

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan referensi dari tiga penelitian terdahulu dengan judul *Representasi Unsur Budaya dalam Cerita Rakyat Indonesia: Kajian Terhadap Status Sosial dan Kebudayaan Masyarakat* yang ditulis oleh Novi Siti Kussuji Indrastuti, *Representasi Unsur Budaya Novel Swarna Alor: Impian di Langit Timur* Karya Dyah Prameswarie yang ditulis oleh Qhothrun Nadaul Jannah dan Candra Rahma Wijaya Putra, *Representasi Unsur Budaya Jepang dalam Game Persona 5* yang ditulis oleh Mas Edo Fazrullah Masadjida dan Cuk Yuana.

Penulis menggunakan ketiga penelitian terdahulu tersebut sebagai pembandingan dalam mengkaji representasi unsur budaya. Dengan menggunakan ketiga penelitian tersebut, penulis bertujuan untuk menunjukkan perbedaan objek dan konteks penelitian yang belum dibahas secara spesifik dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Berbeda dari penelitian terdahulu yang berfokus pada cerita rakyat, novel, dan game, penelitian ini mengkaji film animasi Studio Ghibli sebagai media representasi budaya Jepang serta mengaitkannya dengan konsep soft power dan pariwisata. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kebaruan dengan memperluas kajian representasi unsur budaya ke dalam medium film animasi serta memperluas pemahaman mengenai bagaimana unsur-unsur kebudayaan Jepang direpresentasikan dalam media yang berbentuk visual naratif.

2.1. Penelitian Terdahulu

Dalam artikel ilmiah yang ditulis oleh Indrastuti (2018) berjudul *Representasi Unsur Budaya dalam Cerita Rakyat Indonesia: Kajian Terhadap Status Sosial dan Kebudayaan Masyarakat*, dijelaskan bahwa penelitian milik Indrastuti (2018) mengkaji representasi status sosial dalam cerita rakyat Indonesia, khususnya dalam konteks perjodohan dan perkawinan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbedaan status sosial umumnya bersumber dari status keturunan yang dimiliki tokoh bangsawan, sehingga membentuk asumsi budaya bahwa perkawinan ideal harus terjadi antara individu dengan status sosial yang setara. Penelitian milik Indrastuti juga menunjukkan dua bentuk solusi yang ditampilkan dalam cerita rakyat, yaitu pernikahan tanpa restu sebagai bentuk pelanggaran norma sosial juga peningkatan status sosial melalui *achieved status* yang diperoleh lewat usaha dan prestasi. Temuan akhir dari penelitian menegaskan bahwa sistem kemasyarakatan dan unsur kebudayaan memiliki peran penting dalam membentuk pandangan masyarakat terhadap perkawinan dan status sosial.

Kesamaan penelitian milik Indrastuti (2018) dengan penelitian ini adalah penggunaan pendekatan representasi budaya dalam meneliti. Penelitian ini sama-sama menggunakan film sebagai teks budaya yang secara aktif mengonstruksikan makna, khususnya dalam merepresentasikan kebudayaan Jepang.

Perbedaan dengan penelitian milik Indrastuti (2018) adalah penekanan terhadap konsep representasi secara umum, sedangkan penelitian ini mengembangkannya dengan pengaplikasian teori representasi Stuart Hall pada objek konkret, yaitu film-film Studio

Ghibli. Selain itu, penelitian ini juga memperluas analisis representasi budaya dengan menggunakan kerangka tujuh unsur kebudayaan Koentjaraningrat.

Dalam artikel yang ditulis oleh Jannah & Putra (2021) yang berjudul *Representasi Unsur Budaya Novel Swarna Alor: Impian di Langit Timur Karya Dyah Prameswarie* membahas mengenai kutipan-kutipan teks dalam novel untuk mengidentifikasi unsur budaya yang direpresentasikan oleh masyarakat Pulau Alor, khususnya sistem religi, sistem pengetahuan, sistem mata pencaharian hidup, dan sistem kesenian. Artikel milik Jannah & Putra (2021) menekankan adanya hubungan timbal balik antara manusia dan budaya, terutama dalam konteks pelestarian budaya dan peningkatan ekonomi masyarakat.

Kesamaan antara jurnal ilmiah milik Jannah & Putra (2021) dan penelitian ini sama-sama fokus kajian dengan pendekatan representasi budaya, juga memandang karya budaya sebagai teks yang mengandung dan merepresentasikan nilai-nilai kebudayaan. Selain itu, kedua penelitian menggunakan kerangka tujuh unsur kebudayaan menurut Koentjaraningrat sebagai landasan analisis untuk mengidentifikasi unsur-unsur budaya yang ditampilkan melalui narasi dan simbol.

Perbedaan utama terletak pada objek penelitian. Jurnal ilmiah milik Jannah & Putra (2021) menganalisis representasi unsur budaya dalam karya sastra berupa novel yang merepresentasikan kebudayaan masyarakat Alor. Sedangkan, penelitian ini mengkaji representasi unsur budaya dalam film animasi Studio Ghibli yang merepresentasikan kebudayaan Jepang.

