

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Dalam penelitian ini akan membahas mengenai fenomena desakralisasi yang terdapat dalam film Tenki No Ko. Budaya dalam film seringkali digambarkan dalam bentuk yang sakral dan dihormati oleh masyarakatnya. Namun ada juga yang membuat budaya hanya sekedar simbol estetika dan hiburan saja. Hal ini menunjukkan bahwa media populer memiliki dampak dan kekuatan untuk membentuk persepsi masyarakat terhadap nilai-nilai budaya tradisional.

Film merupakan jenis media populer yang banyak dikonsumsi oleh masyarakat (Suryanto & Pandrianto, n.d.). Ketika prinsip dasar budaya, seperti Shinto yang menekankan kesakralan alam dan hubungan spiritual mulai dikurangi dalam sebuah film, maka terjadi proses desakralisasi yang menarik untuk diteliti. Fenomena ini menggambarkan bagaimana modernisasi mempengaruhi cara masyarakat memandang sebuah budaya.

Budaya adalah kepercayaan, adat istiadat, dan perilaku yang menjadi sebuah ciri khas suatu kelompok. Budaya merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan oleh suatu negara. Budaya dibentuk oleh perilaku dari masyarakat di negara itu sendiri dan diwariskan secara turun temurun (Ihsana & Urfan, 2024). Budaya memiliki kaitan yang erat dengan tradisi dan ritual yang dipercayai oleh masyarakat di wilayah itu sendiri.

Tradisi dan ritual tersebut bukan sekedar aktivitas yang diwariskan secara turun temurun, melainkan menjadi sarana untuk membentuk identitas kelompok. Melalui kepercayaan yang diceritakan dari generasi ke generasi membuat budaya

yang sudah terbentuk tersebut menjadi tetap terjaga, dihormati dan menjadi pedoman hidup (Bismo Brahmantio & Vera, n.d). Menurut Rahayu & Suryono (2020) dalam, Paramitha & Rifa (2023) Budaya adalah identitas individu yang memiliki peran besar dalam cara berkomunikasi dengan orang lain.

Kebudayaan negara Jepang seringkali menjadi daya tarik bagi orang asing. Jepang dikenal dengan keberagaman dan keunikannya. Jepang merupakan negara yang dikenal dengan menganut budaya Shinto. Shinto merupakan budaya kepercayaan masyarakat Jepang yang memuja roh atau dewa yang diyakini hadir dalam alam dan kehidupan.

Istilah Shinto berasal dari kata *shin* yang berarti dewa dan *tou* yang berarti jalan (Brafangestu et al., 2021). Budaya Shinto merupakan perpaduan antara animisme dengan pemujaan terhadap fenomena alam seperti roh-roh atau *kami* ada di seluruh elemen alam termasuk gunung, pohon, dan benda buatan manusia (Havier & Ds, n.d., 2021). Pada zaman restorasi Meiji di tahun 1868 hingga 1912, Shinto pernah menjadi agama resmi di negara Jepang.

Budaya Shinto terdiri dari beberapa elemen seperti, *kami*, kuil Shinto, ritual, festival. *Kami* merupakan salah satu elemen yang berkaitan paling kuat dengan budaya Shinto. *Kami* adalah roh suci yang diyakini menghuni segala aspek alam yang digambarkan sebagai roh alam, dewa, dan dewi (Brafangestu et al., 2021). Kesakralan budaya Shinto dicerminkan dalam bentuk ritual pemurnian, festival, dan praktik yang menekankan harmoni antara manusia dengan alam.

Nilai-nilai budaya Shinto telah menjadi tradisi masyarakat Jepang selama bertahun-tahun. Shinto juga merupakan agama tradisional yang diwariskan turuntemurun oleh nenek moyang (Brafangestu et al., 2021). Kesakralan ini bukan

hanya aspek religius, akan tetapi juga membentuk identitas budaya Jepang. Namun adanya modernisasi membuat budaya Shinto semakin jauh dari kata sakral.

Modernisasi memberikan dampak terhadap budaya Shinto dan banyak masyarakat Jepang melihat ritual Shinto hanya sebagai warisan saja, bukan sebagai kewajiban spiritual. Modernisasi menunjukkan bahwa budaya dapat direpresentasikan dalam media populer khususnya film dengan konteks modern.

Modernisasi menjadi salah satu faktor utama yang memberikan dampak terjadinya desakralisasi budaya Shinto. Adanya modernisasi membuat pola hidup masyarakat Jepang menjadi modern juga. Ritual Shinto yang dulunya dianggap sakral kini sering dianggap hanya sebagai tradisi simbolik dan warisan saja. Fenomena ini diperlihatkan ketika budaya Shinto mulai diadaptasi dalam media populer (Indah Indainanto & Albar Nasution, n.d.).

