

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Simbol digunakan untuk menghitung, berkomunikasi, dan menyampaikan pesan. Simbol-simbol ini mencakup benda hidup dan benda mati. Praktik penggunaan simbol ini berkembang hingga menjadi bagian dari budaya masyarakat di suatu wilayah. Beberapa peradaban seperti Mesir, Mesopotamia, dan Lembah Indus sangat mengandalkan simbolisme dalam kegiatan sehari-hari. Simbolisme kemudian diintegrasikan dalam astrologi dan cerita rakyat untuk meramal dan mengisahkan cerita. Simbol-simbol ini menjadi bagian dari spiritualitas dan ritual seiring perkembangan peradaban.

Hewan telah menjadi bagian dari simbolisme sejak zaman kuno. Setiap peradaban menggabungkan hewan dalam cerita, aktivitas, dan budayanya. Beberapa budaya bahkan memuja simbol binatang dan sangat menghormatinya. Terkadang hewan-hewan ini dianggap sebagai pembawa arwah orang mati ke surga dan di lain waktu dianggap membawa keberuntungan. Tidak ada peradaban atau budaya yang tidak dipengaruhi oleh simbolisme hewan. Di Jepang, simbolisme binatang sangat populer.

Simbol berasal dari bahasa Yunani, simbol dari *syimballo*, yang berarti menarik kesimpulan atau kesan. Oleh karena itu, dapat mengidentifikasi

kesan apa yang terdapat atau terkandung pada suatu simbol secara tidak langsung saat melihatnya. Lambang dan simbol memiliki arti yang sama. Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan simbol sebagai sesuatu seperti tanda (lukisan, tulisan, atau kata-kata) yang menyatakan suatu hal. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, simbol mengandung makna tertentu yang secara terminologi merupakan sarana atau media untuk membuat dan menyampaikan pesan. Sistem epistemologi menyangkut tentang keyakinan yang dianut (Sujono, 2001, 187).

Selanjutnya, simbol adalah hubungan antara tanda dan acuan konvensional. Menurut Sobur (2003), simbol menunjukkan hubungan keputusan antara penanda dan petanda. Para penafsir menghadapi tantangan untuk menemukan hubungan antara penanda secara inovatif dan dinamis. Sebagai simbol, karakter secara otomatis diberi karakteristik kultural, situasional, dan kondisional. Simbol juga dapat digunakan untuk menunjukkan hubungan alami antara penanda dan penanda. Hubungan mereka berdasarkan konvensi dan arbitrer atau sewenang-wenang.

Salah satu hewan yang terlibat dalam film tersebut adalah Nekomata. Jenis kucing supernatural yang paling umum muncul dalam cerita rakyat Jepang adalah nekomata, atau “kucing terbelah”. Nekomata disebut kucing terbelah karena mereka diyakini sebagai kucing yang sangat tua yang menumbuhkan dua ekor (mungkin karena satu ekor tidak cukup untuk menampung kekuatan mereka). Dalam kebanyakan kasus, nekomata

disebut-sebut telah berevolusi dari *bakeneko*, dan umumnya digambarkan sebagai versi yang lebih kuat dari mereka. Karena itu, *nekomata* tidak memiliki banyak kekuatan unik mereka sendiri, mereka hanya memiliki versi yang lebih tinggi dari kekuatan *bakeneko* (Taulbee Cedar, 2021, 12).

Sama seperti *bakeneko* yang dipercaya sebagai kucing yang tumbuh hingga usia yang sangat tua, *nekomata* dianggap sebagai *bakeneko* yang mencapai usia yang lebih besar, di mana mereka akan tumbuh menjadi ukuran yang mengerikan dan ekor mereka (serta telinga mereka dalam beberapa kisah) akan terbelah menjadi dua. Evolusi ini mirip dengan evolusi *kitsune*, atau roh rubah Jepang. Menurut cerita rakyat, semakin banyak ekor yang dimiliki *kitsune*, maka semakin tua dan kuat ia. Ada beberapa catatan tentang *nekomata* yang menakutkan dengan lebih dari dua ekor juga, yang menunjukkan bahwa roh hewan dalam tradisi Jepang umumnya dianggap mendapatkan lebih banyak ekor seiring bertambahnya usia dan kekuatan (Taulbee Cedar, 2021, 12).