Dalam jurnal ilmiah yang ditulis oleh Masadjid & Yuana (2023) yang berjudul *Representasi Unsur Budaya Jepang dalam Game Persona 5*, membahas mengenai

klasifikasi *game Persona 5* yang secara konsisten menampilkan unsur-unsur budaya Jepang yang merefleksikan kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang, mulai dari penggunaan bahasa (*keigo*, *teineigo*, *futsuugo*), sistem pendidikan sekolah, budaya 5S, hingga praktik religi Shinto dan seni tradisional seperti *ukiyo-e*. Artikel ini menegaskan bahwa *game* dapat menjadi media representasi budaya sekaligus sarana penyebaran budaya Jepang secara global.

Persamaan dengan penelitian ini adalah fokus kajian dengan pendekatan representasi budaya Jepang dalam media budaya populer dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan konsep tujuh unsur kebudayaan menurut Koentjaraningrat sebagai alat analisisnya. Kedua penelitian sama-sama menggunakan media budaya populer sebagai teks budaya yang mengonstruksikan makna dan merepresentasikan kehidupan masyarakat Jepang melalui simbol, narasi, dan visual.

Perbedaan kedua penelitian terletak pada objek penelitian, di mana artikel mengkaji representasi budaya Jepang dalam media *game Persona 5*, sementara penelitian ini menganalisis film animasi Studio Ghibli. Jurnal ilmiah milik Masadjid & Yuana (2023) juga diteliti tidak dengan menggunakan analisis konten, melainkan dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan Teknik observasi langsung terhadap *game Persona 5* sebagai objeknya.

Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan perbedaan mendasar yang menjadi letak kebaruan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu terletak pada objek dan fokus analisis. Jika penelitian sebelumnya berfokus pada cerita rakyat, novel, dan media interaktif (*game*), penelitian ini secara spesifik

mengkaji film animasi Studio Ghibli sebagai media visual-naratif. Di saat penelitian terdahulu lebih banyak menekankan pada teks dan klasifikasi unsur budaya secara umum, penelitian ini menggabungkan penerapan teori representasi Stuart Hall dengan tujuh unsur kebudayaan Koentjaraningrat untuk membedah bagaimana simbol-simbol kebudayaan Jepang dikonstruksikan secara visual. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan perspektif baru mengenai bagaimana film animasi berfungsi sebagai media dalam merepresentasikan identitas budaya suatu bangsa melalui visual dan narasi.

2.2. Teori

2.2.1 Representasi Budaya

Konsep representasi yang dijelaskan Stuart Hall dalam bukunya yang berjudul *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* menjelaskan bahwa:

“Representation is an essential part of the process by which meaning is produced and exchanged between members of a culture. It does involve the use of language, of signs and images which stand for or represent things.” (Hall, 1997).

“Representasi merupakan bagian esensial dari proses di mana makna diproduksi dan dipertukarkan di antara anggota suatu kebudayaan. Proses ini melibatkan penggunaan bahasa, tanda, dan citra gambar yang berdiri untuk atau merepresentasikan sesuatu.” (Hall, 1997).

Representasi dapat dipahami sebagai proses pembentukan makna melalui bahasa. Istilah representasi merujuk pada tindakan menggambarkan atau menghadirkan suatu objek, peristiwa, atau gagasan dalam pikiran melalui deskripsi atau citra tertentu. Selain itu, representasi juga berfungsi sebagai

simbol atau pengganti yang mewakili makna tertentu. Benda dan peristiwa di dunia tidak memiliki makna yang tetap, manusialah yang dalam kehidupan sosial dan budaya memberi makna pada sesuatu. Menurut Stuart Hall, budaya sebaiknya dipahami sebagai sebuah proses aktif cara kita menciptakan dan bertukar makna dalam masyarakat. Hall menekankan bahwa budaya adalah serangkaian praktik atau tindakan sehari-hari yang memungkinkan anggota masyarakat untuk memahami dan menafsirkan dunia di sekitar secara bermakna. Adanya pemahaman yang dibagi bersama memungkinkan individu untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka dengan cara yang dapat dimengerti oleh orang lain dalam budaya yang sama.

Stuart Hall menjelaskan bahwa representasi bekerja melalui dua sistem yang saling berkaitan. Pertama, sistem konseptual, yaitu gudang gagasan, konsep, dan gambar mental yang kita gunakan untuk menafsirkan segala sesuatu di sekitar. Sistem konseptual adalah representasi pertama yang memungkinkan kita memberikan makna pada dunia, sebelum kita menggunakan bahasa untuk mengomunikasikan makna tersebut kepada orang lain. Kedua, sistem bahasa, yaitu sistem representasi yang esensial dalam proses produksi makna budaya. Fungsi dari sistem bahasa adalah untuk menjembatani peta konseptual internal kita dengan dunia luar yang dapat dipersepsikan oleh orang lain.

