

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan bermasyarakat manusia dikenal sebagai makhluk sosial Menurut Aristoteles (384-322 SM) dalam Herimanto dan Winarno (2012,44). Seorang ahli filsafat Yunani kuno bahwa manusia adalah *zoon politicon*, artinya bahwa manusia itu sebagai makhluk, pada dasarnya selalu ingin bergaul dalam masyarakat. Karena sifatnya ingin bergaul satu sama lain, maka manusia disebut sebagai makhluk sosial. Dari pendapat ahli tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa manusia tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan orang lain karena bergaul merupakan naluri alami manusia. Karena sifat manusia yang tidak bisa hidup sendiri ini mereka haruslah hidup dalam masyarakat. Hidup dalam masyarakat untuk terciptanya pergaulan maka diperlukan komunikasi.

Dalam buku Wiryanto (2004,6) ditemukan beberapa macam definisi komunikasi yaitu sebagai berikut:

Menurut Hovelan (1948,371) *“The process by which an individual (the communicator) transmits stimuli (usually verbal symbols) to modify, the behavior of other individu”*.(Komunikasi adalah proses dimana individu menransmisikan stimulus untuk mengubah perilaku individu yang lain.)

Ada pula definisi lainnya menurut Gode (1969,5) *“It is a process that makes common to or several what was the monopoly of one or*

some.”(komunikasi adalah suatu proses yang membuat kebersamaan bagi dua atau lebih yang semula monopoli oleh satu atau beberapa orang.)

Dari kutipan tersebut peneliti sendiri menarik kesimpulan bahwa komunikasi adalah mengirimkan kode-kode berupa isi pikiran yang maknanya sama-sama dimengerti oleh komunikator dan komunikan.

Dilihat dari sifat komunikasi Onong Uchyana Effendy dalam Muhammad Fahrudin Yusuf, M.A. (2021,12) membaginya menjadi 4 yaitu:

- a. komunikasi verbal yang mencakup komunikasi lisan dan tulisan,
- b. komunikasi nonverbal yang mencakup gestur, gambar,
- c. komunikasi tatap muka
- d. komunikasi bermedia

Komunikasi secara lisan seperti yang kita sudah ketahui yaitu berbicara bisa melalui telepon, atau secara langsung. Nonverbal adalah jenis komunikasi yang menggunakan gerak tubuh dan ekspresi wajah untuk menyampaikan informasi. Dapat terjadi secara sengaja ataupun tidak. Misalnya saat seseorang selesai pidato kita bertepuk tangan. Komunikasi secara tertulis bisa dalam bentuk tulisan tangan, ketikan, dan sebagainya. Contohnya seperti spanduk, buletin, dan surat kabar.

Sedangkan bentuk komunikasi menurut Onong Uchyana Effendy dalam Muhammad Fahrudin Yusuf, M.A. (2021,12) dilihat dari banyaknya audiens bentuk komunikasi dirangkum kedalam 3 jenis yaitu

a. Komunikasi kelompok

Komunikasi kelompok adalah komunikasi yang dilakukan oleh lebih dari satu orang dalam sebuah kelompok misalnya rapat.

b. Komunikasi pribadi

Komunikasi pribadi dibagi lagi kedalam dua jenis yaitu intrapribadi dan antarpribadi, intrapribadi yaitu berbicara dengan diri sendiri komunikasi ini terjadi di dalam pikiran seseorang tetapi kadang bisa terucap secara lisan. Contohnya berpikir dan berdoa. Lalu yang kedua antarpribadi yaitu komunikasi yang melibatkan orang lain di dalamnya misalnya pidato dan sebagainya.

c. Komunikasi massa.

Komunikasi massa yaitu menyampaikan informasi melalui media massa, misalnya film.

Di zaman modern ini banyak sekali informasi yang disampaikan melalui media masa. Semua orang dapat dengan mudah melihat suatu informasi melalui media seperti gadget, televisi, dan sebagainya. Perlu diketahui bahwa media massa memiliki karakteristik seperti bersifat komunan, memiliki sifat yang cepat dan serentak, bersifat publik, komunikator yang terorganisasi dengan baik atau terkoordinir. Informasi yang biasanya terlihat di media massa adalah berita-berita , iklan dan film di televisi. Seperti karakteristik yang telah dijelaskan berita, iklan, dan film bersifat publik, serentak, terorganisir, dan bersifat komunan.

