Rurouni Kenshin*.



*Rurouni Kenshin*, 01.27.22-01.27.28

## 2. Ilmu pengobatan

Selajutnya pemanfaatan ilmu pengetahuan dapat digunakan untuk memeriksa kondisi kesehatan manusia. Biasanya seorang dokter yang dapat mengetahui penyebab penyakit, jenis penyakit, dan cara menyembuhkannya. Seorang dokter diwajibkan memiliki pengetahuan medis yang sangat berguna untuk menyelamatkan orang lain. Berikut bukti ilmu pengetahuan dibidang kesehatan yang muncul pada film *Rurouni Kenshin*.



めぐみ : 医者にきみは、こ熱にこすい、さすぎの毒殺か

*Megumi : isha ni imi wa, konetsu ni kosui, sasuzano dokuka*

Megumi : aku seorang dokter, demamnya tinggi sekali,  
mungkinkah ini racun?

*Rurouni Kenshin, 01.20.25-01.21.42*

Ketika *dōjō* diracun oleh Gein, seluruh orang di sekitar menjadi sakit karena meminum air yang berada di sekitar *dōjō*. Sebelumnya seluruh penghuni *dōjō* Kamiya dibuat bingung oleh penyakit ini. Namun ketika Megumi ingat bahwa Gein pernah masuk ke *dōjō* Kamiya, Megumi langsung lari dan mencoba meminum air sumur yang ada di *dōjō*. Ternyata penyebabnya adalah racun yang ditebar di sumur oleh Gein. Karena Megumi seorang dokter maka tak heran jika pengetahuan tentang penyakit sangat luas dan akhirnya penghuni *dōjō* dan sekitarnya dapat disembuhkan.

### 3. Ilmu beladiri

Kemudian pengetahuan bela diri untuk mengalahkan musuh. Pada film *Rurouni Kenshin*, pengetahuan bela diri digunakan Kenshin untuk mengalahkan lawan tanpa membunuh. *Hiten Mitsurugi Ryu* merupakan ilmu pedang milik Kenshin yang bertujuan untuk mengalahkan banyak musuh tanpa membunuh.



*Rurouni Kenshin, 00.38.33 & 01.34.00*

Pada gambar di atas memperlihatkan ilmu bela diri Kenshin yang bernama *Hiten Mitsurugi Ryu*. Pedang yang digunakannya bernama *sakabatou* juga berbeda dari pedang pada umumnya karena mata pedang yang tajam berada di sisi belakang.

#### 4. Pengetahuan tentang memahami sifat manusia

Pemahaman sifat manusia digunakan untuk mengetahui bagaimana sebenarnya sifat manusia yang lain dalam berinteraksi. Ketika manusia saling berinteraksi, perbedaan pikiran, sifat, sikap, dan kepribadian pasti saling berbeda. Pada film *Rurouni Kenshin* pengetahuan tentang memahami sifat manusia ditunjukkan ketika Kenshin menyadari adanya hal mencurigakan yang disembunyikan oleh Megumi.



*Rurouni Keshin, 01.20.14 – 01.20.16*

Pada gambar di atas menggambarkan ketika Kenshin mengetahui ada hal yang disembunyikan oleh Megumi ketika *dōjō* sedang mengalami musibah yaitu air sumur di racun oleh salah satu anak buah Kanryuu.

### 3.3.3 Organisasi Sosial

Menurut Koentjaraningrat (2013: 285) kesatuan sosial yang paling dekat dan mesra adalah kesatuan kekerabatannya, yaitu keluarga inti yang dekat dan kaum kerabat lain. Kesatuan sosial antar keluarga inti merupakan bentuk kekerabatan yang terdekat, kemudian juga ada kesatuan di luar kerabat namun masih termasuk pada lingkungan komunitas. Koentjaraningrat (2013: 287) juga membahas persoalan pembagian kerja dalam komunitas, berbagai aktivitas kerja sama atau gotong-royong dalam komunitas, hubungan dan sikap antara pemimpin dan pengikut dalam komunitas.

Biasanya seseorang akan membedakan cara bergaul dengan orang lain. Ketika seseorang sadar berinteraksi terhadap orang lain yang bukan termasuk dalam keluarga intinya dan belum terlalu mengenalnya, maka hal-hal yang disampaikan tidak terlalu pribadi. Karena hal-hal pribadi sangat tidak etis jika disampaikan kepada orang yang diluar keluarga atau orang yang baru dikenal.

Pada film ini keorganisasian yang muncul adalah

1. Kepolisian

Sesudah memasuki era Meiji sistem pemerintahan semakin baik, termasuk untuk tetap menjaga perdamaian dibentuklah kepolisian. Pada film Rurouni Kenshin, setelah 10 tahun sejak masa Restorasi Meiji, kepolisian dibentuk untuk mengamankan keadaan negeri semenjak masa restorasi karena masih ada sekelompok penjahat yang menaungi para mantan samurai untuk menghancurkan seluruh negeri dengan cara menyebarkan opium. Kemudian masuklah Hajime Saito sebagai anggota dalam kepolisian tersebut, dan memiliki kedudukan penting dalam kepolisian.



Rurouni Kenshin 00.04.41 & 00.14.05

Pada kedua cuplikan di atas memperlihatkan ketika tokoh Hajime Saito ketika menjadi kapten *Shinsengumi* pada waktu perang Toba Fushimi telah masuk ke organisasi kepolisian negeri pada era Meiji.