Dalam bukunya, Stuart Hall membagi pendekatan representasi

menjadi tiga kategori. Pertama, pendekatan refleksif, yaitu menganggap bahasa sebagai alat yang hanya mencerminkan realitas. Makna dianggap sudah melekat pada objek, peristiwa, atau individu di dunia nyata, sedangkan bahasa berfungsi seperti cermin yang memantulkan makna tersebut apa adanya. Kedua, pendekatan intensional, yaitu menekankan peran individu dalam menciptakan makna. Makna dianggap berasal dari niat pembicara atau penulis yang menggunakan bahasa untuk menyampaikan pesan tertentu. Ketiga, pendekatan konstruksionis, yaitu makna dihasilkan melalui proses sosial dan budaya, serta dapat berubah sesuai konteks waktu dan tempat. Pendekatan ini menekankan bahwa bahasa dan representasi berperan aktif dalam membentuk cara manusia memahami realitas. Pendekatan konstruksionis juga menjadi pendekatan yang paling didukung oleh Stuart Hall. Diperlukan kesepakatan berupa kode yang mengatur bagaimana suatu konsep diwakili melalui bahasa. Dengan demikian, representasi menjadi proses penting dalam produksi dan pertukaran makna dalam budaya.

Peran kode budaya dalam teori representasi milik Stuart Hall sangatlah krusial. Kode-kode ini dapat dianggap sebagai aturan sosial tidak tertulis yang berfungsi menetapkan hubungan antara konsep mental yang dimiliki di kepala kita (sistem konseptual) dan tanda-tanda (kata-kata, gambar, suara) yang digunakan dalam bahasa. Kode inilah yang menstabilkan makna dalam suatu budaya tertentu, memungkinkan

manusia untuk memahami satu sama lain secara efektif.

Makna memiliki beberapa sifat. Pertama, arbitrer atau semena-mena, yaitu tidak adanya hubungan alamiah atau inheren antara sebuah tanda dan objek yang diwakilinya. Makna muncul bukan dari benda itu sendiri, melainkan dari kode budaya yang kita sepakati bersama. Kedua, relasional, yaitu makna suatu tanda berasal dari perbedaannya dengan tanda-tanda lain dalam suatu sistem. Contohnya adalah lampu lalu lintas warna merah tidak secara alami berarti "berhenti", tetapi makna tersebut muncul karena perbedaannya dengan warna hijau yang diartikan menjadi "jalan", yang diatur oleh kode lalu lintas yang telah disepakati.

Sistem representasi menurut Stuart Hall adalah makna bukan dibentuk oleh konsep yang berdiri sendiri, namun melalui klasifikasi antar konsep yang tersusun dalam suatu sistem. Konsep-konsep tersebut dikelompokkan berdasarkan persamaan dan perbedaan.

2.2.2 Konsep Tujuh Unsur Kebudayaan

Kebudayaan merupakan entitas yang sangat luas dan mencakup seluruh aspek kehidupan manusia. Untuk memahami struktur tersebut secara sistematis, Bapak Antropologi Indonesia, Koentjaraningrat, dalam bukunya berjudul *Pengantar Ilmu Antropologi* mengklasifikasikan kebudayaan ke dalam tujuh unsur universal. Unsur-unsur ini disebut universal karena dapat ditemukan pada setiap kebudayaan bangsa

manapun di dunia. Menurut Koentjaraningrat (2015), menjelaskan adapun ketujuh unsur tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bahasa

Bahasa adalah sarana utama manusia untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa merupakan alat untuk menyampaikan ide, perasaan, dan meneruskan kebudayaan ke generasi berikutnya.

2. Sistem Pengetahuan

Segala sesuatu yang diketahui manusia tentang kondisi alam sekitarnya dan sifat-sifat peralatan yang dipakainya. Sistem pengetahuan memiliki batasan yang sangat luas karena mencakup pengetahuan manusia tentang berbagai unsur yang digunakan dalam kehidupannya. Ini mencakup pengetahuan tentang flora, fauna, waktu, hingga perilaku sesama manusia.

3. Sistem Sosial

Sistem ini mengatur bagaimana masyarakat dikelompokkan dan berinteraksi. Kesatuan sosial yang paling dekat adalah keluarga, selanjutnya manusia akan digolongkan pada tingkatan lokalitas geografis seperti sistem hukum, strata sosial, dan kenegaraan.

4. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi

Seluruh sarana fisik yang digunakan manusia untuk bertahan hidup dan memenuhi kebutuhan sehari-hari.

5. Sistem Mata Pencaharian Hidup

Penelitian mengenai sistem mata pencaharian mengkaji bagaimana cara masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

6. Religi

Sistem keyakinan manusia terhadap kekuatan gaib atau tuhan yang di luar jangkauan akal. Ini mencakup emosional keagamaan, sistem kepercayaan, upacara keagamaan, dan umat yang mengaturnya.

7. Kesenian

Ekspresi hasrat manusia akan keindahan. Kesenian bisa berupa seni rupa (lukis, patung), seni suara (musik), seni tari, maupun seni sastra.