Film merupakan salah satu dampak adanya modernisasi. Film adalah media populer yang memiliki dampak yang besar dan pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan manusia. Menurut Arsyad (2010) dalam (Nur Hanifah & Agusta, n.d.). Film merupakan bentuk komunikasi yang memanfaatkan media massa yang dikelola oleh sebuah institusi, dan ditujukan kepada khalayak luas (Wazis, 2022:17). Dengan adanya audio visual, film dapat digunakan sebagai media untuk mengekspresikan budaya lokal maupun luar.

Dalam film terdapat tanda, lambang, dan simbol. Tentunya tanda, lambang, dan simbol tersebut memiliki makna tersendiri (Yulia et al., 2024). Film tidak hanya menghibur tetapi juga mudah dipahami, sekaligus memenuhi aspek hiburan, budaya, dan informasi bagi penontonnya (Ihsana & Urfan, 2024). Film menjadi

ruang untuk menggambarkan budaya lokal maupun budaya luar yang dapat disesuaikan dengan karakteristiknya.

Film terdapat banyak *genre* yang memiliki ciri khas masing-masing. *Genre* umumnya dipahami sebagai tipe yang digunakan untuk mengelompokkan sebuah karya ke dalam kategori tertentu. Dalam konteks film, *genre* berperan penting untuk membedakan gaya penceritaan, tema, serta pengalaman sinematis yang ditawarkan kepada penonton (Suparno 2016:56). *Genre* tidak hanya membedakan setiap film, tetapi juga menjadi jembatan antara pembuat film dan penonton dalam menyampaikan makna, pesan, serta nilai budaya. Salah satu *genre* yang menjadi jembatan dalam menyampaikan makna, pesan, dan nilai budaya yaitu animasi.

Animasi adalah bentuk visual yang dibuat dari susunan gambar dan dikerjakan secara manual (Suciati et al., 2022:103). Film animasi mulai berkembang dalam berbagai bentuk seperti 2D yang menampilkan gaya klasik dan sederhana dan bentuk 3D yang menampilkan gaya objek nyata yang digerakkan frame demi frame.

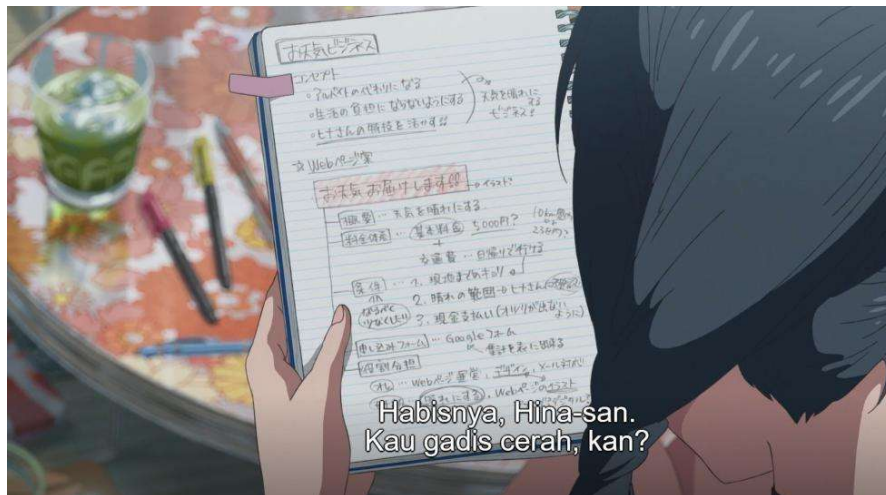
Perkembangan ini membuat munculnya bentuk animasi khas dari berbagai negara, salah satunya adalah animasi dari Jepang yang sering diucapkan sebagai anime. Anime merupakan bentuk animasi yang seringkali digunakan sebagai media representasi budaya Jepang dengan ciri khas visual, alur cerita, dan nilai sosial yang membedakan dengan bentuk animasi dari negara lain.

Anime mendeskripsikan animasi buatan Jepang yang dibuat dengan teknologi modern dengan tujuan sebagai media hiburan. Anime merupakan hasil perkembangan dari budaya Jepang yang mampu merepresentasikan budaya dan

kemajuan teknologinya, sehingga berhasil menarik minat berbagai kalangan usia di masyarakat (Liu & Winduwati, n.d.).