“Dari banyaknya media massa yang ada film merupakan media massa yang populer dikalangan masyarakat. Film adalah sekedar gambar yang bergerak. Adapun pergerakannya disebut sebagai intermitten movement, gerakan yang muncul hanya kerana keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia menangkap sejumlah pergantian gambar dalam sepersekian detik. Film menjadi media yang sangat berpengaruh, melebihi media-media lainnya. Secara audio visual dia bekerja sama dengan baik dalam membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mengingat, karena formatnya yang menarik. Secara umum film dapat dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan sinematik. Biasa dikatakan unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Pamusuk Eneste” (1999,10)

Tetapi menurut peneliti film adalah sebuah pesan tersirat yang dibawakan dengan cerita. Disebut tersirat karna film tidak pernah secara langsung memberitahukan makna apa yang ingin disampaikan karena penonton harus memahami sendiri makna apa yang terkandung dalam film. Selain itu film dianggap mampu dalam menyampaikan informasi kepada khalayak karna sudut pandang si pembuat film tergambar jelas pada cerita dan gambar-gambar yang menggambarkan dengan jelas waktu, tempat, dan suasana. Terlepas dari film sebagai media menyampaikan informasi, film ternyata sangat digemari oleh kalangan masyarakat apalagi belakangan ini banyak film yang muncul di bioskop. Membuat kepopuleran film di masa kini kian meningkat. Film juga menyajikan beragam macam genre yang menarik

bagi masyarakat yang membebaskan masyarakat memilih film sesuka hati mereka.

Drama dalam bahasa Jepang disebut dengan *dorama*. Sudah banyak film *dorama* yang dirilis Jepang salah satunya adalah film *dorama* yang berjudul *Ainu mosir*. Film *dorama* *Ainu Moshir* di sutradarai oleh Takeshi Fukunaga rilis pada tahun 2020. Film ini berlatar di suatu tempat di Hokkaido yang kental dengan budaya suku Ainu.

Film *dorama* *Ainu Mosir* terasa begitu kuat adat istiadatnya karena cerita diangkat langsung dari budaya suku Ainu. Misalnya seperti *iyomante* yang merupakan ritual adat istiadat suku Ainu yang mengorbankan seekor beruang. Suku Ainu apabila menemukan anak beruang mereka akan merawatnya hingga dewasa di *kotan* atau desa Watanabe dalam Fitzhugh dan Dubreuil (1999,201). lalu saat waktunya tiba beruang akan dikorbankan untuk mengembalikan roh dewa mereka ke tempat asalnya Watanabe dalam Fitzhugh dan Dubreuil (1999,1). Selain *iyomante* film *Ainu Moshir* juga menampilkan permainan alat musik khas suku Ainu yaitu *mukkuri* dan *tonkori*. *Mukkuri* terbuat dari bambu dan tali bisa disebut juga harpa mulut karena dimainkan dengan mulut. Sementara *tonkori* adalah alat musik yang dipetik terbuat dari kayu dan memiliki empat, lima atau enam senar Fitzhugh dan Dubreuil (1999,283-284). Selain kebudayaan suku Ainu yang ditampilkan langsung terdapat juga barang-barang suku Ainu yang kental akan budaya seperti contohnya patung beruang dari kayu dan ukiran burung hantu yang bentuknya berupa patung-patung kecil yang dipajang sebagai hiasan atau pajangan yang fungsinya sama dengan

figure namun sebenarnya patung-patung kecil tersebut memiliki makna yang berkaitan dengan kepercayaan mereka suku Ainu.

Film *dorama* ini mengisahkan tentang seorang anak berusia 14 tahun bernama kanto dia tinggal di sebuah kota kecil di Hokkaido Kisahnya seputar konflik antara pemikiran pribadinya, Jepang modern, dan warisan-warisan budaya suku Ainu. Film ini banyak menggambarkan kebudayaan suku Ainu mulai dari tarian, alat musik, ritual, dan sebagainya. Jalan cerita berfokus pada kanto yang mencoba menerima kematian ayahnya. Ibunya memiliki toko souvenir yang bertemakan kebudayaan Suku Ainu. Debo yang merupakan tetua dan teman ayah kanto memperkenalkan kepada kanto beruang yang dia pelihara di hutan dan mengajak kanto untuk memelihara beruang itu bersama kanto pun setuju. Tetapi kanto tidak mengetahui bahwa nantinya beruang itu akan dikorbankan untuk ritual yang disebut *iyomante*. Kanto setiap hari pergi ke hutan untuk memberi makan beruang peliharaannya merasakan beruang itu sudah seperti teman baiknya. Namun akhirnya kanto harus menerima ritual *iyomante* dengan berat hati mengorbankan sahabat beruangnya itu.

Supaya data penelitian tidak berkurang peneliti memaparkan contoh analisis semiotika kebudayaan suku Ainu dari sumber data lain yaitu *anime* Golden Kamuy. Peneliti telah mengamati kebudayaan suku Ainu yang terdapat dalam anime ini. Peneliti juga sudah mendapatkan beberapa data yang relevan sebagai contoh pada bab 1 penelitian ini. Peneliti akan memaparkan beberapa data tersebut sebagai contoh yaitu diantaranya:

1. Contoh Analisis Data 1

Sign	 <p>Gambar 1.1 Tato Bibir Sumber: Screenshot Anime “Golden Kamuy”</p>
Objek	Bibir yang ditato hitam merupakan ciri khas perempuan Ainu.
Interpretant	Berdasarkan ikon tersebut terdapat makna yang terkandung yaitu suku Ainu memiliki tradisi menggambar tato mulut pada wanita yang telah dewasa.

2. Tabel 1.2 Contoh Analisis Data

Sign	 <p>Stop this at once!</p>  <p>Stop this at once!</p> <p>Gambar 1.2 Rasa Syukur Sumber: Screenshot Anime “Golden Kamuy”</p>
Objek	Makanan yang diberikan dari seseorang diangkat dari depan leher sampai kebelakang leher.

Interpretant	Gerakan yang dilakukan suku Ainu setelah mendapat makanan atau saat akan makan sebagai wujud rasa syukur kepada <i>kamuy turenpe</i> .
--------------	--

3. Gambar 1.3 Contoh Analisis Data

Sign	 <p>Gambar 1.3 Makiri Sumber: Screenshot Anime “Golden Kamuy”</p>
Objek	Pisau kecil khas suku Ainu atau disebut juga <i>makiri</i>
Interpretant	<i>Makiri</i> diberikan oleh lelaki Ainu yang sudah dewasa kepada perempuan yang dicintainya. <i>Makiri</i> di foto tersebut diberikan oleh ayah kepada anak perempuannya Asirpa sebagai wujud rasa cintanya.

Dari contoh-contoh yang dipaparkan diatas tadi merupakan sebagian kecil dari data yang telah peneliti temukan dari *anime* Golden kamuy. Kebudayaan-kebudayaan suku Ainu seperti gambar diatas sebelumnya belum pernah peneliti pelajari. Karena kebudayaan Suku Ainu jarang diketahui oleh orang awam maka peneliti tertarik untuk meneliti kebudayaan Suku Ainu pada sebuah film yang di dalam filmnya banyak mewakili kebudayaan suku Ainu. Apabila peneliti meneliti kebudayaan Suku Ainu maka peneliti tidak hanya mengetahui wujud kebudayaannya saja tetapi makna-makna yang terkandung di dalam adat istiadat suku Ainu. Dengan menggali tentang kebudayaan Suku Ainu selain peneliti yang mendapatkan pengetahuan baru, orang awam pun

juga dapat mengetahui kebudayaan Suku Ainu. Berdasarkan hal-hal yang telah dipaparkan, peneliti berniat mengangkatnya menjadi sebuah judul skripsi yang berjudul “**Analisis Representasi Kebudayaan Suku Ainu dalam Film Ainu Moshir**”

B. Rumusan Masalah dan Fokus Masalah

1. Rumusan masalah

- a) Bagaimanakah unsur intrinsik dalam film Ainu Moshir?
- b) Unsur-unsur budaya Ainu apa sajakah yang terdapat pada film Ainu Moshir?

2. Fokus masalah

Jika ditinjau dari banyaknya masalah peneliti merasa perlunya membatasi masalah yang akan diteliti dengan tujuan masalah tidak melebar luas diluar topik pembahasan. Penelitian ini berfokus pada budaya suku Ainu berupa tarian, musik, dan benda-benda yang ada kaitannya dengan kebudayaan suku Ainu pada film Ainu Moshir. Penelitian ini tidak berfokus pada bahasa Ainu secara keseluruhan tetapi nanti ada beberapa kosakata suku Ainu beserta artinya yang terdapat dalam penelitian ini.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a) Mengetahui unsur intrinsik yang terdapat pada film Ainu Moshir
- b) Mengetahui unsur budaya suku Ainu yang terdapat dalam film Ainu Moshir

2. Manfaat Penelitian

a) Manfaat Teoretis

Peneliti berharap dari penelitian ini dapat memperkaya literatur-literatur tentang kajian semiotik, khususnya semiotik dalam film yang menggunakan model analisis semiotik Charles Sanders Peirce. Peneliti juga berharap dapat menambah literatur mengenai kebudayaan khususnya kebudayaan Suku Ainu

b) Manfaat Praktis

- 1) Dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya apabila mengambil kajian penelitian tentang semiotika
- 2) Dapat menambah wawasan bagi dosen dan mahasiswa STBA JIA tentang representasi budaya dan bagaimana membaca makna tanda yang muncul pada film Ainu Moshir melalui pendekatan semiotik.
- 3) Bagi peneliti sendiri dapat menambah wawasan mengenai kebudayaan, sastra dan semiotika

D. Definisi Operasional

a) Ainu

Suku Ainu merupakan suku pribumi di Jepang mereka tinggal di Hokkaido. Menurut Katarina Sjoberg (1993,1) "The Ainu are Japan's, *Nihon's*, indigenous population, also known as *Kyuudojin* (aborigines) or *Dojin* (natives) in the colloquial language, and they are "traditionally" assigned by the anthropological literature to the general category of hunters and gatherers, primarily inhabiting the northern island of *Hokkaido*".

Dari kutipan di atas artinya sebagai berikut

Ainu adalah penduduk asli Jepang, juga dikenal sebagai *Kyuudojin* (pribumi) atau *Dojin* (pribumi) dalam bahasa sehari-hari, dan mereka "secara tradisional" ditetapkan oleh literatur antropologi ke kategori umum sebagai pemburu, dan hidup berkelompok terutama menempati pulau Hokkaido di bagian utara. Katarina Sjoberg (1993,1).

Selain itu Suku Ainu adalah penyembah beruang mereka menganggap beruang adalah dewa mereka yang disebut juga *kimun kamuy*. Bagi Suku Ainu dewa beruang telah memberikan mereka makanan dan keperluan lainnya dalam kehidupan mereka. Untuk menghormati sekaligus berterima kasih kepada *kimun kamuy* mereka mengadakan upacara ritual. Hiram Hiller dalam Fitzhugh dan Dubreuil (1999,36).

b) Ainu Moshir

Pada buku Fitzhugh dan Dubreuil (1999,62) terdapat daftar kosakata dalam bahasa Ainu salah satunya *poro moshiri* (*poro-mosir*) yang artinya *big-island*. Begitu pula dengan orang Suku Ainu yang menyebut Hokkaido sebagai Ainu Moshir yang artinya Pulau Ainu. Ainu Moshir juga menjadi judul dari film yang akan diteliti.

c) Kebudayaan

Koentjaraningrat dalam Tjahyadi, Wafa, dan Moh.Zamroni (2019,3) menyatakan bahwa kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Sementara kebudayaan menurut Tjahyadi, Wafa, dan Moh.Zamroni (2019,3) bahwa kebudayaan adalah sesuatu yang kompleks dan selalu berkaitan dengan manusia.

E. Sistematika Penulisan

Supaya lebih memudahkan bagi para pembaca peneliti akan menyusun penulisan skripsi secara sistematis dalam lima bab. BAB I PENDAHULUAN merupakan pendahuluan, pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah

seputar kebudayaan suku Ainu dan film Ainu Moshir, fokus masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan. BAB II PEMBAHASAN merupakan teori-teori yang akan menjawab rumusan masalah pada bab I. Teori-teori yang ada mengenai teori sastra, teori semiotika Charles Sanders Peirce, unsur-unsur kebudayaan, kebudayaan Suku Ainu. BAB III METODOLOGI PENELITIAN yang mencakup waktu, tempat dan jenis penelitian kualitatif. Prosedur penelitian, teknik pengumpulan data-data kebudayaan suku Ainu dari film Ainu mosir dengan teknik studi kepustakaan, dan teknik analisis data yang telah didapatkan menggunakan dengan metode deskriptif. Bab IV berisi sinopsis film Ainu Moshir, pemaparan dan pembahasan berdasarkan analisis dari data-data yang telah ditemukan pada film Ainu mosir. Bab V merupakan kesimpulan dari hasil analisis kebudayaan suku Ainu dan saran dari peneliti.



