

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Bahasa mempunyai peranan penting dalam berinteraksi. Selain berfungsi sebagai alat komunikasi utama, bahasa juga merupakan salah satu keahlian yang hanya dimiliki manusia, hal inilah yang membedakan interaksi manusia dengan interaksi makhluk-makhluk lain di bumi. Jadi secara garis besar dapat didefinisikan bahwa bahasa sebagai sistem bunyi yang memiliki makna, lambang bunyi, dan dituturkan dari sistem arbitrer manusia dalam situasi yang wajar yang digunakan sebagai alat komunikasi. (Yendra, 2014,04)

Yendra juga mengatakan bahasa itu dinamis yaitu selalu terus-menerus berubah dan berkembang, bahasa sama sekali tidak diam, dan sifat dinamis ini merupakan unsur yang sangat penting karena bahasa butuh berkembang untuk bertahan agar tidak ditinggalkan zaman kemudian hilang.

Mempelajari suatu bahasa tidak akan pernah lepas dengan yang namanya sastra dan budaya asal bahasa itu sendiri. Hal tersebut seperti dua sisi uang koin yang selalu berdampingan. Ada berbagai macam bentuk sastra dan budaya yang bisa dijadikan objek sebagai bahan belajar bahasa. Banyak sekali kajian dan karya tentang sastra dan budaya yang bisa digunakan untuk mempelajarinya, seperti jurnal, artikel, buku, novel, video dokumenter, film dan sebagainya. Banyak kajian tentang budaya dan sastra

yang tidak akan pernah habis untuk dibahas dan diteliti, karena budaya dan sastra merupakan suatu hal yang dinamis dan berkembang semakin bertambahnya usia zaman. Dalam sastra, ada istilah antropologi yaitu ilmu pengetahuan yang mempelajari manusia dan kebudayaan dalam berbagai aspeknya (Ratna, 2011,58). Pada halaman yang sama, Ratna juga memaparkan bahwa antropologi untuk membatasinya, dibedakan menjadi 2 macam yaitu antropologi fisik dan antropologi budaya. Sastra termasuk ke dalam kategori antropologi budaya.

Budaya sangatlah beragam bentuk dan jenisnya. Setiap negara memiliki berbagai budayanya sendiri. Tidak terkecuali Jepang, negara yang maju dengan teknologinya masih mempertahankan budaya dalam kehidupan bermasyarakat dalam kesehariannya. Dari budaya populer yang semakin beragam dan berkembang hingga budaya tradisional yang masih dipertahankan oleh masyarakat Jepang. Banyak budaya Jepang yang tertuang dalam berbagai bentuk karya lisan dan tulisan. Dalam hal ini adalah bentuk film animasi contohnya, yang sering kita kenal dengan anime yang merupakan animasi khas dari Jepang. Dalam sebuah anime, pengarang akan menggambarkan maksud dan tujuannya dengan berbagai dialog dan adegan yang dikemas dengan demikian rupa agar penonton dapat menikmati tontonan yang menghibur dan tenggelam dalam cerita tanpa menyisihkan maksud dan tujuan dari cerita tersebut. Dari dialog maupun adegan cerita, ada suatu hal yang menjadi adegan maupun dialog yang ikonik dan menunjukkan bahwa itu adalah bagian dari suatu cerita atau anime tertentu.

Anime sudah banyak menemukan penikmatnya di berbagai negara, salah satunya adalah anime *Kimi no Nawa* karya Shinkai Makoto yang diadaptasi dari novel dengan judul yang sama atau judul internasional "*Your Name*" bercerita tentang Mitsuha, seorang gadis SMA yang tinggal di sebuah desa daerah pegunungan Jepang yang bermimpi menjadi seorang anak lelaki dan ketika terbangun sudah berada di kamar asing dan bisa melihat pemandangan Tokyo. Di sisi lain, Taki seorang pemuda SMA yang tinggal di Tokyo juga bermimpi hal aneh dan tinggal di desa di sebuah pegunungan, mereka akhirnya tersadar bahwa mereka bertukar tubuh dalam mimpi masing-masing. Anime tersebut tidak hanya bercerita tentang sepasang anak SMA dengan dunia remajanya saja, di dalamnya juga terdapat unsur yang sangat kentara terhadap budaya Jepang.

Contohnya seperti ritual tarian miko kagura yang dilakukan oleh Mitsuha dan adiknya, pembuatan sake tradisional yang disebut kuchikamisake, seni tali tenun kumihimo yang dibuat Mitsuha dan neneknya, yang sering digunakan oleh Mitsuha sebagai gelang dan ikat rambut.

Berdasarkan hal-hal yang sudah dituliskan pada latar belakang masalah, dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti representasi budaya yang ikonik dalam anime *Kimi no Nawa* karya Shinkai Makoto. Bentuk penelitian ini dapat dikaji dengan kajian semiotik.

B. Rumusan dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

Bermula dari latar belakang masalah yang telah penulis kemukakan di atas, maka didapat perumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah representasi budaya tradisional yang ikonik di dalam anime Kimi no Nawa?
- 2) Bagaimana kesesuaian budaya tradisional masyarakat Jepang dengan representasi budaya tradisional Jepang yang ikonik dalam anime Kimi no Nawa karya Shinkai Makoto?

2. Fokus Masalah

Penelitian ini difokuskan pada pembahasan mengenai representasi budaya tradisional Jepang yang ikonik dalam anime Kimi no Nawa dan budaya tradisional di masyarakat Jepang pada umumnya.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan perumusan masalah yang tertera di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui representasi budaya tradisional Jepang yang ikonik di dalam anime Kimi no Nawa

- 2) Untuk mengetahui apakah budaya tradisional Jepang yang ada pada masyarakat sesuai dengan representasi budaya tradisional Jepang yang ikonik pada anime Kimi no Nawa.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun secara praktis. Manfaat yang dimaksud yaitu sebagai berikut:

1) Manfaat teoretis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan pembelajaran dan penerapan teori antropologi sastra peranan representasi kebudayaan dalam proses kreatif sebagai sarana kajian untuk mengembangkan studi sastra budaya.

2) Manfaat praktis

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan untuk pecinta maupun penikmat sastra dan kebudayaan Jepang, khususnya untuk Jurusan Sastra Jepang di STBA JIA Bekasi.

D. Definisi Operasional

1. Anime ada 2 pengertian, yang pertama adalah kata yang digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut film animasi apapun tanpa memperhatikan darimana asal anime tersebut. Yang kedua, penggunaan kata anime di luar Jepang adalah film animasi yang berasal dari Jepang. (Gillas Poltras, dikutip dalam Nugroho, 2016,5)

2. Budaya adalah suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, keilmuan, hukum, adat-istiadat, dan kemampuan yang lain, serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat. (E.B. Tylor, dikutip dalam Setiadi, 2013,28)
3. Ikonik berarti segala sesuatu yang bersifat atau mengandung unsur ikon. Ikon memiliki pengertian sebagai gambar berupa logo, tanda, lambang, dan simbol. Bahkan ikon juga bisa dikaitkan dengan tempat, gedung, atau wajah manusia yang telah memiliki daya rekat tertentu dengan diri atau lingkungan sekitarnya. Gambar itu akan disebut sebagai ikonik bila dikenal atau diakui oleh banyak orang.

E. Sistematika Penelitian

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi dari suatu penelitian, maka penulisan suatu karya ilmiah seperti skripsi perlu disusun secara sistematis. Secara singkat sistematika penulisan pada penelitian ini dibagi menjadi 5 bab dengan pokok bahasan sebagai berikut: Bab I berisi pendahuluan yang meliputi tentang latar belakang, rumusan dan fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penelitian. Bab II berisi tentang landasan teoretis, pada bab ini penulis akan menguraikan teori yang digunakan sebagai landasan dalam pembahasan penelitian. Bab III berisi tentang metodologi penelitian yang menguraikan metode yang digunakan untuk penelitian, teknik pengumpulan data, proses penelitian, objek penelitian, dan sumber data. Bab IV berisi

analisis data, yang menguraikan tentang analisis terhadap objek yang dikaji dan memaparkan mengenai *Representasi Budaya Tradisional Jepang yang Ikonik dalam Anime Kimi No Nawa Karya Makoto Shinkai*. Bab V berisikan kesimpulan dan saran penulis berdasarkan uraian dari bab-bab sebelumnya. Dan terakhir daftar pustaka, yang berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penulis untuk penelitian.