## 2. Kehidupan *dōjō*

Setelah perang *bakumatsu*, Kenshin memutuskan untuk berjanji tidak akan membunuh orang lagi dengan cara menancapkan pedangnya ke

tanah dan memutuskan untuk menjadi pengembara. Pada saat mengembara, dia tidak sengaja bertemu dengan Kamiya Kaoru.



Rurouni Kenshin 00.14.14 & 00.53.26

Pada kedua cuplikan di atas memperlihatkan ketika Kenshin masih menjadi pengembara. dan di saat itu hubungan Kenshin dengan Kaoru dimulai, hingga akhirnya mantan *Hittokiri* tersebut diajak oleh Kaoru masuk menjadi salah satu bagian dari kerabatnya.

### 3. Perkumpulan penjahat

Perkumpulan yang di kepalai oleh Takeda Kanryuu tersebut mempunyai tujuan yang buruk. Tujuan dari perkumpulan tersebut adalah untuk menghancurkan pemerintahan dan seluruh negeri dengan cara menyebarkan opium. Takeda mendapatkan sekumpulan para samurai karena mereka sudah tidak memiliki pekerjaan lagi semenjak era Meiji. Pekerjaan para samurai tersebut hanya membikin onar dan membunuh saja.



*Rurouni Kenshin, 00.20.57 & 01.32.57*

Pada kedua cuplikan di atas memperlihatkan organisasi tokoh antagonis. Seperti yang telah di jelaskan Koentjaraningrat tentang persoalan pembagian kerja dalam kelompok. Kelompok yang dipimpin oleh tokoh Takeda Kanryuu memiliki tujuan yang buruk. Setiap anggota dalam kelompok memiliki peran masing-masing. Seperti tokoh Jin e yang menculik Kaoru, tokoh gein yang meracun *dōjō*, kemudian para sekumpulan bandit yang merusak *dōjō* milik Kamiya.

### **3.3.4 Sistem Peralatan dan Teknologi**

Sistem peralatan dan teknologi adalah teknik atau cara yang dimiliki manusia atau sebuah kelompok yang meliputi memproduksi, memakai, memelihara, mengumpulkan bahan-bahan mentah kemudian menjadikannya sebuah penunjang yang bersifat material untuk memenuhi kebutuhan hidup.

Sedikitnya ada delapan unsur yang menyangkut pada sistem peralatan dan teknologi yaitu, alat-alat produksi, alat membuat api, senjata, wadah, makanan, pakaian, perumahan atau tempat tinggal, dan alat transportasi.

Berikut uraian pembahasan dan contoh sistem peralatan dan teknologi yang muncul pada film *Rurouni Kenshin*.

a. Alat-alat produksi

Alat produksi berguna untuk melakukan suatu pekerjaan agar dapat menciptakan suatu benda yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan hidup atau hal penting yang menyangkut tentang kepentingan manusia. Alat-alat produksi pada film *Rurouni Kenshin* ditunjukkan sebagai berikut.

Gambar bagian kiri di bawah ini menunjukkan alat-alat yang digunakan untuk membuat obat. Pada gambar kiri ada sebuah timbangan kecil yang digunakan untuk menimbang bahan obat agar sesuai dengan takaran. Gambar bagian kanan memperlihatkan sebuah alat untuk menggerus, menumbuk bahan obat-obatan. Alat-alat tersebut digunakan sebagai membuat obat untuk orang-orang di *dōjō* yang telah keracunan karena meminum air di sekitar *dōjō* Kamiya karena di racun oleh salah satu anak buah Kanryu bernama Gein.



*Rurouni Kenshin, 01.22.24 – 01.22.50*

b. Alat membuat api

Api merupakan suatu unsur yang sangat penting dalam kehidupan. Tanpa api hidup tidak bisa berjalan dengan baik, misalnya untuk

memasak makanan, menerangi, menghangatkan badan. Pada jaman *megalithikum*, api dibuat oleh manusia purba dengan cara menggesekkan sebuah batu sehingga tercipta percikan api atau dengan gesekan kayu yang diraut.

Untuk menjaga bara api tetap menyala, maka bara api harus di tiup agar tetap membara. Penjelasan tentang tujuan meniup bara api dan bukti pada film *Rurouni Kenshin* berikut di bawah ini.

Pada cuplikan gambar di bawah Yahiko sedang memasukan kayu bakar ke dalam tungku untuk menjaga api tetap menyala. Yahiko juga meniup bara api agar ketika kayu dimasukan, bara api tetap hidup dan membakar kayu tersebut. Tungku tersebut digunakan untuk memasak makanan.



*Rurouni Kenshin, 00.52.57*

### c. Senjata

Senjata merupakan sebuah alat yang digunakan manusia untuk berburu dan berperang. Biasanya senjata berburu memiliki fungsi sebagai pemotong, penusuk hewan buruan. Sedangkan senjata berperang memiliki fungsi untuk menyakiti lawan dan sebagai perisai untuk

menangkis serangan lawan. Berikut bahasan mengenai senjata dan bukti pada film *Rurouni Kenshin*.

Senjata yang digunakan pada era *Samurai* tentu saja adalah *katana* yaitu pedang asli bangsa Jepang. Pada cuplikan di atas, pedang yang digunakan oleh Kenshin adalah *sakabatou* atau pedang yang memiliki mata tajam di bagian belakang namun sisi depannya tumpul. Karena sumpah Kenshin yang tidak akan membunuh lagi, maka *sakabatou* menjadi pedang andalan Kenshin untuk melawan musuh dengan cara tidak membunuhnya tapi dengan melumpuhkannya.