Selanjutnya, jenis siluman kucing kedua dan paling umum yang muncul dalam mitologi Jepang adalah *Bakeneko*, yang diyakini oleh banyak orang, bahwa semua kucing adalah siluman. Semua kucing memiliki potensi untuk menjadi *bakeneko*. Kucing dianggap sebagai makhluk yang secara berhubungan erat kuat dan berbahaya, dan sikap terhadap mereka ini menyebabkan banyak praktik dan takhayul khusus seputar hubungan orang Jepang dengan kucing (Taulbee Cedar, 2021, 8).

Salah satu kepercayaan yang paling umum tentang kucing dan *bakeneko* adalah bahwa kekuatan mereka berasal dari ekor mereka. Tidak ada yang tahu persis mengapa, tetapi diperkirakan bahwa ekor kucing adalah entitas misterius yang menyimpan kekuatan kucing. Semakin panjang ekornya, semakin kuat *bakeneko* tersebut. Dalam beberapa kasus, diyakini bahwa cara untuk mengenali *bakeneko* adalah dengan melihat panjang ekornya, karena hanya kucing dengan ekor yang sangat panjang yang cukup kuat untuk menjadi *bakeneko*. Sebagai hasil dari kepercayaan super ini, merupakan praktik umum bagi rumah tangga Jepang untuk mengibaskan ekor kucing mereka saat lahir. Dalam banyak hal, hal ini dianggap sebagai tindakan yang baik hati, karena hal ini menyelamatkan kucing agar tidak menjadi setan. Namun, masih ada yang lain tindakan pencegahan yang diambil (Taulbee Cedar, 2021, 9).

Hewan ketiga adalah Namazu. Dalam mitologi Jepang, Namazu adalah ikan berkumis raksasa yang hidup di bawah tanah. Dewa utama dalam mitologi Jepang yang bertanggung jawab mengendalikan Namazu adalah dewa Kashima, yang menahan Namazu di tempatnya dengan batu raksasa. Legenda tradisional ini berkembang pada abad ke-15 hingga abad ke-18.

Hewan keempat adalah Yatagarasu. Mitologi Jepang menggambarkan makhluk terbang ini sebagai burung gagak atau burung gagak hutan yang disebut Yatagarasu, yang berarti "gagak berjanggut delapan." Kemunculan burung besar ini dianggap sebagai tanda campur tangan Tuhan dalam urusan manusia.

Selain itu, peneliti juga meneliti simbol binatang menggunakan semiotika Roland Barthes untuk memahami makna yang lebih dalam dari representasi tersebut. Dalam teori Barthes melontarkan konsep tentang denotasi dan konotasi. Lewat konsep ini Barthes menjelaskan bahwa signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* (ekspresi) dan *signified* (konten) di dalam sebuah tanda. Hal inilah yang Barthes 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. Menurut Wibowo (2013, 21- 22), 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. Pada tahap makna kedua, terkait dengan isi, tanda beroperasi melalui mitos. Mitos adalah cara suatu budaya untuk menjelaskan atau memahami beberapa aspek realitas atau fenomena alam. Mitos dapat dipandang sebagai sarana untuk membentuk suatu ideologi. Mitos dapat berupa mitologi yang menjadi peranan penting dalam kesatuan- kesatuan budaya (Wibowo, 2013, 22).

Penelitian ini menggunakan anime Suzume no Tojimari. Suzume sebagai sumber datanya. Suzume no Tojimari mengikuti perjalanan seorang remaja bernama Suzume yang tanpa sengaja membuka pintu gaib, melepaskan kekuatan alam yang berpotensi menyebabkan bencana gempa

bumi di Jepang. Bersama Souta, seorang penjaga pintu, Suzume harus menutup pintu-pintu tersebut untuk mencegah kehancuran.

