

REPRESENTASI KEPERCAYAAN SHINTO PADA FILM ANIME "KIMI NO NA WA"

R. Bismo Brahmantio
Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Budi Luhur
Email : rdbismo@gmail.com
Telp : 081398086046

Nawiroh Vera
Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Budi Luhur
Email : Nawiroh.vera@budiluhur.ac.id
Telp : 081311286996

ABSTRACT

Representation of Shinto Belief in the anime film "Kimi No Na Wa"

Film is one of the media used to convey messages and information. As a mass media, film is used to describe the issues that occur in society. The film can affect everyone who watches it, both in terms of perception, expression, feeling, to behavior. There are many types of films, one of which is the film "Kimi No Na Wa". This film tells the story of two teenagers who live in two different time zones. One time they experienced a body exchange and when they realized that, they finally started communicating through notes on paper and in their cellphone memos. This study aims to determine the representation of Japanese culture in the film "Kimi No Na Wa" and relate it to the existing social reality. The object of this research is how the representation of signs containing elements of Japanese culture can be displayed on the film "Kimi No Na Wa", the subject of this study is the film "Kimi No Na Wa" itself. The theory used in this study is the theory of semiotics using the Roland Barthes method to analyze each scene that contains elements of Japanese culture both verbally and non-verbally, then researchers analyze the scene and solve between denotation, connotation, and myth. This research shows that there are dialogues and 5 scenes that represent Japanese culture, one of which is Kuchikamizake. This traditional Japanese culture is displayed after Mitsuha and Yotsuha perform dance offerings to the gods. This Kuchikamizake scene really illustrates how Japanese people at that time made sake for the first time. The conclusion drawn from this study, a large part of Japanese culture is drawn from Shinto beliefs. This is because the Miyamizu family adheres to the beliefs of Shinto, Mitsuha and Yotsuha have an obligation to preserve that tradition.

Key: Representation, Japanese Culture, Shinto, Semiotic Analysis.

PENDAHULUAN

Film sebagai media massa yang merupakan sebuah bentuk seni selain bertujuan untuk dinikmati, juga merupakan media yang efektif untuk penyadaran terhadap masyarakat. Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, hingga membuat para ahli sepakat bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi penontonnya.

Film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk

berbagai system tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang mengiringi gambar-gambar) dan music film. (Sobur, 2017:127-128)

Genre adalah klasifikasi tertentu pada sebuah film yang memiliki ciri tersendiri, dalam film fiksi atau film cerita terdapat banyak *genre*, salah satunya adalah film animasi. Anime adalah istilah

untuk menyebut film animasi atau kartun dari Jepang. Anime dipengaruhi gaya gambar manga yaitu komik khas Jepang. Selain gambar warna-warni yang khas, animasi Jepang lebih menampilkan pendidikan emosional, kesederhanaan, dan animasi Jepang mudah dikenali melalui penggambaran tokoh fisik yang berlebihan/non-realistik, seperti mata yang besar ataupun gaya rambut yang liar.

Dilansir pada halaman www.otakotaku.com *Kimi No Na Wa* atau dalam bahasa Inggrisnya *Your Name* adalah anime movie yang ditulis dan disutradarai oleh Makoto Shinkai, anime bergenre fantasi dan romance ini diproduksi pada tahun 2016 dengan animasi dikerjakan oleh CoMix Wave Films dan didistribusikan oleh Toho. Anime ini dibuat berdasarkan novel yang ditulis oleh Makoto Shinkai yang memiliki judul yang sama, dan dirilis pada 18 Juni 2016 lalu. Dengan Masayoshi Tanaka sebagai perancang tokoh dan penggubahan musik oleh band asal Jepang Radwimps. *Kimi No Na Wa* ditayangkan perdana di konvensi Anime Expo 2016 di Los Angeles, California pada 3 Juli 2016, dan kemudian ditayangkan di Jepang pada 26 Agustus 2016. Di Indonesia, film ini ditayangkan di jaringan CGV blitz, Cinemaxx dan Platinum Cineplex mulai 7 Desember 2016. Film ini mendapat penerimaan luas yang baik dari para kritikus yang memuji film ini untuk animasi dan dampak emosionalnya, Film ini juga menjuarai Festival Film Sitges ke-49, Los Angeles Film Critics Association Awards tahun 2016, dan Mainichi Film Awards ke-71 untuk kategori Film Animasi Terbaik. Film anime "*Kimi No Na Wa*" karya Makoto Shinkai dikabarkan telah sukses menjadi film anime terlaris dunia setelah melewati rekor pendapatan tertinggi sebelumnya yang dipegang film *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (*Spirited Away*) garapan Miyazaki Hayao dan Studio Ghibli. Menurut website Box Office Mojo, total pendapatan yang diraih film *Kimi no Na Wa* mencapai 281 juta dolar Amerika (sekitar 3,75 triliun rupiah). Pendapatan tersebut melebihi

