

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Stuart Hall (1997), representasi merupakan proses produksi makna melalui bahasa, simbol, dan praktik budaya yang memungkinkan suatu realitas dipahami dan dimaknai oleh masyarakat. Dalam konteks media, khususnya film, representasi tidak hanya merefleksikan kebudayaan sebagaimana adanya, tetapi juga mengonstruksikan makna tertentu tentang nilai, identitas, dan cara hidup suatu masyarakat. Oleh karena itu, film dapat dipahami sebagai teks budaya yang berperan penting dalam membentuk persepsi audiens terhadap kebudayaan suatu bangsa.

Dalam kajian kebudayaan, kebudayaan dipahami sebagai keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Salah satu kerangka yang sistematis untuk memahami struktur kebudayaan dikemukakan oleh Koentjaraningrat (2015), yang mengklasifikasikan kebudayaan ke dalam tujuh unsur universal, yaitu bahasa, sistem pengetahuan, sistem organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian. Ketujuh unsur tersebut merepresentasikan aspek-aspek fundamental dalam kehidupan masyarakat dan menjadi landasan untuk memahami kebudayaan secara komprehensif (Syakhrani & Kamil, 2022). Representasi unsur-unsur ini dalam film memungkinkan audiens untuk melihat bagaimana nilai dan norma budaya diwujudkan dalam praktik keseharian.

Dalam konteks media, khususnya film, ketujuh unsur kebudayaan tersebut tidak hanya hadir sebagai latar cerita, tetapi juga direpresentasikan melalui dialog, simbol

visual, praktik keseharian tokoh, serta alur naratif yang dibangun. Stuart Hall menjelaskan bahwa representasi merupakan proses produksi makna melalui bahasa, tanda, dan citra yang memungkinkan suatu realitas dipahami dalam sistem budaya tertentu. Artinya, film tidak sekadar mencerminkan kebudayaan sebagaimana adanya, melainkan turut mengonstruksikan makna tentang nilai, norma, dan identitas suatu masyarakat.

Film-film Studio Ghibli secara konsisten menampilkan representasi tujuh unsur kebudayaan tersebut melalui narasi dan visual yang dekat dengan kehidupan masyarakat Jepang. Bahasa dan etika sosial direpresentasikan melalui dialog dan gestur, sistem pengetahuan melalui pendidikan dan proses pembelajaran, serta organisasi sosial melalui relasi keluarga dan komunitas. Selain itu, sistem peralatan hidup dan teknologi, mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian ditampilkan melalui simbol-simbol visual yang kaya makna, sehingga membentuk gambaran kebudayaan Jepang yang utuh dan kontekstual.

Budaya populer memiliki peran besar dalam promosi budaya Jepang ke negara lain melalui *soft power* (Ayuningtyas, 2024). Budaya populer yang berkembang di Jepang menjadi fenomena global yang menarik perhatian publik di seluruh dunia. Produk-produk budaya Jepang berhasil memengaruhi masyarakat luas untuk menarik perhatiannya pada Jepang. Kemajuan teknologi dan informasi berperan penting dalam penyebaran budaya populer ini ke seluruh dunia karena mudahnya pengaksesan melalui media sosial, internet, dan *platform streaming online*. Menurut Yani dan Simamora (2022), budaya populer adalah hasil kreasi dari masyarakat industrial yang kemudian terjadi interpretasi makna dan hasilnya diwujudkan dengan kebudayaan serta didukung adanya kemajuan teknologi

dan penggandaan massal dengan tujuan kemudahan akses oleh seluruh lapisan masyarakat (Yani & Simamora, 2022). Elemen utama budaya populer Jepang saat ini mencakup *anime* dan *manga*, *video game*, J-Pop, *fashion*, dan *cosplay*. Seiring berkembangnya budaya populer Jepang di dunia, film animasi atau *anime* menjadi salah satu media yang paling mudah diterima dan disukai lintas budaya. Film dapat memiliki peran sebagai media budaya yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai dan daya tarik suatu negara. Sebagai produk seni yang melibatkan narasi visual dan audio, film mampu menangkap esensi budaya suatu bangsa dan menyampaikannya kepada audiens secara mendalam dan emosional. Film tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga alat komunikasi yang dapat memperkenalkan tradisi, sejarah, nilai moral, hingga gaya hidup suatu masyarakat kepada audiens global (Sari, 2025). Dalam konteks *soft power*, film menjadi salah satu instrumen paling kuat untuk membangun citra positif suatu negara, karena kemampuannya menjangkau lintas budaya tanpa batas geografis. Dari sinilah penyebab film menjadi salah satu produk budaya populer yang cepat berkembang ke internasional. Dalam industri film Jepang, khususnya film animasi atau *anime*, telah menjadi budaya populer Jepang yang diakui secara global. Dalam film animasi Jepang, gaya visual, tema, dan penggambaran nilai-nilai tradisional Jepang menjadikan film Jepang tidak hanya diminati, tetapi juga dihargai oleh publik secara internasional (Widjajanto, 2025). Menurut MacWilliams dalam Ardiansyah (2023), mengatakan bahwa *anime* adalah kunci dari budaya populer Jepang, karena menjadi salah satu media massa besar di Jepang. *Anime* juga berperan penting untuk menyebarluaskan informasi budaya Jepang di media global (Ardiansyah, 2023). Anime yang saat ini sedang populer di masyarakat

internasional adalah film-film animasi yang diproduksi oleh rumah produksi Studio Ghibli.

Studio Ghibli merupakan studio animasi Jepang yang didirikan pada tahun 1985 oleh Hayao Miyazaki dan Isao Takahata, bersama dengan produser Isao Takahata. Mereka telah bekerja sama dalam beberapa proyek film animasi saat masih bekerja di Toei Animation. Studio Ghibli dikenal dengan pembuatan filmnya yang memiliki kualitas tinggi dari segi gambar dan jalan cerita dari setiap filmnya (*Seputar Studio Film Ghibli Beserta Animasinya Yang Mendunia*, n.d.). Keberhasilan atas perilisan film “Nausicaä of the Valley of the Wind” (風の谷のナウシカ) pada tahun 1984 yang disutradarai oleh Hayao Miyazaki, kemudian diadaptasi dari manga stripnya sendiri menjadi titik awal dan membuka jalan untuk pembentukan Studio Ghibli sebagai entitas mandiri, meskipun film Nausicaä of the Valley of the Wind diproduksi dari perusahaan studio film lain yaitu Tokuma Shoten. Dengan dukungan finansial yang didapat dari Tokuma Shoten, Studio Ghibli kemudian resmi didirikan pada tahun 1985. Film pertama dari studio Ghibli adalah “Castle in the Sky” (天空の城ラピュタ) yang dirilis pada tahun 1986 yang juga menandai debutnya Studio Ghibli. Film Castle in the Sky diterima dengan baik oleh para penonton juga kritikus film yang kemudian memperkuat reputasi Studio Ghibli sebagai studio animasi yang berkualitas. Kebanyakan dari film-film keluaran Studio Ghibli ditulis dan disutradarai langsung oleh Hayao Miyazaki. Awalnya, pada saat film “Warriors of the Wind” (風の谷のナウシカ) pada tahun 1986 rilis, film ini akan diedit habis-habisan agar dapat rilis di negara-negara Amerika, hingga akhirnya Hayao Miyazaki tidak mengizinkan sama sekali filmnya untuk dirilis di negara barat selama beberapa tahun

yang kemudian pada tahun 1996 Studio Ghibli bekerja sama dengan Studio Disney untuk mendistribusikan film-filmnya tanpa edit. Titik balik kesuksesan besar bagi Studio Ghibli adalah saat rilisnya “*Princess Mononoke*” (もののけ姫) pada tahun 1997. Film Princess Mononoke mendapat pengakuan internasional sebagai salah satu film animasi terbaik yang pernah dibuat yang kemudian memperkenalkan Studio Ghibli ke audiens global. Pada tahun 2001 ketika Ghibli merilis “*Spirited Away*” (千と千尋の神隠し), mereka mendapat kesuksesan besar dengan memenangkan beberapa penghargaan film internasional salah satunya adalah Oscar untuk Best Animated Feature yang diraih pada tahun 2003 dan menjadikan film ini sebagai film animasi Jepang pertama yang mendapatkan penghargaan Oscar.

Tidak hanya film Spirited Away, Ghibli yang kini sudah merilis 24 karya telah meraih 122 penghargaan film dari berbagai ajang film di seluruh dunia (Pagusa, 2023). Beberapa diantaranya adalah film The Wind Rises memenangkan kategori Best Animated Film dalam Los Angeles Film Critics Association Awards pada tahun 2013, Spirited Away dan *My Neighbor Totoro* masuk dalam daftar 100 Best Movies of All Time oleh Time Magazine, dan yang paling terbaru adalah film “The Boy and the Heron” yang meraih penghargaan Best Animated Feature dalam ajang Oscar pada tahun 2024 (Lamase, 2024). Penghargaan yang didapat membuktikan keberhasilannya tidak hanya di wilayah Jepang, tetapi sudah merambah ke internasional juga menegaskan posisi Studio Ghibli sebagai salah satu studio animasi terkemuka dengan dedikasi tinggi terhadap kualitas dari setiap filmnya. Film dari Studio Ghibli hingga saat ini masih banyak dinikmati penonton

di seluruh dunia. Tiga film keluaran Studio Ghibli menjadi anime terlaris menurut Comic Book Resource (CBR) pada tahun 2023 (Dharma, 2024).

Studio Ghibli memiliki beberapa keunikan dari kebanyakan studio film animasi lainnya agar dapat tetap menjaga kebebasan kreatifnya, Studio Ghibli menolak tawaran kerja sama dengan studio besar ataupun memproduksi sekuel. Meskipun telah merilis film sejak tahun 1986, Hayao Miyazaki awalnya menolak distribusi secara digital dan film-film Ghibli hanya tersedia melalui media fisik seperti DVD. Alasannya adalah agar penonton mengalami pengalaman menonton yang tidak termodifikasi dan ia percaya cara terbaik menikmati film Ghibli adalah melalui layar lebar atau media fisik dengan kualitas tinggi (Senzatimore, 2025). Ghibli baru mulai mendistribusikan secara luas filmnya ke luar Jepang mulai tahun 1996 setelah bekerja sama dengan Studio Disney dan mulai mendistribusikan film *Princess Mononoke* dan *Spirited Away*. Di awal tahun 2010-an beberapa film Ghibli mulai masuk distribusi digital dengan layanan pembelian dan penyewaan seperti Apple iTunes walaupun tetap terbatas hanya pada wilayah tertentu. Pada tahun 2019, Studio Ghibli baru memutuskan menyetujui untuk membawa film-filmnya ke platform streaming setelah adanya eksklusivitas ketat. Mulai 1 Februari 2020 film-film keluaran Studio Ghibli mulai bertahap tersedia di Netflix. Netflix menyediakan 28 bahasa untuk subtitle dan 20 bahasa untuk dubbing dalam menyokong akses untuk penonton internasional. Pada Mei 2020, seluruh film Studio Ghibli dirilis di platform streaming HBO Max (Nilasari, 2020). Sejak mulai didistribusikannya film Studio Ghibli di aplikasi *streaming*, semakin banyak penonton di seluruh dunia yang dapat dengan mudah mengakses film-film Ghibli tanpa harus membeli media fisik atau mencari salinan