Dalam petualangan ini, Suzume bertemu dengan Daijin, seekor kucing putih yang awalnya tampak jinak namun menjadi pembawa kekacauan setelah merebut kekuatan Souta. Sadaijin, kucing hitam besar yang melambangkan perlindungan, membantu Suzume menutup pintu-pintu gaib dan memulihkan keseimbangan alam. Suzume juga menghadapi ancaman dari Namazu, lele mitologis pembawa gempa, yang harus dihentikan sebelum kekuatannya lepas kendali. Kehadiran burung gagak sebagai pertanda bahaya mempertegas keterhubungan antara dunia manusia, alam, dan kekuatan spiritual, di mana hewan-hewan tersebut memainkan peran penting dalam menjaga keseimbangan.

Sehubungan dengan penggunaan unsur binatang dalam cerita untuk melambangkan sesuatu yang memiliki kekuatan, maka peneliti ini tertarik untuk meneliti “Makna Simbol Binatang pada film anime *Suzume no Tojimari* karya Makoto Shinkai” dikaitkan dengan kepercayaan masyarakat Jepang.

B. Rumusan Masalah dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, penulis dapat merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana denotasi, konotasi, dan mitos yang terdapat dalam film anime Suzume no Tojimari?
2. Bagaimana makna simbol binatang yang terdapat dalam film anime Suzume no Tojimari?

2. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka fokus penelitian ini adalah makna simbol binatang dalam film Suzume no Tojimari. Ini melibatkan identifikasi berbagai binatang yang muncul dalam film tersebut dan menganalisis bagaimana setiap binatang mewakili tema, karakter, atau konsep tertentu.

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, penulis dapat menjabarkan tujuan penelitian sebagai berikut

1. Menguraikan denotasi, konotasi dan mitos yang terdapat dalam film anime Suzume no Tojimari.
2. Menjelaskan makna simbol binatang yang terdapat dalam film anime Suzume no Tojimari.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat terhadap pengaplikasian teori semiotika. Secara teoritis penelitian ini dapat berguna kelak bagi penelitian lain yang ingin membahas mengenai bagaimana makna simbol binatang disampaikan melalui anime.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan pemikiran kepada para pecinta film serta dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada masyarakat tentang pesan moral dalam sebuah film. Penulis pun berusaha memberikan makna simbol binatang yang ada dalam media massa film dengan menggunakan kajian analisis semiotika. Maka dari itu penulis mencoba memberikan persepsi bahwa film dapat memberikan sebuah makna simbol binatang yang sama dengan kehidupan sebenarnya.

D. Definisi Operasional

1. Semiotika: Cabang ilmu yang berurusan dengan pengkajian tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda, seperti sistem tanda dan proses yang berlaku bagi pengguna tanda (Barthes dalam Sudipa, 2021, 106).

2. Simbol adalah sesuatu yang biasanya merupakan tanda yang terlihat yang menggantikan gagasan atau objek (Efendi, 2018).
3. Suzume no Tojimari adalah film anime ini menceritakan seorang gadis berusia 17 tahun bernama Suzume membantu seorang pemuda misterius menutup pintu dari sisi luar. Hal ini dilakukan untuk mencegah bencana di seluruh Jepang. Perjalanan Suzume dimulai di sebuah kota yang tenang di Kyushu yang terletak di Barat daya Jepang.

E. Sistematika Penulisan

Bab 1 Pendahuluan, bab ini meliputi latar belakang yang dituliskan oleh peneliti untuk memberi alasan dalam memilih topik penelitiannya. Serta rumusan masalah, fokus masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan. Bab 2 Landasan Teori, bab ini berisi tentang beberapa teori yang berhubungan dengan penelitian, yang berasal dari sumber yang akurat dan tepat untuk mendukung penelitiannya. Bab 3 Metodologi Riset, bab ini berisi tentang analisis dan menggunakan data yang telah dikumpulkan, lewat referensi yang telah dianalisis sebelumnya, sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas.

Bab 4 Analisis Data, bab ini kesimpulan mengenai permasalahan penelitian yang telah dianalisis. Dan juga berisi kesimpulan dari bab 4 yang diinterpretasikan melalui data. Bab 5 Kesimpulan dan Saran, bab ini berisi ringkasan keseluruhan dari penelitian ini yang dituliskan secara lebih singkat, agar mudah dipahami, jelas dan dimengerti.