
ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI BUDAYA JEPANG DALAM FILM ANIME BARAKAMON

Analysis of Semiotics Representation of Japanese Culture in Film Anime Barakamon

Aidil Audria, Dr. Hamdani M. Syam, MA

Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Syiah Kuala

ABSTRAK - Penelitian ini berjudul Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang Dalam Film Anime Barakamon. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi makna budaya Jepang yang terdapat pada film *anime* Barakamon. Film *anime* ini menggambarkan tentang kebiasaan masyarakat Jepang terutama pada musim panas. Barakamon (2014) merupakan *anime* yang bergenre *comedy dan slice of life* (kehidupan sehari-hari). Film *Anime* Barakamon menceritakan kisah seorang seniman kaligrafer *kanji* yang harus tinggal di sebuah desa, karena memukul seorang direktur kesenian. Selama di desa dia harus bisa beradaptasi dan membiasakan diri pada kebiasaan-kebiasaan di desa tersebut. Penelitian ini menggunakan teori Roland Barthers dengan konsep representasi budaya. Metode yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif. Pengumpulan data menggunakan dokumentasi berupa video, buku-buku, internet, dan lain sebagainya. Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan signifikasi dua tahap yang dikemukakan oleh Roland Barthers yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Denotasi merupakan tanda yang tampak pada suatu objek. Makna konotasi adalah makna yang menjelaskan arti dari suatu tanda yang tampak pada makna denotasi tersebut. Sedangkan Mitos merupakan makna yang timbul dari makna konotasi atau makna yang berkaitan dengan kebudayaan dan kepercayaan masyarakat untuk mendukung penjelasan dari makna konotasi. Hasil penelitian menunjukkan 9 *scene* dalam 12 episode yang mengandung budaya Jepang yaitu pada *scene* 15 episode 1, *scene* 19 episode 3, *scene* 9

episode 4, *scene* 2 episode 6, *scene* 5 episode 6, *scene* 2 episode 7, *scene* 6 episode 8, *scene* 9 episode 9, *scene* 9 episode 10. Makna denotasi pada film ini merupakan apa yang tampak pada kisah tokoh utama dalam film ini. Makna konotasinya berupa penjelasan dari makna denotasi. Mitos pada film ini berupa kebudayaan yang yang dipengaruhi oleh kepercayaan agama.

Kata Kunci : Representasi, Budaya Jepang, Film, Anime, Semiotika, Roland Barthers

ABSTRACT - *This study is entitled Analysis of Semiotics Representation of Japanese Culture in Film Anime Barakamon. This study is aim to find out the representation of Japanese's culture meaning which was in film anime Barakamon. This anime film describe of Japanese people habit particularly in summer. Barakamon (2014) is anime which is a genre of comedy and slice of life (daily life). This film is telling about story of a kanji calligrapher artist who has to live in a village, due to hit an art director. During in the village he should be able to adapted and familiarized with habits of the village. This study is used the Roland Barthers theory with cultural representation. Method used was qualitative descriptive. Data collection is used documentation in form of video, books, internets, and so on. Technique of analysis in this study was two stages of significance which proposed by Roland Barthers they were denotation, connotation, and myth. Denotation is appeared sign in an object. Meaning of connotation is a meaning that explains sense of a sign appeared on the denotation meaning. While myth is a meaning appeared from connotation or meaning that associated with culture and belief of people to support the explanation of connotation meaning. Results of study indicated 9 scenes in 12 episodes which contains Japanese culture were in scene 15 episode 1, scene 19 episode 3, scene 9 episode 4, scene 2 episode 6, scene 5 episode 6, scene 2 episode 7, scene 6 episode 8, scene 9 episode 9, scene 9 episode 10. Denotation meaning of this film is what is appeared in main figure story. The connotation meaning was in form of explanation of the denotation meaning. Myth of this film was culture that influenced by belief of religion.*