かおる : 何でそな物

剣心 : これはさかばとうでござる

かおる : さかばとう

剣心 : このよようにとりのはながはにみえた、しすのかたなど逆で  
ござる

*Kaoru* : *nande sona mono*

*Kenshin* : *korewa sakabatou degozaru*

*Kaoru* : *sakabatou*

*Kenshin* : *kono youni, torino hanaga wa ni mieta, sitsuno katana to  
gyaku degozaru*

Kaoru : benda apa itu?

Kenshin : ini Sakabatou

Kaoru : Sakabatou?

Kenshin : pedang ini, sisi tajamnya dibalik, ada di sisi yang berlawanan

*Rurouni Kenshin, 00.15.36-00.15.55*

Cuplikan gambar di bawah memperlihatkan senjata berjenis *gatling gun*. Senapan tersebut diciptakan pada abad ke 18 dan termasuk senjata mesin berat yang di fungsikan dengan cara memutar tuas dengan tangan agar dapat menembak. *Gatling gun* digunakan oleh Kanryu untuk mengalahkan Kenshin saat akan menyelamatkan Megumi. Namun senjata tersebut kalah cepat dengan gerakan Kenshin. Untuk mengalahkan Kanryu, Kenshin dibantu oleh Sanosuke dan Hajime Saito. Karena senjata tersebut hanya dapat menembak satu arah saja, maka Sanosuke bertindak memancing perhatian Kanryu dan pada saat yang sama Hajime dan Kenshin dapat menangkap Kanryu.



*Rurouni Kenshin, 01.47.58*

d. Wadah

Wadah merupakan alat atau tempat untuk menyimpan, memuat, menimbun barang. Salah satu tujuan penggunaan wadah yaitu agar barang yang di tempatkan di dalam wadah tersebut diharapkan tidak terecer atau tumpah. Berikut uraian beserta bukti pada film *Rurouni Kenshin*.

Berbagai macam wadah dalam film ini sebagian besar berbahan dasar kayu, karena ketika masa Restorasi Meiji, alumunium dan besi masih menjadi barang yang mahal. Pada gambar bagian kiri, mangkuk dari kayu digunakan untuk menyajikan makanan berupa bubur atau sup. Pada bagian gambar kanan, ember tradisional yang terbuat dari kayu digunakan Megumi untuk menyimpan air dari sumur.



*Rurouni Kenshin, 00.41.39&01.20.27*

#### e. Makanan

Makanan merupakan hal yang paling pokok dibutuhkan oleh manusia untuk menjalani hidup. Tanpa makanan, manusia tidak dapat hidup karena makanan merupakan pasokan energi yang dibutuhkan oleh tubuh manusia.

Makanan pokok pada setiap suku bangsa berbeda misalnya di Jepang nasi menjadi makanan pokok, namun berbeda di Amerika yang mana

gandum dan kentang adalah makanan pokok masyarakatnya. Berikut pembahasan tentang makanan beserta bukti pada film di bawah ini.

Kutipan dan cuplikan di bawah menceritakan ketika Yahiko bangun tidur kemudian lapar, dan pada saat yang tepat Megumi, Kaoru, dan Kenshin sedang menyiapkan makanan. Makanan yang disiapkan sangat sederhana yaitu berupa ikan bakar, semangkuk nasi, dan sup *miso*. Sup *miso* terbuat dari dashi atau kaldu ditambah isi sup berbahan makanan laut atau sayur-sayuran tergantung selera. Jika berbahan makanan laut maka berisi rumput laut, kepiting, udang, dsb. Jika berbahan sayuran maka berisi lobak, tahu, tauge, kentang, dsb.



やひこ : ご飯をめぐみ、味噌汁は剣心、魚はかおる

*Yahiko* : *gohan o Megumi, misoshiru wa Kenshin, sakana wa Kaoru.*

Yahiko : nasinya dimasak Megumi, Kenshin memasak sup miso, dan ikannya Kaoru.

*Rurouni Kenshin, 01.19.05*

#### f. Pakaian

Pakaian juga salah satu hal penting bagi manusia. Selain berfungsi sebagai penutup tubuh, pakaian dapat berfungsi sebagai ciri khas suatu suku bangsa.

Sebuah identitas suku bangsa juga dapat dilihat dari baju tradisionalnya. Misalnya baju tradisional Jepang adalah *kimono*, sedangkan baju tradisional Indonesia khususnya di pulau Jawa adalah kebaya. Ciri khas tidak hanya pada baju saja, namun aksesoris yang melekat pada baju tradisional juga akan lebih memperlihatkan budaya suatu suku bangsa. Berikut pembahasan dan bukti di bawah ini.



*Rurouni Kenshin, 01.04.19*

*Rurouni Kenshin, 02.08.12*

Pada film yang bertema sejarah ini, pakaian tradisional Jepang sangat ditunjukkan. Gambar kiri menunjukkan *kimono* digunakan oleh Kaoru dan Kenshin menggunakan *hakama*. *Kimono* banyak digunakan ketika menghadiri acara resmi. Dari bahan kain, *kimono* menggunakan bahan dari sutra, sehingga kebanyakan *kimono* digunakan pada saat musim dingin karena bahan sutra tidak dapat menyerap keringat dengan baik.