pencahayaan tertinggi sebelumnya oleh film *Sen to Chihiro no Kamikakushi* dengan total pendapatan 275 juta dolar Amerika (sekitar 3,67 triliun rupiah).

Melalui kepercayaan, sebuah budaya dapat muncul ditengah masyarakat sebagai pedoman hidup dan interaksi antar manusia. Salah satu kepercayaan tersebut adalah kepercayaan Shinto. Shinto adalah kepercayaan yang dipeluk mayoritas penduduk di Jepang. Kepercayaan ini ada di Jepang sejak ribuan tahun yang lalu dan menjadi satu dengan budaya. Shinto tidak memiliki pendiri dan juga tidak memiliki kitab suci. Tidak ada pemberitaan atau penyebaran ajaran Shinto di Jepang, karena Shinto berakar dalam masyarakat dan tradisi Jepang. Ajaran Shinto berupa Politeisme yang berdasarkan Animisme, dimana yang pada prakteknya dalam kepercayaan Shinto banyak memuja dewa-dewi, namun sosok dewa-dewi ini juga dapat dianggap sebagai roh atau esensi. Sehingga menurut kepercayaan Shinto tidak ada yang benar-benar mahakuasa dalam memerintah dunia. Kepercayaan ini hanya mengajarkan manusia untuk lebih menyatu dengan dunia, dengan alam, dan selalu mengingat masa lalu.

Peneliti ingin mengamati film "*Kimi No Na Wa*" karena dengan melihat banyaknya tanda, simbol, dan juga makna yang memperlihatkan kebudayaan dan kepercayaan yang terkandung dalam film tersebut, mulai dari budaya asli Jepang dan bagaimana proses perubahan interaksi sosial antara kehidupan di pedesaan dan di perkotaan dengan tujuan yang ingin peneliti capai yaitu untuk menganalisis dan mendeskripsikan Budaya Jepang Pada Film Anime "*Kimi No Na Wa*". Film animasi "*Kimi No Na Wa*" yang peneliti pilih semoga dapat bermanfaat dalam penelitian dengan menggunakan analisis semiotika model pendekatan Roland Barthes. Denotasi adalah makna yang sebenarnya, lugas dan menunjuk langsung pada acuan atau kalimat yang dimaksud. Denotasi memiliki makna yang sesuai dengan hasil observasi dari penglihatan, pendengaran, perasaan,

pengalaman ataupun penciuman. Konotasi adalah makna yang tidak sebenarnya, tersirat, dan tidak langsung mengacu pada kalimat sesungguhnya atau cenderung kiasan. Konotatif merupakan kalimat yang mengandung nilai-nilai emosional (*cultural*) tertentu yang bersifat subjektif dan melekat pada suatu kata atau frase. Semiotika Roland Barthes dipilih karena dapat membantu peneliti untuk mengetahui asumsi dari kebudayaan Jepang dibalik sebuah tanda, simbol, dan makna yang disajikan oleh film ini. Selain itu, teori yang disampaikan oleh Roland Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan, yaitu mitos yang menandai suatu masyarakat dan sangat cocok dengan apa yang akan peneliti angkat dari film tersebut.