langka. Tema yang diangkat dari film keluaran Studio Ghibli pun menarik, tidak hanya mengangkat tema seputar cinta, tetapi Studio Ghibli mampu mengangkat tema seperti feminisme, ekologi, sejarah, hingga ekologi alam. Secara budaya, film-film seperti *Spirited Away* dan *My Neighbor Totoro* menjadi pintu gerbang bagi banyak orang untuk mengenal dan memahami budaya Jepang. Bagi penikmat film, representasi tersebut sering kali menjadi salah satu daya tarik utama, karena menghadirkan gambaran kehidupan sehari-hari, nilai sosial, hingga unsur tradisional Jepang dalam bentuk yang mudah dipahami. Ketertarikan terhadap budaya Jepang melalui film Ghibli juga dapat dilihat dari pengalaman penonton. Berdasarkan hasil wawancara sederhana yang dilakukan penulis terhadap salah satu penikmat film, diketahui bahwa film Ghibli menjadi salah satu faktor yang mendorong munculnya minat terhadap budaya Jepang, baik dalam hal gaya hidup, kebiasaan, maupun nilai-nilai yang ditampilkan. Hal ini menunjukkan bahwa representasi budaya dalam film tidak hanya berfungsi sebagai elemen cerita, tetapi juga memiliki peran dalam membentuk persepsi dan ketertarikan audiens terhadap suatu budaya.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini memandang film-film Studio Ghibli sebagai teks budaya yang merepresentasikan nilai-nilai kebudayaan Jepang, yang tercermin melalui dialog, gestur, simbol, serta penggambaran ruang dan aktivitas keseharian tokoh. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji bagaimana representasi tujuh unsur kebudayaan Jepang dikonstruksikan dalam film Studio Ghibli melalui berbagai elemen tersebut, serta bagaimana representasi tersebut berperan dalam membentuk persepsi audiens terhadap budaya Jepang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Apa saja bentuk representasi tujuh unsur kebudayaan Jepang menurut Koentjaraningrat yang terdapat dalam film-film Studio Ghibli?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, maka tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah mengidentifikasi dan menganalisis representasi tujuh unsur kebudayaan Jepang menurut Koentjaraningrat yang ditampilkan dalam film-film Studio Ghibli.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini berfokus pada analisis dari film-film dari Studio Ghibli. Fokus utama dari penelitian ini berada pada 12 dari 24 film Studio Ghibli. 14 film yang digunakan dalam penelitian adalah film-film yang berlatar belakang di Jepang dan memunculkan budaya Jepang. Film-film yang digunakan yaitu *My Neighbor Totoro* (1988), *Grave of the Fireflies* (1988), *Only Yesterday* (1991), *Ocean Waves* (1993), *Pom Poko* (1994), *Whisper of the Heart* (1995), *Princess Mononoke* (1997), *From Up on Poppy Hill* (2011), *The Wind Rises* (2013), *The Tale of the Princess Kaguya* (2013), *When Marnie Was There* (2014).

Kajian dalam penelitian ini fokus pada penggambaran nilai-nilai budaya Jepang yang ditampilkan melalui adegan, dialog, simbol visual, serta praktik keseharian tokoh dalam film. Analisis dilakukan dengan mengacu pada tujuh unsur kebudayaan menurut Koentjaraningrat, yaitu bahasa, sistem pengetahuan, sistem organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode analisis konten. Menurut Sugiyono (2016), penelitian dengan metode deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang meneliti suatu rangkaian kegiatan untuk memperoleh data yang bersifat menggambarkan keadaan atau kejadian apa adanya yang hasilnya lebih menekankan makna atau diuraikan dalam bentuk kata-kata bukan angka. Metode deskriptif kualitatif mendeskripsikan serta memaparkan apa adanya kejadian dari objek yang diteliti berdasarkan situasi dan kondisi ketika penelitian itu dilakukan. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menafsirkan makna yang terkandung dalam representasi unsur kebudayaan, bukan untuk mengukur fenomena secara kuantitatif. Fokus utama penelitian ini adalah pada pemaknaan, interpretasi, serta konstruksi makna budaya yang ditampilkan melalui media film.

Analisis konten digunakan sebagai metode utama untuk mengkaji representasi tujuh unsur kebudayaan menurut Koentjaraningrat dalam film-film Studio Ghibli berlatar Jepang. Menurut Holsti (1969) dalam Sitasari (2022), metode analisis konten adalah suatu teknik untuk mengidentifikasi berbagai karakteristik khusus suatu pesan secara objektif,

sistematis, dan generalis. Objektif artinya menurut pada prosedur yang jika penelitian dilaksanakan oleh peneliti lain dapat menghasilkan Kesimpulan serupa. Sistematis artinya penetapan kategori menurut aturan yang diterapkan secara konsisten, meliputi penjamin seleksi dan pengkodean. Generalis artinya penemuan harus memiliki referensi teoritis. Analisis konten memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi, mengklasifikasikan, dan menafsirkan pesan-pesan budaya yang disampaikan melalui unsur visual, dialog, simbol, serta konteks naratif yang terdapat dalam film.

Data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer berupa potongan adegan dalam film-film produksi Studio Ghibli yang mengandung representasi unsur kebudayaan Jepang. Data ini mencakup dialog (verbal), gestur (nonverbal), serta simbol visual seperti setting tempat, objek, dan aktivitas tokoh yang relevan dengan tujuh unsur kebudayaan. Contohnya meliputi adegan penggunaan bahasa dalam percakapan, gestur membungkuk sebagai bentuk kesopanan, aktivitas belajar di sekolah, penggunaan rumah tradisional seperti *minka*, serta praktik ritual atau kesenian dalam kehidupan sehari-hari. Adegan-adegan tersebut dipilih berdasarkan kemunculan elemen yang sesuai dengan tujuh unsur kebudayaan menurut Koentjaraningrat, yaitu bahasa, sistem pengetahuan, sistem organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian.

Data sekunder berupa sumber-sumber tertulis yang digunakan untuk mendukung analisis, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan teori kebudayaan Koentjaraningrat, teori representasi Stuart Hall, serta kajian

mengenai film dan budaya Jepang. Data sekunder berfungsi untuk memperkuat landasan teoritis dan membantu peneliti dalam menafsirkan data primer secara lebih mendalam.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Perumusan Masalah

Analisis isi dimulai dengan rumusan masalah penelitian yang spesifik untuk menentukan arah penelitian sehingga analisis lebih terarah dan sistematis.

2. Pemilihan Sumber Data

Peneliti menentukan sumber data yang relevan dengan rumusan masalah penelitian.

3. Definisi Operasional

Menentukan unit analisis berdasarkan topik riset yang telah ditentukan sebelumnya.

4. Penyusunan Kode

Penyusunan kode dilakukan untuk mengenali dan mengelompokkan ciri-ciri utama dari setiap kategori yang diteliti.

Pengkodean dilakukan untuk mengelompokkan data sesuai dengan kategori yang telah ditentukan berdasarkan tujuh unsur kebudayaan menurut Koentjaraningrat. Setiap adegan yang mengandung unsur kebudayaan diidentifikasi dan diberi kode sesuai dengan kategori unsur yang muncul, yaitu bahasa (BS), sistem pengetahuan (SP), sistem sosial (SS), sistem peralatan hidup dan teknologi (ST), sistem

mata pencaharian hidup (SH), sistem religi (RG), dan kesenian (KS).

5. Analisis Data dan Penyusunan Laporan

Hasil analisis disusun dalam laporan. Laporan ini bisa ditulis dengan format akademis yang resmi dan menggunakan prosedur yang ketat.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah menambah pemahaman penerapan konsep tujuh unsur kebudayaan menurut Koentjaraningrat dan teori representasi Stuart Hall dalam analisis film animasi, sehingga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji budaya, media, dan representasi. Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi akademisi, mahasiswa, dan peneliti yang tertarik pada kajian film, budaya Jepang, dan studi representasi. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana film Studio Ghibli merepresentasikan nilai-nilai budaya Jepang melalui unsur-unsur kebudayaan, sehingga membantu pembaca dalam menafsirkan film sebagai teks budaya.

1.7 Sistematika Penelitian

Penelitian ini disusun secara sistematis dalam empat bab yang disusun berurutan, yaitu:

Bab I. Pendahuluan. Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II. Kajian Pustaka. Bab ini berisi penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dan penjelasan mengenai teori representasi budaya dan konsep tujuh unsur kebudayaan.

Bab III. Pembahasan. Bab ini berisi hasil analisis data penelitian yang telah dikaji berdasarkan teori yang digunakan, yaitu untuk menjawab rumusan masalah mengenai representasi tujuh unsur kebudayaan dalam film yang diteliti.

Bab IV Simpulan. Bab ini berisi penarikan kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, serta merangkum jawaban atas rumusan masalah penelitian.