Ada 2 lapis pakaian *kimono* yaitu *hadajuban* (lapisan dalam) dan *juban* (lapisan luar). Saat menggunakan *kimono* juga wajib mengenakan

kaus kaki. Penggunaan *obi* atau pita pada *kimono* juga dilengkapi dengan bantal kecil di bagian belakang agar terlihat lebih resmi. Sedangkan untuk alas kakinya bernama *geta* dan *zori*. *Geta* adalah alas kaki yang berbentuk sandal jepit namun bagian bawahnya menonjol menyerupai hak. Tonjolan hak pada *geta*, berfungsi agar *kimono* tidak menyentuh tanah yang akan merusak dan mengotori *kimono*. *Zori* juga salah satu alas kaki tradisional Jepang yang bentuknya juga mirip sandal jepit namun ketebalan sol nya seperti *wedges* dan banyak juga sol *zori* yang *flat*.

*Hakama* merupakan pakaian tradisional yang digunakan para pria. *Hakama* merupakan pakaian para *samurai* yang memiliki atasan *kimono* dan bawahan celana yang memiliki tujuh kerutan atau lipatan yang mewakili tujuh asas *bushido*. Namun pada jaman sekarang *hakama* tidak hanya dipakai oleh pria saja, namun wanita juga menggunakannya.

Gambar kanan di atas menunjukkan *yukata* yang digunakan oleh Kaoru. *Yukata* adalah pakaian tradisional seperti *kimono* namun dibuat dengan bahan katun. Biasanya *yukata* digunakan ketika musim panas. Tidak seperti *kimono*, *yukata* hanya memiliki satu lapisan saja yaitu *hadajuban* (lapisan dalam). Penggunaan kaus kaki juga tidak wajib ketika menggunakan *yukata*. *Obi* yang digunakan saat memakai *yukata* juga sangat sederhana misalnya hanya dengan lilitan kain dan diberi pita.

g. Tempat berlindung dan perumahan

Tempat berlindung juga sangat penting untuk manusia. Rumah sebagai tempat yang aman dari gangguan binatang buas, tempat berlindung dari cuaca buruk, dan juga dapat menjadi salah satu identitas suku bangsa. Misalnya rumah Joglo di Jawa Tengah dan rumah tradisional Jepang.

Perbedaan yang sangat menonjol dapat berguna untuk membedakan sebuah suku bangsa. Ornamen-ornamen ciri khas masing-masing rumah tradisioal juga dapat menunjukkan budaya yang dimiliki oleh setiap suku bangsa. Berikut pembahasan dan bukti cuplikan gambar pada film *Rurouni Kenshin*.

Pada gambar di bawah menunjukkan bahwa rumah Jepang Tradisional memiliki gerbang yang tinggi. Karena jalan perumahan di Jepang tidak memiliki trotoar maka pemisah antara halaman rumah dan jalan hanya dipisahkan dengan gerbang.



*Rurouni Kenshin, 00.33.19*

Atap rumah tradisional Jepang dibuat menggunakan keramik, karena curah hujan yang sangat tinggi, pemilihan keramik dan pembentukan atap seperti tangga dapat melindungi rumah secara maksimal agar air

tidak mudah masuk ke rumah dan terbukti bahan keramik lebih kuat menghadapi derasnya air hujan.



*Rurouni Kenshin, 00.52.43*

Selanjutnya adalah *Washitsu* 和室. *Washitsu* merupakan sebuah ruang serbaguna yang beralaskan *tatami*. *Washitsu* dapat digunakan sebagai ruang keluarga, ruang belajar, dan kamar tidur. *Tatami* merupakan alas semacam tikar tradisional Jepang yang terbuat dari jerami dan digunakan sejak 600 tahun yang lalu. *Tatami* sendiri berasal dari kata *tatamu* 畳む yang artinya menumpuk.

Pada gambar di bawah juga terlihat *zabuton* berwarna biru muda. *Zabuton* adalah bantal tipis yang digunakan untuk duduk. Terlihat juga *shoji* 障子. *Shoji* adalah pintu geser yang dibungkus dengan kertas tipis yang direkatkan pada petak-petak kayu dan bingkai pintu. Fungsi utama dari *shoji* adalah sebagai sekat antara ruangan dalam dengan teras. *Toko no ma* 床の間 juga terlihat pada kanan *Kenshin*. *Toko no ma* adalah ruangan yang berukuran lebih kecil dari ruangan yang ada di dalam

rumah. Letak *toko no ma* lebih tinggi beberapa inci dari lantai *tatami*. *Toko no ma* berfungsi sebagai ruang ibadah untuk orang Jepang.



*Rurouni Kenshin, 00.54.37-00.54.48*

#### h. Alat-alat transportasi

Karena sifat manusia yang ingin terus bergerak, maka terciptalah alat transportasi. Alat transportasi digunakan manusia untuk mencapai suatu daerah. Berikut di bawah ini ulasan beserta bukti pada film *Rurouni Kenshin*.

*Jinrikisha* 人力車 berasal dari kata *jin* 人 manusia, *riki* 力 tenaga, dan *sha* 車 kendaraan secara harafiah berarti kendaraan yang digerakan dengan tenaga manusia. Transportasi tradisional tersebut mulai beroperasi ketika masa Restorasi Meiji. Sejarah *jinrikisha* dimulai ketika Pemerintah Jepang memberikan ijin produksi kepada Takayama Kosuke, Izumi Yosuke, dan Suzuki Tokujiro pada tahun 1870. *Jinrikisha* diproduksi masal sekitar tahun 1870 dan beroperasi di Tokyo.