METODE PENELITIAN

Paradigma adalah suatu cara pandang untuk memahami kompleksitas dunia nyata. Sebagaimana dikatakan Patton Dalam Deddy Mulyana (2010:9), paradigma tertanam kuat dalam sosialisasi para penganut dan praktisinya: Paradigma juga bersifat *normative*, menunjukkan kepada praktisinya apa yang harus dilakukan tanpa perlu melakukan pertimbangan eksistensial atau epistemologis yang panjang. Akan tetapi, menurut Patton, aspek paradigma inilah yang sekaligus merupakan kekuatan dan kelemahannya –kekuatannya adalah hal itu memungkinkan tindakan, kelemahannya adalah bahwa alasan untuk melakukan tindakan tersebut tersembunyi dalam asumsi-asumsi paradigma yang tidak dipersoalkan.

Paradigma merupakan perspektif penelitian yang digunakan peneliti, yang berisi bagaimana peneliti melihat realita (*world views*), bagaimana mempelajari fenomena, cara-cara yang digunakan dalam penelitian, dan cara-cara yang digunakan dalam menginterpretasikan temuan. Pemilihan paradigma penelitian dalam konteks desain penelitian menggambarkan pilihan suatu kepercayaan yang akan mendasari dan memberi pedoman seluruh proses penelitian. Selain itu, paradigma

penelitian menentukan masalah yang dituju dan tipe penjelasan yang dapat diterimanya. (Imam Gunawan, 2017:25).

Paradigma dalam penelitian ini adalah paradigma kritis. perspektif kritis mengajukan metode dialog dengan transformasi untuk menemukan kebenaran realitas yang hakiki. Peneliti menggunakan paradigma kritis untuk melihat suatu peristiwa atau dalam pandangan terhadap realitas sosial yang nyata, peneliti akan mengamati langsung tanda-tanda adegan yang mengandung unsur Budaya Jepang yang ada dan tersebar dalam film animasi "*Kimi No Na Wa*", peneliti melakukan pengamatan dari data, teks dan gambar yang diperoleh dalam film animasi tersebut, seperti data tertulis dari hasil studi kepustakaan. Peneliti ingin menyajikan isi dari realitas sosial dan menjadikan film animasi "*Kimi No Na Wa*" sebagai objek penelitian.

Pendekatan kualitatif dipilih oleh peneliti berdasarkan tujuan penelitian yang ditetapkan peneliti untuk mengetahui representasi Budaya Jepang dalam film *anime* "*Kimi No Na Wa*" dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Peneliti akan menggunakan penelitian kualitatif, yang menyajikan data dalam *tabel* dan *frame* dari *scene-scene* dan *shoot* yang terdapat dalam film animasi "*Kimi No Na Wa*". Data-data kualitatif tersebut diinterpretasikan dengan rujukan, acuan, atau referensi secara ilmiah.

Peneliti menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes untuk mengetahui bagaimana Budaya Jepang di representasikan di dalam film *anime* "*Kimi No Na Wa*". Tanda yang peneliti analisis yaitu *scene* dan *shoot* yang terdapat dalam film ini berupa gambar, teks, dan adegan yang hanya mengandung unsur Budaya Jepang yang akan dianalisis dengan menggunakan semiotika Roland Barthes.

Subjek dalam penelitian ini adalah film animasi yang berjudul "*Kimi No Na Wa*". Objek dalam penelitian ini adalah tanda-tanda yang merepresentasikan adegan dengan unsur Budaya Jepang yang

ada di dalam film animasi “*Kimi No Na Wa*”, karena di dalam film animasi “*Kimi No Na Wa*” terdapat adegan-adegan dengan unsur Budaya Jepang. Sehingga peneliti hanya fokus meneliti pada *scene-scene* dan *shoot* yang mengandung unsur Budaya Jepang.

Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang langsung di dapat dari subjek penelitian yaitu film animasi “*Kimi No Na Wa*” yang di dapat dari situs download film. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi untuk mengumpulkan data secara langsung, dengan melakukan pengamatan dan menonton film animasi “*Kimi No Na Wa*”. Untuk melengkapi data primer yang utama, maka data sekunder dibutuhkan, yaitu studi kepustakaan seperti buku-buku bacaan, jurnal (*literature*), penelitian terdahulu, yang terkait dengan permasalahan dalam penelitian, dengan adanya studi kepustakaan dapat membantu peneliti untuk melengkapi data penelitian mengenai objek dan elemen yang terkait dalam penelitian film animasi “*Kimi No Na Wa*”.

Dalam Burhan pada Metodologi penelitian kualitatif (2008:126) hal yang terpenting dalam riset adalah menentukan sesuatu yang berkaitan dengan atau siapa yang ditelaah. Persoalan tersebut bukan menyangkut topic riset, tetapi apa yang disebut dengan tingkat analisis. Dari tingkat analisis yang telah ditetapkan itulah data dapat diperoleh, dalam arti kepada siapa atau apa, tentang apa, proses pengumpulan data diarahkan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menonton film animasi “*Kimi No Na Wa*” terlebih dahulu secara berulang-ulang dan melakukan pengamatan adegan-adegan atau hal yang terjadi dalam *scene* tersebut. Observasi yang peneliti lakukan adalah dengan cara menonton dan mengamati film animasi “*Kimi No Na Wa*” untuk melihat dan




memaknai setiap adegan yang mengandung unsur Budaya Jepang di gambar yang ada dalam film animasi tersebut. peneliti mencatat setiap potongan gambar dan teksnya yang dibutuhkan untuk penelitian ini. Peneliti melakukan studi kepustakaan dengan membaca buku-buku referensi yang berkaitan dengan penelitian, serta peneliti membaca jurnal (*literature*) untuk menggali sumber informasi sebanyak-banyaknya untuk melengkapi data yang diperlukan dalam penelitian.

Untuk menentukan validitas data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber. Peneliti menggunakan triangulasi sumber, karena peneliti membutuhkan informasi dari sumber yang berbeda untuk mencapai tujuan dari penelitiannya. Peneliti membutuhkan sumber karena penelitian ini menggunakan cara observasi dengan menonton film animasi “*Kimi No Na Wa*” secara berulang-ulang, untuk mengetahui adegan dengan unsur Budaya Jepang dalam film tersebut. Peneliti melakukan observasi berdasarkan fakta melalui studi kepustakaan yang berhubungan dengan penelitian tersebut yang diharapkan dapat menjadi fokus penelitian yang telah ditentukan, dan menganalisis bagian adegan mana yang terdapat unsur Budaya Jepang dalam film animasi “*Kimi No Na Wa*”. Sehingga peneliti akan lebih fokus untuk memaknai setiap adegan-adegan yang memiliki unsur Budaya Jepang yang telah dipilih dalam film animasi “*Kimi No Na Wa*”.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel 4.1

Analisis Tataran Pertama Semiotika Roland Barthes

NO	OBJEK	
1	<p>Dialog/ Suara/ Teks</p> <p>Tessie : itu adalah sake tertua di dunia. Dengan mengunyah nasi, lalu memuntahkannya, dan membiarkannya berfermentasi, nasi itu menjadi sake</p> <p>Sayaka : “<i>Kuchikamizake</i>” apa para dewa mau menerima sake seperti itu?</p> <p>Tessie : Tentu saja</p>	<p>Visual</p>  <p>Shot 1 (Timecode 00:15:29)</p>  <p>Shot 2 (Timecode 00:15:41)</p>  <p>Shot 3 (Timecode 00:15:54)</p> <p>Gambar 4.1.1 Ritual pembuatan <i>Kuchikamizake</i></p>
	Penanda (Signifier)	Petanda (Signified)
	Gambar memperlihatkan pembuatan <i>Kuchikamizake</i> oleh mitsuha dan dijelaskan oleh Tessie	<i>Kuchikamizake</i> adalah salah satu sake yang ada di Jepang. Mitsuha membuat sakenya dengan cara mengunyah nasi lalu memuntahkannya ke sebuah kotak yang nantinya akan disimpan dan dibiarkan terfermentasi secara alami sehingga nasi tersebut menjadi sake, yang dijelaskan oleh Tessie.