Keywords : *Representation, Japanese Culture, Film, Anime, Semiotics, Roland Barthers*

PENDAHULUAN

Budaya berkaitan dengan bagaimana cara manusia hidup yakni mulai dari belajar berpikir, merasa, mempercayai dan mengusahakan apa yang patut menurut budayanya. Seperti bahasa, kebiasaan makan, cara komunikasi, tindakan-tindakan sosial, kegiatan ekonomi dan politik, serta teknologi berdasarkan pola-pola budaya (Mulyana dan Rahmat, 2006). Artinya budaya merupakan suatu kebiasaan yang diturunkan dari generasi terdahulu ke generasi berikutnya yang sudah melekat dan tidak bisa dipisahkan dari manusia itu sendiri.

Seiring berkembangnya zaman, budaya juga ikut berkembang. Hal ini dikarenakan adanya terpaan budaya-budaya asing yang sangat mudah masuk dan mempengaruhi pola hidup masyarakat sehari-hari. Tidak sedikit masyarakat Indonesia yang menganut budaya asing, salah satunya budaya Jepang (Sari, 2017).

Jepang merupakan sebuah negara dengan sistem pemerintahan berbentuk kerajaan konstitusional yang dipimpin oleh seorang kaisar sebagai kepala negara dan seorang perdana menteri sebagai kepala pemerintahan. Jepang merupakan bagian dari sebuah negara Asia yang letaknya terpisah dengan negara Asia lainnya, wilayahnya terdiri atas empat buah pulau besar dan ribuan pulau kecil (Kusherdiana, 2011:95).

Jepang juga memiliki dan mengembangkan budaya pop. hal ini dipengaruhi oleh fenomena globalisasi. Budaya pop Jepang adalah salah satu budaya yang paling populer di dunia dalam beberapa tahun terakhir. Hal tersebut dikarenakan, popularitas produk kebudayaan Jepang seperti *anime* dan *manga* sangatlah besar, terutama sudah memiliki jangkauan audiens yang sangat luas serta mencangkup di berbagai kalangan. Pada tahun 2014, kementerian luar negeri Jepang mengumumkan "*Pop Culture Diplomacy*" sebagai salah satu agenda politik luar negeri mereka. (Hirzi, 2017:2).

Pada tahun 1990-an dimana Jepang mulai memperkenalkan budaya-budaya ke seluruh dunia melalui TV *show* Jepang. Film *anime* atau animasi yang diproduksi oleh Jepang itu sangat populer di Indonesia. Karena *anime* memiliki salah satu peran yang penting sebagai media yang mempererat hubungan bilateral kedua negara tersebut, walau pada awal masuknya *anime* di Indonesia belum menunjukkan pengaruhnya. Namun seiring berjalannya waktu *anime* mampu menjadi salah satu bentuk kerjasama Jepang dengan Indonesia. Dengan demikian *anime* mampu merubah pola pikir masyarakat Indonesia yang dulunya menganggap Jepang sebagai negara penjajah, namun tidak demikian halnya saat *anime* mulai diterima, dan akhirnya Jepang pun dianggap bersahabat karena memegang teguh budayanya, kemudian hal ini mendapat respon positif dari rezim pemerintah orde baru, hingga sampai saat ini budayanya telah diterima luas oleh masyarakat Indonesia (Safariani, 2017:737).

Kenichi Takeyama selaku direktur Penerangan dan Kebudayaan dari Kedutaan Besar Jepang untuk Indonesia mengatakan bahwa Indonesia menduduki peringkat kedua dengan peminat bahasa Jepang tertinggi. Tercatat sekitar 700.000 sampai 800.000 setiap tahunnya, orang Indonesia mempelajari bahasa Jepang. Lebih lanjut dia mengatakan keinginan masyarakat Indonesia tertarik mempelajari bahasa Jepang dipicu oleh *anime* (kartun) dan *manga* (komik) Jepang (Berita Satu, 2014).

Dilain sisi, film merupakan salah satu media komunikasi massa yang memiliki kapasitas untuk memuat pesan yang sama secara serempak dan mempunyai sasaran yang beragam dari agama, etnis, status, umur, dan tempat tinggal dapat memainkan peranan sebagai saluran penarik untuk pesan-pesan tertentu dari dan untuk manusia. Dengan melihat film kita dapat memperoleh informasi dan gambar tentang realitas tertentu, atau realitas yang sudah diseleksi (Muhtadi dan Handayani, 2000:95).

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti budaya Jepang terutama dalam film *anime*. Adapun film *anime* yang akan diteliti adalah

Barakamon. Peneliti memilih *anime* Barakamon dikarenakan pada *anime* Barakamon memberikan gambaran kepada penonton bagaimana kehidupan di desa dan unsur-unsur budaya Jepang yang lebih tradisional dibandingkan dengan kebanyakan *anime* lain yang terutama pada beberapa *anime* sekarang yang lebih mengarah pada jalan cerita yang fantasi, kekerasan, dan percintaan.

Anime Barakamon memiliki total 12 episode yang berdurasi 23 menit per episodenya. *Anime* ini hadir dengan genre *comedy*, *slice of life* (kehidupan sehari-hari). Barakamon ditujukan untuk remaja dan tayang pada musim panas mulai tanggal 06 Juli 2014 sampai 28 September 2014 dan memiliki skor 8.3 (myanimelist.net, 2014). Melalui pendekatan semiotika peneliti akan mencari nilai-nilai dan makna dari setiap tanda pada *anime* tersebut. Berdasarkan fenomena dan sinopsis di atas, maka peneliti mengambil judul “Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang Dalam Film *Anime* Barakamon”.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana representasi budaya Jepang dalam *anime* Barakamon.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teoretis

Teori Semiotika Roland Barthers

Dalam teorinya Barthers melontarkan konsep tentang denotasi dan konotasi. Lewat konsep ini Barthers menjelaskan bahwa signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* (ekspresi) dan *signified* (konten) di dalam sebuah tanda. Hal inilah yang Barthers sebut sebagai denotasi yaitu makna sebenarnya dari tanda (*sign*).

Konotasi adalah signifikasi tahap kedua yang menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda (denotasi) bertemu dengan perasaan atau emosi serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Konotasi mempunyai makna yang subjektif, dengan kata lain denotasi adalah suatu gambaran pada tanda

terhadap suatu objek, sedangkan konotasi adalah makna dari suatu tanda tersebut (Wibowo, 2013:21-22).

Pada signifikasi tahap kedua yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos (*myth*). Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos bisa dikatakan sebagai suatu wahana dimana suatu ideologi berwujud. Mitos dapat berupa mitologi yang menjadi peranan penting dalam kesatuan-kesatuan budaya (Wibowo, 2013:22).

Dalam arti lain, Barthers mengartikan mitos sebagai “cara berpikir kebudayaan tentang sesuatu, sebuah cara konseptualisasi atau memahami sesuatu hal”. Barthers juga menyebut mitos sebagai rangkaian konsep yang berkaitan (Sobur, 2013:224).

B. Landasan Konseptual

1. Representasi

Representasi merupakan kegunaan dari tanda. Marcel Danesi (2010, dalam Wibowo, 2013), representasi adalah proses merekam ide, pengetahuan, atau pesan dalam beberapa cara fisik disebut representasi. Disisi lain pengertian representasi adalah suatu tindakan yang menghadirkan sesuatu lewat sesuatu yang lain di luar dirinya, dan biasa berupa tanda atau simbol (Yasraf, 2003:21). Konsep “representasi” dalam studi media massa seperti film, dapat dilihat dari beberapa aspek yang tergantung pada sifat kajiannya.

2. Budaya Jepang

Budaya Jepang adalah bagaimana cara masyarakat Jepang hidup. mulai dari bahasa, berbicara, kepercayaan, kebiasaan makan, cara berkomunikasi, melakukan tindakan-tindakan sosial, dan lain-lain sebagainya yang didasari menurut budayanya.

3. Film Sebagai Media Komunikasi

Film sebagai salah satu media komunikasi massa yang memiliki kapasitas untuk memuat pesan yang sama secara serempak dan mempunyai

sasaran yang beragam dari agama, etnis status, umur dan tempat tinggal yang dapat memainkan peranan sebagai saluran penarik untuk pesan-pesan tertentu dari dan untuk manusia. Dengan melihat film, kita dapat memperoleh informasi dan gambar tentang realitas tertentu yang sudah diseleksi (Muhtadi dan Handayani, 2000: 95).

4. *Anime* (Animasi)

Anime merupakan animasi khas Jepang yang digambarkan dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. *Anime* berasal dari kata *animejyon*, biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh dalam berbagai lokasi dan cerita yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* dipengaruhi oleh gaya gambar *manga* yaitu komik khas Jepang. Animasi dengan *anime* bisa dikatakan memiliki kemiripan yakni, animasi lebih kepada semua jenis film yang diproduksi dari beberapa negara, sedangkan *anime* lebih menuju pada animasi yang diproduksi oleh Jepang (Riyana, 2017:6).

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Unit analisis data dalam penelitian ini adalah scene-scene dalam film *anime* Barakamon yang mempresentasikan budaya Jepang, baik penampilan karakter, suara, kostum pada karakter, serta pesan-pesan verbal dan non verbal dalam *scene-scene* tersebut yang nantinya akan diteliti menggunakan teori semiotika Roland Barthers. Teknik analisis data dengan melakukan pengamatan terhadap objek penelitian dan tahap analisis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan 9 *scene* dalam 12 episode yang mengandung budaya Jepang yaitu pada *scene* 15 (cara meminta maaf di Jepang), *scene* 19 episode 3 (melempar kue mochi sebagai rasa syukur), *scene* 9 episode 4 (representasi kanji), *scene* 2 episode 6 (tatakrama saat makan di Jepang), *scene* 5 episode 6 (cara memanggil nama orang di Jepang), *scene* 2 episode 7 (Dewa Ebisu sebagai simbol keberuntungan), *scene* 6 episode 8 (perayaan festival *obon*), *scene* 9 episode 9 (kebiasaan berendam bagi masyarakat Jepang), *scene* 9 episode 10 (perayaan *matsuri* di Jepang).

Hasil temuan *scene-scene* dalam film ini, merupakan bentuk budaya Jepang yang divisualisasikan beberapa menyangkut kebiasaan dan nilai agama. Secara tidak langsung, gambaran yang ingin disampaikan berkenaan dengan gambaran kehidupan masyarakat Jepang. Melalui mitos budaya yang ditampilkan dalam film, sebagai symbol budaya yang kuat.

Representasi budaya Jepang yang digambarkan melalui film *anime* Barakamon berupa tanda yang bersifat verbal dan non verbal, yang dijadikan peneliti sebagai tanda dalam memaknai sebuah tanda. Melalui film ini, diharapkan bukan hanya sekedar untuk menghibur khalayak yang menontonnya, terutama karena termasuk jenis film animasi. Akan tetapi juga mampu memberikan informasi yang akurat tentang kebudayaan Jepang, sehingga bias dijadikan sebuah pembelajaran lebih bagi khalayak yang menonton dan ingin mempelajari budaya Jepang.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti dalam menganalisis data berupa data adegan-adegan (*scene-scene*) dalam film *anime* Barakamon dengan menggunakan teori Roland Barthers, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Makna Denotasi

Makna denotasi pada film *anime* Barakamon terdapat pada symbol atau yang dipresentasikan secara verbal dan non verbal dari setiap

scene pada jalan cerita tokoh utama mengenai budaya-budaya Jepang yang terdapat di film *anime* tersebut.

2. Makna Konotasi

Makna konotasi terdapat pada perilaku tokoh dan komunikasi verbal maupun non verbal antar tokoh mengenai budaya yang biasanya dilakukan oleh masyarakat Jepang terutama pada budaya di musim panas.

3. Makna Mitos

Mitos dalam film *anime* ini dapat dilihat dari kebudayaan Jepang yang dipengaruhi oleh agama Shinto. Agama Shinto merupakan ajaran yang menyembah para dewa-dewa dan segala kekuatan yang ada di alam semesta. Salah satu kebudayaan Jepang dari ajaran Shinto yang ditampilkan oleh film ini adalah *Obon Matsuri* (Festival pulangnya roh para leluhur) yang dimana pada festival ini diadakan pada musim pada tanggal 15 Agustus selama 5 hari. Tradisi ini dilakukan untuk menghormati para leluhur pulang ke rumah atau ke dunia. Selain itu, pelaksanaan tradisi ini juga berbeda-beda pada setiap daerah.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat memberikan beberapa masukan/saran sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini ada beberapa kelemahan yakni peneliti hanya menganalisis budaya Jepang berdasarkan apa yang ditampilkan pada film saja. Maka, untuk menyempurnakan penelitian ini diharapkan ada penelitian lebih lanjut untuk membahas lebih rinci mengenai budaya Jepang.
2. Film *anime* Barakamon sangat bagus dan tidak mengandung pornografi, sehingga layak ditonton oleh masyarakat umum. *Anime* ini direkomendasikan bagi masyarakat yang ingin belajar atau ingin mengetahui budaya Jepang, terutama budaya Jepang yang ada di musim panas. Kemudian film *anime* ini juga memberikan pesan bahwa ketika ingin berhasil jangan pantang menyerah dan terus berusaha,

serta hargai segala masukan dan kritikan dari orang lain terhadap diri sendiri, untuk memperbaiki diri sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Berita Satu. (2014, 2 Desember). *Indonesia Negara Kedua dengan Peminat Belajar Bahasa Jepang Tertinggi*. Diakses dari <http://www.beritasatu.com/pendidikan/229871-indonesia-negara-kedua-dengan-peminat-belajar-bahasa-jepang-tertinggi.html> pada tanggal 19 Februari 2018.
- Hirzi, Hadyan, Muhammad. (2017). *Globalisasi Budaya Pop Jepang Melalui Industri Kreatif Jepang Di Indonesia*. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Kusherdiana. (2011). *Pemahaman Lintas Budaya dalam Konteks Pariwisata dan Hospitalisasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Muhtadi, Asep S. dan Handayani, Sri. (2000). *Dakwah Kontemporer: Pola Alternatif Dakwah Melalui TV*. Bandung: Pusdai Press
- Myanimelist.net. (2014). *Barakamon*. Diakses pada tanggal 10 Juli 2018 dari <https://myanimelist.net/anime/22789/Barakamon>.
- Riayana, Elma. (2017). *Analisis Semiotika Film Kimi No Nawa (Your Name)*. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Pasundan Bandung.
- Sari, Permata, Indah. (2017). *Pengaruh Terpaan Anime Di Media Massa Terhadap Gaya Hidup Perilaku Anggota Islamic Otaku Community (IOC) Episode UIN Jakarta*. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Safriani, Putri. (2017). *Penyebaran Pop Culture Jepang Oleh Anime Festival Asia (AFA) Di Indonesia Tahun 2012-2016*. Volume 5, No. 3: 729-744. FISIP Universitas Mulawarman

Sobur, Alex. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Wibowo, Wahyu, Seto, Indiwani. (2013). *Semiotika Komunikasi-Aplikasi Praktis Bagi Penelitian Dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Penerbit Mitra Wacana Media.

Yasraf, Amir P. (2003). *Hipersemiotika*. Yogyakarta: Jala Sutra.