Anime merupakan istilah untuk animasi yang berasal dari Jepang, yang memiliki gaya visual dan estetika yang khas. Meskipun anime merupakan salah satu bentuk film animasi, anime memiliki ciri khas dalam hal desain karakter, cerita, dan tema yang seringkali berkaitan dengan budaya Jepang (Liu & Winduwati, n.d.). Anime seringkali menunjukkan budaya Shinto yang ditampilkan secara visual saja tanpa memikirkan kesakralannya. Media populer tersebut membentuk adanya desakralisasi terhadap budaya Shinto.

Gambar I.1 Hodaka Mengusulkan Membuat Layanan Cuaca Kepada Hina



Sumber: <https://tv10.idlixku.com/>

Fenomena ini menunjukkan bahwa adanya desakralisasi, Desakralisasi adalah hilangnya makna sakral dalam suatu praktik budaya atau kepercayaan. Dalam masyarakat, terdapat pandangan yang berbeda-beda kesucian atau kesakralan, dan mana yang dianggap biasa sakral berhubungan dengan hal yang suci dan mengandung hal yang mengagumkan (Debby et al., 2020). Sakral dapat dianggap ketika diyakini oleh masyarakat bahwa adanya kesucian dan dihormati.

Dalam masyarakat Jepang, kata ‘sakral’ dipandang erat kaitannya dengan budaya dan kepercayaan yang mereka anut. Budaya Shinto merupakan budaya yang dianggap sakral oleh Masyarakat Jepang. Masyarakat Jepang menganggap Shinto sebagai agama yang mengajarkan penghormatan terhadap alam, leluhur, serta nilai-nilai spiritual.

Film *Tenki No Ko* karya Makoto Shinkai memperlihatkan adanya desakralisasi melalui penggambaran karakter Hina yang menjadi *Hare Onna*¹ yang ditunjukkan dapat mengendalikan cuaca. Dalam Shinto fenomena alam seperti hujan dan matahari sangat berkaitan dengan *kami*², roh yang memiliki kekuatan sakral. Namun dalam film ini *kami* tidak lagi diperlihatkan sebagai roh yang sakral namun sebagai kemampuan manusia yang dapat mengendalikan cuaca untuk menghentikan konflik dalam cerita. Pergeseran makna ini menunjukkan bahwa adanya desakralisasi dari budaya Shinto.

Dua film terdahulu yang menunjukkan adanya desakralisasi budaya Shinto dalam film animasi Jepang. Film ini menceritakan dua remaja yang saling bertukar tubuh melalui fenomena mistis yang berkaitan dengan tradisi Shinto, seperti ritual di kuil dan kepercayaan terhadap roh leluhur. Salah satu adegan penting adalah ketika Mitsuha meminum sake yang disimpan dalam guci ritual (*kuchikamizake*) sebagai persembahan kepada dewa, yang menunjukkan nilai desakralisasi dalam budaya Shinto.

Film *Princess Monoke* menjadi film pembanding kedua dalam penelitian ini. Film ini menceritakan konflik antara manusia dan alam, di mana kesakralan hutan

¹ *Hare Onna* adalah seseorang yang memiliki kekuatan untuk mengendalikan cuaca.

² *Kami* adalah roh yang dipercaya ada dalam alam dan kehidupan manusia

dan roh-roh (kami) yang merupakan bagian dari kepercayaan Shinto mulai hilang akibat industrialisasi dan keserakahan manusia. Film ini merepresentasikan desakralisasi karena nilai-nilai Shinto tentang harmoni dengan alam digambarkan terkikis oleh ambisi manusia untuk menguasai sumber daya.

Untuk memperkuat penelitian ini, peneliti telah merangkum beberapa jurnal yang membahas representasi pada film animasi Jepang sebagai referensi untuk penelitian yang akan peneliti lakukan. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Maulani, n.d.) dari Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul “Representasi Persahabatan pada Anime Bocchi The Rock!” Penelitian ini berfokus pada representasi persahabatan yang ditampilkan melalui adegan-adegan hubungan persahabatan, ikatan persahabatan, dan kualitas persahabatan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa tahapan yang kesesuaian dengan tahapan persahabatan yang mencerminkan budaya Jepang.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Liu & Winduwati, n.d.) dari Universitas Tarumanagara dengan judul “Representasi Persahabatan dalam Anime One Piece Episode of Merry”. Penelitian ini berfokus pada representasi persahabatan dengan menerapkan teori komunikasi massa, iklan, persahabatan, representasi, dan semiotika Charles Sanders Peirce. Hasil penelitian menunjukkan adanya makna dan nilai-nilai yang direpresentasikan seperti sikap rela berkorban, saling peduli, dan saling mendukung satu sama lain yang mencerminkan budaya Jepang.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Cheryl, n.d.) dari Universitas Tarumanegara dengan judul “Representasi Sikap Pantang Menyerah (Ganbaru): Analisis Semiotika Saussure pada Film Haikyuu: The Dumpster Battle”. Penelitian

ini berfokus pada representasi narasi dan visual terhadap karakter yang terdapat pada anime dan simbol yang mencerminkan nilai-nilai *ganbaru*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa merepresentasikan adanya sikap pantang menyerah yang merupakan salah satu dari nilai budaya Jepang.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Lestari, n.d.) dari Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul “Analisis Representasi Nilai *Ganbaru* Dalam Anime *Blue Periode* Melalui Pendekatan Semiotika Roland Barthes”.

Penelitian ini berfokus pada representasi nilai *ganbaru* pada karakter Yatora Yaguchi yang menjadi sarana inspirasi bagi khalayak. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya nilai *ganbaru* dalam budaya masyarakat Jepang pada karakter Yatora Yaguchi yang ditunjukkan dengan pekerja keras, perjuangan, memiliki tekad, dan pantang menyerah.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Tri Ramadhani n.d.) dari Universitas Mulawarman dengan judul “Representasi Bullying dalam Film Animasi Jepang *A Silent Voice*”. Penelitian ini berfokus pada representasi bullying atau penindasan dalam masyarakat Jepang dan dampaknya terhadap kesehatan fisik dan mental. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa merepresentasikan adanya adegan yang memperlihatkan kekerasan verbal, fisik, dan mental.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis beberapa adegan yang ada di dalam film *Tenki No Ko* terkait representasi budaya Shinto di Jepang. Untuk menganalisis bagaimana budaya Shinto direpresentasikan dalam film tersebut, peneliti akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode semiotika Charles Sanders Peirce.

Peneliti akan menggunakan semiotika milik Charles Sanders Peirce untuk menganalisis pemaknaan melalui segitiga triadik yaitu, simbol, objek dan interpretant milik Charles Sanders Peirce dari potongan-potongan adegan di film *Kimi No Nawa*, dan *Tenki No Ko* yang menggambarkan budaya Shinto.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana Representasi Desakralisasi Budaya Shinto Dalam Film “Tenki No Ko”?

I.3 Tujuan Penelitian

Melalui rumusan masalah diatas, Peneliti ingin mengetahui dan memahami terkait penggambaran Representasi Desakralisasi Budaya Shinto Dalam Film “Tenki No Ko”?

I.4. Batasan Penelitian

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah objek yang akan peneliti teliti merupakan representasi desakralisasi budaya shinto dalam film. Sedangkan untuk subjek yang peneliti teliti pada penelitian ini merupakan film “Tenki No Ko”. Penggunaan metode yang digunakan merupakan metode analisis semiotika milik Charles Sanders Peirce.

I.5 Manfaat Penelitian

I.5.1. Manfaat Akademis

Dengan penelitian ini mampu mengetahui bagaimana Representasi Desakralisasi Budaya Shinto Dalam Film “Tenki No Ko”. Bagi para pembaca dapat wawasan dan mengerti terkait studi analisis semiotika Charles Sanders Peirce dalam sebuah film. Selain itu, diharapkan terdapat pemahaman bahwa film dapat menjadi

media komunikasi yang mampu ditafsirkan secara berbeda pada sudut pandang individu sesuai dengan konteks dan budaya yang dijalankan.

I.5.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini mampu memberikan pembahasan yang secara perspektif baru untuk permasalahan representasi desakralisasi budaya shinto dalam film “Tenki No Ko”. Tak hanya itu, penelitian ini juga dapat membantu industri anime mempertahankan ciri khas budaya Jepang, sekaligus menjadikannya daya tarik unik yang membedakan anime dari produk hiburan global lainnya dan menjadikan anime bukan hanya sekadar hiburan namun dapat menjadi sarana edukasi budaya yang memperkenalkan tradisi Jepang pada generasi muda dan masyarakat global.

I.5.3. Manfaat Sosial

Penelitian ini memberikan informasi tentang bagaimana media mampu membentuk dan mengkonstruksi realitas yang ada, sehingga pembaca dapat lebih netral akan menyikapi permasalahan kepercayaan masyarakat Jepang terutama pada permasalahan budaya shinto.