Tabel 4.2
Analisis Tataran Kedua Semiotika Roland Barthes

Penanda (Signifier)	Petanda (Signified)
---------------------	---------------------



Shot 1
(Timecode 00:15:29)



Shot 2
(Timecode 00:15:41)



Shot 3
(Timecode 00:15:54)

Gambar 4.2.1
Ritual pembuatan *Kuchikamizake*

Mitos *Kuchikamizake* berawal dari penguasa Jepang pada saat itu mendikte metode pembuatan *Kuchikamizake* di negara Jepang yang mengharuskan menggunakan air liur dari gadis perawan. Namun, metode dengan mengunyah lalu melepehkannya kembali sudah populer digunakan diseantero dunia di kala itu dan tidak harus menggunakan air liur dari gadis perawan. Hal ini dilakukan karena pada zaman dahulu mikroorganisme koji masih belum dikenal banyak kegunaannya. Sehingga, dapat dipastikan bahwa pembuatan *Kuchikamizake* yang memanfaatkan air liur dari gadis perawan saja itu tidak benar, tetapi dapat dilakukan oleh semua orang.

Sejak zaman dahulu, orang Jepang telah membuat dan menikmati sake sebagai bagian dari kebudayaan Jepang. Karena sake adalah alkohol dari Jepang yang benar-benar khas. Tidak ada campur tangan dari bangsa lainnya. Bangsa Jepang berinovasi sendiri dalam meracik sake ini.

Dalam adegan ini *Kuchikamizake* dibuat oleh Mitsuha dan Yotsuha, kemudian dijelaskan secara langsung oleh Sayaka dan Tessie. *Kuchikamizake* adalah awal mula sake yang ada pada saat ini. Sebelum orang Jepang meminum sake, *Kuchikamizake* inilah yang sering diminum.

PEMBAHASAN

Mitos *Kuchikamizake* berawal dari penguasa Jepang pada saat itu mendikte metode pembuatan *Kuchikamizake* di negara Jepang yang mengharuskan menggunakan air liur dari gadis perawan. Namun, pada laman www.vice.com dijelaskan bahwa metode seperti itu populer digunakan diseantero dunia, kurang lebih beginilah alkohol diciptakan. Warga Amerika Latin mengunyah dan

meludahkan jagung demi membuat *chicha* dan *yuca* untuk membuat *masato*. Penduduk Meksiko melakukan yang sama dengan tanaman *agave* untuk membuat *pulque* sementara warga Cina meludahkan jawawut untuk membuat *Xiaomi Jiu* atau arak jawawut. Sehingga, dapat dipastikan bahwa pembuatan *Kuchikamizake* yang memanfaatkan air liur dari gadis perawan saja itu tidak benar, tetapi dapat dilakukan oleh semua orang.

Bagi kebanyakan orang *Kuchikamizake* adalah sake yang menjijikan, hal ini diperkuat dengan pertanyaan Sayaka apa dewa menerima sake seperti itu? Pertanyaan tersebut meninggalkan kesan bahwa *Kuchikamizake* tidak pantas untuk diminum atau dipersembahkan kepada dewa, namun yang terjadi di Jepang memang benar keberadaan *Kuchikamizake* seperti itu hingga dijadikan festival keagamaan *Shinto*. Sehingga *Kuchikamizake* disebut sake tertua dan pertama di Jepang.