*Jinrikisha* dapat berjalan dengan cara ditarik oleh seseorang yang memiliki tenaga yang kuat atau pemuda-pemuda Jepang karena

mengandalkan kekuatan kaki dan tangan. Mengingat berat dari *jinrikhisa* dapat mencapai puluhan kilogram belum termasuk penumpangnya.



<https://www.japan-experience.com/to-know/visiting-japan/jinrikisha>

*Rurouni Kenshin, 00.16.57*

### 3.3.5 Sistem Mata Pencaharian hidup

Mata pencaharian hidup adalah suatu cara yang dilakukan oleh sekelompok orang atau individu sehari-hari yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan menjadi sumber pokok penghidupan. Berikut pembahasan beserta bukti pada film *Rurouni Kenshin* dibawah ini.

#### 1. Berdagang

Pada gambar dan kutipan di bawah menjelaskan bahwa berdagang merupakan salah satu mata pencaharian penduduk Jepang. Ketika masa Restorasi Meiji, bangsa Jepang mulai mengubah sistem ekonominya yang dari pertanian menjadi industri. Diharapkan dari

sektor industri dapat menaikkan kondisi ekonomi bangsa Jepang pasca restorasi. Karena kondisi geografis negara Jepang tidak memungkinkan untuk menjadikan negara industri, maka invasi militer adalah jalan satu-satunya untuk memperoleh bahan baku untuk industri.



商人 : 焼いたケーキが欲しいですか

剣心 : 一つこいただけでござる

商人 : いらっしゃい

*Shonin* : *yaita keki ga hoshidesu ka*

*Kenshin* : *ikko itadakedegozaru*

*Shonin* : *irasshai*

Penjual : mau kue bola bakar?

Kenshin : tolong satu ya

Penjual : silahkan

*Rurouni Kenshin, 00.13.19-00.13.25*

Pada gambar di atas menggambarkan ketika Kenshin sedang membeli kue bola bakar di salah satu penjual pada saat festival.

## 2. Samurai

Pada jaman dahulu, samurai merupakan julukan untuk seseorang perwira militer yang bekerja untuk majikan atau tuan tanah.



*Rurouni Kenshin, 00.19.15*

Pada cuplikan film di atas menggambarkan samurai di kala itu menjadi pekerjaan untuk bertahan hidup. Karena sesudah masa restorasi Meiji, para samurai tidak mendapatkan pekerjaan yang layak, maka mereka memilih untuk ikut bersama Takeda Kanryuu demi bertahan hidup.

### 3. Guru Kendo

Guru kendo merupakan salah satu pekerjaan pada zaman Meiji karena setelah Restorasi Meiji, penggunaan pedang asli sangat dilarang dan masuknya kebudayaan dari barat membuat budaya asli yaitu ilmu pedang mulai luntur.



*Rurouni Kenshin, 00.34.09*

Pada cuplikan gambar di atas menggambarkan bahwa guru *Kendo* menjadi salah satu mata pencaharian. Namun karena adanya desas-desus pembunuhan oleh *Hittokiri* palsu maka dojo milik keluarga Kamiya ini sepi murid.

4. Meramu

Pada film tersebut, pekerjaan selanjutnya adalah meramu. Meramu di tunjukkan pada saat Megumi meracik opium di kediaman Takeda. Meskipun Megumi paham bahwa opium dapat membahayakan kehidupan, dia terpaksa melakukan hal itu karena untuk bertahan hidup.



*Rurouni Kenshin, 01.27.21*

Pada cuplikan gambar di atas menggambarkan bahwa meracik opium juga salah satu mata pencaharian yang ditampilkan pada cerita film Rurouni Kenshin.

### 3.3.6 Sistem religi

Religi merupakan keyakinan atau kepercayaan manusia terhadap Tuhan dan dunia ghaib. Di dalam suatu kepercayaan pasti akan ada ritual atau upacara keagamaan yang berhubungan dengan Tuhan, roh, atau apapun yang diyakini. Proses ritual keagamaan juga berbeda-beda.

Misalnya kepercayaan *Shinto* yang menyembah banyak dewa dan ada ritual keagamaan yang bertajuk festival yaitu *matsuri*. Biasanya *matsuri* diadakan di kuil dan dimaksudkan untuk mendoakan dewa atau roh karena atas keberhasilan panen, kesuksesan, keselamatan, dsb. Pada film ini ada beberapa nilai-nilai religi yang mempunyai kaitan dengan kepercayaan *Shinto* berikut pembahasan religi beserta bukti di bawah ini.

Kepercayaan *Shinto* merupakan agama yang berasal dari Jepang. Kata “shin” memiliki arti roh, dan “to” memiliki arti jalan sehingga arti kata *Shinto* adalah jalannya roh atau jalan dewa. Agama *Shinto* terbentuk karena perkembangan dari berbagai macam aspek seperti kebudayaan dan spiritual dari bangsa asing terhadap Jepang. Namun berbagai pengaruh asing tersebut tidak menghilangkan tradisi asli bangsa Jepang dan makin menambah pengetahuan dan kehidupan spiritual bangsa Jepang. Jepang dapat memadukan tradisi asli dan tradisi dari luar sehingga terciptalah agama baru yang disebut agama *Shinto* sebagai agama resmi Jepang.



*Rurouni Kenshin, 01.16.45*

Pada gambar diatas memperlihatkan ketika Jin-ei sedang berada di hadapan beberapa patung dewa. Dewa-dewa dalam agama *Shinto* jumlahnya tak terbatas. Pengikut agama *Shinto* juga mengakui adanya dewa bumi, dewa langit, dan yang tertinggi dewa matahari (*Amaterasu Omikami*) yang diyakini sebagai pemberi kesejahteraan, kemakmuran, serta kemajuan.

Kemudian pada gambar dibawah ini memiliki keterkaitan yang erat terhadap kepercayaan *Shinto*. Festival yang bertajuk upacara keagamaan ini memiliki tujuan untuk berterima kasih terhadap para dewa karena seluruh sesuatu yang didoakan telah dikabulkan oleh para dewa.



ばんざい、ばんざい、ばんざい

*Banzai, banzai, banzai*

Hore, hore, hore

*Rurouni Kenshin, 00.12.40-00.13.15*

*Mikoshi* atau *omikoshi* merupakan sebuah replika kuil yang diarak oleh masyarakat karena mengekspresikan kegembiraannya terhadap dewa yang telah mengabulkan doa. Pada gambar dan cuplikan kalimat di atas menunjukkan suasana festival atau *matsuri* di Jepang. *Mikoshi* (replika kuil

kecil) yang di panggul oleh banyak orang dan di arak beramai-ramai keliling kota tersebut dipercaya dinaiki oleh roh atau dewa dari kuil *Shinto*.

### 3.3.7 Kesenian

Kesenian merupakan sarana yang digunakan untuk mengekspresikan rasa manusia yang diungkapkan dan dapat dinikmati bersama. Di Jepang ada sebuah upacara keagamaan yang bertajuk kesenian, perayaan dan tradisi. Perayaan tersebut yang paling ditunggu adalah di araknya sebuah kuil kecil bernama *mikoshi*.

#### 1. *Mikoshi*



*Rurouni Kenshin, 00.12.40-00.13.15*

*Mikoshi* atau *omikoshi* biasanya memiliki ornamen-ornamen yang khas dan bisa menunjukkan sebagai salah satu kesenian bangsa Jepang. salah satu ornamen yang ada adalah adanya miniatur berbentuk kuil dan terdapat batang kayu dibawahnya yang digunakan sebagai tandu untuk digotong. Pada bagian atas *omikoshi* terdapat patung burung *Houou* atau *Pheonix*. Biasanya masyarakat Jepang mempercayai bahwa patung burung tersebut dapat membawa pertanda baik.

Gerakan dan sorak sorai pemanggul mikoshi menjadi ciri khas kesenian tersebut yang menandakan bahwa kesenian ini menyampaikan perasaan gembira karena seluruh doa masyarakat dikabulkan oleh para dewa dan terhindar dari malapetaka.

Di Jepang bela diri sangat banyak alirannya. Misalnya, sumo, judo, aikido, kendo, karate, dan sebagainya. Seni bela diri memiliki teknik dan peralatan yang berbeda-beda. Pada film *Rurouni Kenshin* teknik menggunakan pedang sangat banyak di tampilkan.

## 2. Kendo

Aliran bela diri kendo ditampilkan dengan baik, dimulai kelihaihan dan kelincahan Kaoru menggunakan pedang kayu miliknya. Biasanya kendo menggunakan pedang yang terbuat dari bambu (shinai).



*Rurouni Kenshin, 00.15.10*

## 3. Aikido

Aliran bela diri aikido yaitu aliran bela diri yang bertujuan untuk melumpuhkan lawan dan membela diri seperti cara bertarung Kenshin yang tidak ingin membunuh lawan. Pada situs [scdc.binus.ac.id](http://scdc.binus.ac.id) menjelaskan aikido adalah jenis bela diri tradisional

dari Jepang yang sifatnya *defensif* (bertahan), tidak mengutamakan kekuatan otot, tetapi melatih kelenturan badan serta kecepatan gerak. Aikido dapat memanfaatkan counter (umpan balik) yang akan bisa menjatuhkan dan membuat musuh menyerah dalam sekejap. Pada gambar dibawah menggambarkan ketika bela diri aikido digunakan Kenshin untuk melawan musuhnya, gerakan demi gerakan aikido di perlihatkan dengan baik oleh Kenshin.



Rurouni Kenshin, 00.37.17-00.37.30

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis pada film *Rurouni Kenshin* karya sutradara Keishi Ohtomo yang telah dijelaskan pada bab tiga, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Film Rurouni Kenshin merupakan sebuah film yang memiliki bagian dari unsur sastra yaitu unsur naratif yang berhubungan dengan waktu, unsur naratif yang berhubungan dengan waktu serta tujuan. Pada film ini juga di temukan unsur-unsur kebudayaan tradisional jepang. Pada unsur kebudayaan, film ini di ulas dengan teori unsur-unsur kebudayaan universal yang meliputi: bahasa, sistem pengetahuan, sistem peralatan dan teknologi, organisasi sosial, sistem mata encaharian hidup, sistem religi, dan kesenian.

Film merupakan karya salah satu karya manusia yang diciptakan untuk menghibur manusia dan juga dapat menunjukkan sejarah masa lampau yang terjadi di kehidupan. Ketika film diciptakan dengan memasukkan sejarah di dalamnya, maka cerita yang dipaparkan akan memperlihatkan situasi dan kondisi suatu era masa lalu. Dari cerita masa lalu, manusia telah memiliki suatu kebudayaan yang tercipta.

Pada penelitian ini digunakan teori unsur pembentuk film yaitu naratif dan sinematik film. Kedua unsur tersebut digunakan untuk mengupas isi dari film *Rurouni Kenshin* yang meliputi hubungan naratif dengan ruang yaitu Kyoto dan

*dōjō* Kamiya Kaoru. Hubungan naratif dengan waktu yaitu urutan isi cerita atau plot dalam film *Rurouni Kenshin*. Elemen pokok naratif yang berisi pelaku cerita dan tujuan tokoh utama. Selanjutnya *mise-en-scene* yang berisi *setting* atau latar pada film *Rurouni Kenshin*.

Kemudian untuk menganalisis unsur kebudayaan maka digunakan teori 7 unsur budaya universal yang di kemukakan oleh Koentjaraningrat yaitu bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian.

- 1) Bahasa, peneliti mengungkap tentang ragam bahasa Jepang.
- 2) Sistem pengetahuan, peneliti mengungkapkan tentang kemampuan orang Jepang untuk meningkatkan kondisi kehidupan yaitu pengetahuan seorang dokter untuk menyelamatkan nyawa manusia dan memanfaatkan bahan baku dari alam serta pengetahuan bela diri.
- 3) Organisasi sosial, peneliti mengungkapkan adanya sistem organisasi yang mengatur sekelompok orang Jepang yang memiliki tujuan.
- 4) Sistem peralatan dan teknologi, peneliti mengungkapkan adanya alat-alat yang digunakan orang Jepang untuk bertahan hidup misalnya alat untuk menggerus obat, alat membuat api, *katana* atau pedang *samurai*, mangkuk, ember yang terbuat dari kayu, makanan, baju tradisional Jepang yaitu *kimono*, rumah tradisional, dan alat transportasi.

- 5) Sistem mata pencaharian hidup, peneliti mengungkapkan berbagai pekerjaan orang Jepang yang ada pada cerita film.
- 6) Sistem religi, peneliti mengungkapkan tentang kepercayaan dari masyarakat Jepang yaitu *Shinto* dengan *matsuri* dan *omikoshi* sebagai unsur tradisinya. *Matsuri* yaitu festival yang bertajuk yang memiliki tujuan sebagai penghormatan terhadap dewa dan di dalam matsuri tersebut terdapat *omikoshi* sebagai salah satu bentuk penghormatan terhadap dewa.
- 7) Kesenian, peneliti menemukan *omikoshi* dan ilmu bela diri jepang yaitu kendo dan aikido sebagai sebuah seni.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfan, Muhammad. 2013. *Filosofi Kebudayaan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Astuti, Meta Sekar Puji. 2018. Sejarah Becak: dari Jepang, Makassar, Hingga Jakarta. <https://locita.co/esai/sejarah-becak-dari-jepang-makassar-hingga-jakarta>. (diakses pada 5 Agustus 2018).
- Damono, Sapardi Djoko. 2014. *Alih Wahana*. Editum.
- Danesi, Marcel. 2010. *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta: Jalan Sutra.
- Esten, Mursal. 1978. *Kesusasteraan : Pengantar Teori dan Sejarah*. Bandung : Angkasa
- Fathoni, Rifai Shodiq. 2016. Sejarah Agama Shinto. [wawasansejarah.com/agama-shinto/](http://wawasansejarah.com/agama-shinto/). (diakses pada 3 agustus 2018).
- Koentjaraningrat. 2013. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nurgiyanto, Burhan. 2009. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pratama, R Nanda Putra. 2014. “Nilai-nilai Bushido yang Tercermin dalam Film Rurouni Kenshin Karya Sutradara Keishi Ohtomo”. Skripsi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya Malang.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Rohmawati, Yeni. 2017. “Unsur Kebudayaan Dalam Anime Berjudul Sen To Chihiro No Kamikakushi Karya Miyazaki Hayao”. Skripsi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.

- Semi, M. Atar. 1988. *Anatomi Sastra*. Padang : Angkasa Raya
- Soekanto, Soerjono. 2003. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Titisanti, Harina. 2013. “Gambaran Kehidupan *Samurai* Pasca Keruntuhan Pemerintahan Shogun dalam Film Rurouni Kenshin Karya Sutradara Ohtomo Keishi”. Skripsi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya Malang.
- Verawati, Prillia. 2018. Kesederhanaan nan Indah pada Rumah Tradisional Jepang. [www.rumahuni.com/indah-pada-rumah-tradisional-jepang/](http://www.rumahuni.com/indah-pada-rumah-tradisional-jepang/) (diakses pada tanggal 7 Agustus 2018).
- Winayu, Isti. 2011. Belajar dari Jepang: Matsuri. [majalah1000guru.net/2011/01/belajar-dari-jepang-matsuri/](http://majalah1000guru.net/2011/01/belajar-dari-jepang-matsuri/) (diakses pada tanggal 25 Juli 2018).
- Wiyatasari, Reny, dkk. 2017. Pelatihan Menggunakan Yukata Sebagai Pembelajaran Mengenal Budaya Jepang. HARMONI. Volume 1 no 1. Jurnal Universitas Diponegoro. <https://ejournal.undip.ac.id/index/php/harmoni/article/download>. (diakses pada tanggal 8 Agustus 2018).
- <http://www.hometekno.com/2015/12/pengertian-teknologi-cgi-dan-contohnya.html>. Diakses pada tanggal 6 November 2017.
- <http://www.idsejarah.net/2015/09/sejarah-terbentuknya-negara-jepang.html?m=1>. Diakses pada tanggal 30 Juli 2018.

<https://filmkeren21.com/rurouni-kenshin-2012/>. Diakses pada tanggal 16

Mei 2016.

<https://japanesian.id/huruf-katakana/>. Diakses pada tanggal 16 Desember

2018.

[sdc.binus.ac.id/aikido/2017/02/apa-itu-aikido/](https://sdc.binus.ac.id/aikido/2017/02/apa-itu-aikido/). Diakses pada tanggal 17

Desember 2018.

[otaku.dafunda.com/apa-arti-kun-san-sama-dono/](https://otaku.dafunda.com/apa-arti-kun-san-sama-dono/). Diakses pada tanggal 15

Desember 2018.

## 要旨

本論文の題名は大友啓史監督が制作した『るろうに剣心』の実写映画における伝統的な日本の文化要素である。この伝統的な日本の文化要素は Koentjaraningrat の七つの文化要素に基づいて分析したことである。このテーマを選んだ理由はこの映画にはユニバーサルな文化を描く日本の文化がたくさんあるからである。本論文を書く目的は『るろうに剣心』の映画にある映画のナラティブ要素と七つのユニバーサルな文化の要素を描く日本の文化を説明するためである。使用された研究方法は文献研究方法であり、インターネット、本、雑誌、ジャーナルなどからデータを収集した。本論文を書くために筆者は二つの理論を使った。それは Koentjaraningrat が書いた『Pengantar Ilmu Antropologi』という七つ文化要素の本と Himawan Pratista が書いた『Memahami Film』という映画のナラティブ要素の本である。

以下には『るろうに剣心』の映画のナラティブ要素の分析の結果である。

### 1. ナラティブと場所の関係

空間は登場人物が映画で行動したりする場所である。『るろうに剣心』の映画でよく示す場所は京都と髪やかおる道場である。この二つの場所はこの映画で大事な場所になる。

## 2. ナラティブと時間の関係

時間というのはいつ映画で描かれる出来事が起こるかということである。この映画で描かれる時間は、八六八一月京都と一八七八（明治十一年）である。このパターンの映画は線形である。映画のデュレーションは二時間一四分二五秒。

## 3. 登場人物

『るろうに剣心』の映画になる主人公は緋村剣心、神谷薫、高荷恵、相楽佐之助、武田かりゅうである。

## 4. ミーゼンシーン

設定または背景は映画の制作に使用される全てのプロパティと共に設定の技術的側面を説明するために使用される。例えば人力車、着物、浴衣である。

以下は『るろうに剣心』の映画における七つのユニバーサルの文化の要素を描く日本の文化の分析の結果である。

### 1. 言葉

言葉は七つのユニバーサルの文化の要素の一つである。『るろうに剣心』は日本の映画なので日本語を使うがその中で外来語という言葉もよく使う。外来語というのは外国から来て日本語にする言葉のことである。この映画でよく使う外来語は例えば武田がという主人公『人間は最終的には恐怖モンスターになる』と言った時に聞こえ、『モンスター』というのは外来語である。

## 2. 知識

知識も七つのユニバーサルの文化の要素の一つである。知識というのは生活のために役に立つ人間のアイデアである。この映画で描かれる知識のひとつは病人を治す主人公の得意さと植物からの原料の工夫の木賊を通して示される。例えば恵美という主人公は毒にされた人を治療する時という場面で見られる。

## 3. 技術と道具

技術と道具というのは生活のために役に立つ全ての道具である。この映画で示される技術と道具は生産の道具をはじめ、火をつける道具、器、交通機関などである。例えば恵美という主人公がボウルを使って薬を混ぜる時やヤヒコという主人公が料理を作るために火をつける時や剣心が文化祭にいた時人力車を通過するという場面で見られる。

## 4. 社会組織

社会組織というのは付き合う方法に関する様々な規則である。この映画で社会組織を描くのは例えば「親族制度」という日本の社会制度である。この「親族制度」という社会システムはこの映画でよく示される。例えば剣心は神谷から道場に落ちるように頼まれるという場面で見られる。

## 5. お金を稼ぐシステム

お金を稼ぐシステムというのは人生のニーズを満たすための人間の仕事のことである。この映画で描かれるお金を稼ぐ方法は交易である。例えば貿易や教師や警察やサムライである。

#### 6. 宗教のシステム

信仰のシステムというのは神様に対する人間の振興のことである。この映画は日本の宗教のシステムをよく描く。例えば神道宗教である。ジンエイが神の像の前にお祈りしている時という場面で見られる。

#### 7. 美術

美術というのは特定の機能を持っている人間の魂を描写する手段である。この映画でよく表せる美術は神輿である。例えばお神輿は宗教的な行事が行なられるという場面で見られる。

この映画は伝統的な日本の文化の要素が豊富ということでこの映画は日本の伝統的な文化を学ぶのにとて役に立つと思う。文化が豊かな国として日本人はよく映画を使って自分の国の文化の豊かさを見せる。この映画で描かれる七つのユニバーサルの日本の文化の要素を通して、日本人は自分の文化を大事にして誇りに思うということがわかるようになる。

**BIODATA PENULIS**

Nama : Reza Noviawan

NIM : 13050113120061

Tempat, tanggal lahir : Surakarta, 12 November 1994

Jenis kelamin : Laki-laki

Email : rezanoviawan@gmail.com

No. Telp : 082133140445

Nama Orang Tua : Meida Danar Gini ( Ibu )

: Suparjo ( Ayah )

**Riwayat Pendidikan**

1. SD N 4 Bareng Lor Klaten Tamat th 2007
2. SMP N 6 Klaten Tamat th 2010
3. SMA Padmawijaya Klaten Tamat th 2013