Melalui film ini juga kita dapat melihat bagaimana perbedaan antara masyarakat Jepang di pedesaan yang masih kental akan budaya tradisionalnya dengan masyarakat Jepang di perkotaan yang sudah memasuki budaya populernya. Penyebab terjadinya budaya populer di perkotaan Jepang adalah karena adanya asimilasi budaya barat, sehingga budaya aslinya lambat laun akan menghilang. Dilansir dari www.skeptikai.com gelombang Budaya Barat dapat ditelusuri kembali ke kemenangan Amerika atas Jepang pada akhir perang dunia 2. Setelah perang, Amerika Serikat memiliki pengaruh yang mengejutkan untuk membawa Jepang di bawah pengaruh Budaya Barat. Bentuk pemerintahan diubah, rekonstruksi besar diperlukan untuk pulih dari kerusakan, dan pengaruh Amerika Serikat adalah hal pertama yang mengarahkan proses rekonstruksi dan renovasi Jepang. Mulai dari situ lah, asimilasi Budaya Barat masuk kedalam kebudayaan Jepang. Namun, apabila budaya tradisional yang sudah ada sejak dahulu diperhatikan dan dipertahankan tanpa menolak adanya asimilasi budaya barat maka masyarakat Jepang akan mendapatkan ciri khas dari budayanya sendiri yang tidak dimiliki oleh budaya bangsa lainnya.

SIMPULAN

Setelah peneliti menganalisis dan mendeskripsikan hasil penelitian tentang representasi budaya Jepang pada film *Kimi No Na Wa* menggunakan teori Roland Barthes, peneliti menarik kesimpulan,

bahwa film ini sangat memperlihatkan bagaimana kebudayaan dan kepercayaan Jepang dilakukan dan dijelaskan. Kepercayaan yang dianut oleh masyarakat Jepang diturunkan dari generasi ke generasi seterusnya melalui cerita dari mulut ke mulut sehingga menjadi budaya asli yang ada di Jepang. Kebudayaan Jepang yang ditampilkan pada film ini mengambil dari kepercayaan *Shinto* yang dapat dilihat melalui adegan tentang, *Kuchikamizake*, dan *Kakuriyo*.

Secara keseluruhan adegan-adegan yang mengandung unsur budaya Jepang dilakukan karena Keluarga *Miyamizu* merupakan penganut ajaran *Shinto*, sehingga Mitsuha dan Yotsuha memiliki kewajiban untuk melestarikan tradisi mereka dengan dibantu oleh Nenek yang mengarahkan dan menjelaskan tentang kepercayaan *Shinto* yang terjadi di dalam film *Kimi No Na Wa*.

Ironisnya budaya tradisional yang ada di pedesaan, tidak diterapkan di daerah perkotaan. Sehingga, lambat laun kebudayaan tradisional itu pun tergantikan dengan kebudayaan yang baru dan hilang.

SARAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kajian studi ilmu sosial khususnya ilmu komunikasi dan dapat dijadikan kontribusi serta bahan rujukan bagi mahasiswa yang ingin mengadakan penelitian komunikasi khususnya mengenai analisis semiotika film, agar sesuai dengan keinginan dan pencapaian tujuannya.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan rujukan masyarakat untuk mengembangkan dan melestarikan kebudayaan yang ada, sehingga generasi penerus kita bisa mengetahui apa saja budaya yang telah diajarkan oleh nenek moyang kita dahulu.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Bungin, Burhan. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Gunawan, Imam. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.

<https://otakotaku.com/post/view/1351/kimi-no-na-wa-sukses-menjadi-film-anime-terlaris-di-dunia> (diakses pada tanggal 25 Oktober 2019, Pukul 17:36:26)

Mulyana, Deddy. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

https://www.vice.com/id_id/article/d7q4vk/sake-awalnya-dibuat-memakai-liur-gadis-perawan-jepang (diakses pada tanggal 4 Juni 2020, Pukul 17:53:06)

Sobur, Alex. 2017. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

<https://skeptikai.com/2020/05/08/is-japan-losing-its-culture/> (diakses pada tanggal 26 Juni 2020, Pukul 14:32:04)

Online: