

**ANALISIS REPRESENTASI BUDAYA SUKU AINU
DALAM FILM AINU MOSHIR**
『アイヌモシリ』のドラマにおけるアイヌ文化の表彰の分析

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menempuh ujian sarjana Sastra
Jepang pada Program Studi Sastra Jepang STBA JIA Bekasi



LIA AINA SALSABIL

43131520180056

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
SEKOLAH TINGGI BAHASA ASING JIA
BEKASI
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

LIA AINA SALSABIL
43131520180056

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II



Drs. Sudjianto, M.Hum.
NIP. 195906051985031004



Rosi Novisa Syarani, M.Pd.
NIDN. 0422109002

Ketua STBA JIA



Ali Khamainy, S.T., M.M.
NIDN. 0407108201



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Lia Aina Salsabil
Nomor Induk Mahasiswa : 43131520180056
Judul Skripsi : ANALISIS REPRESENTASI BUDAYA SUKU
AINU DALAM FILM AINU MOSIR

Dengan ini, saya menyatakan bahwa skripsi yang saya buat adalah asli bukan plagiasi atau saduran. Apabila terdapat kecurangan dalam penelitian ini, maka akan menjadi tanggung jawab saya di kemudian hari.

Bekasi,..... 2022



Lia Aina Salsabil
43131520180056

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Lia Aina Salsabil
Nomor Induk Mahasiswa : 43131520180056
Judul Skripsi : ANALISIS REPRESENTASI BUDAYA SUKU
AINU DALAM FILM AINU MOSHIR



Dr. Rainhard O.H.W, S.S., M.Pd.
NIDN. 0401028102

Onin Najmudin, S.S., M.Hum.
NIDN. 0415058303

Ketua STBA JIA


Ali Khamainy, S.T., M.M.
NIDN. 0407108201

SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG

Saya pembimbing I skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Lia Aina Salsabil
Nomor Induk Mahasiswa : 43131.520180.056
Judul : ANALISIS REPRESENTASI BUDAYA SUKU
AINU DALAM FILM AINU MOSIR

Sudah layak mengikuti sidang skripsi yang akan diselenggarakan pada tanggal 23 September 2022, karena telah menyelesaikan masa bimbingan sebanyak 11 kali dan mengikuti konsultasi-konsultasi lainnya. Selanjutnya untuk kesempurnaan hasil skripsi yang telah dibuat, maka saya menyerahkan sepenuhnya kepada tim penguji sidang skripsi untuk menguji hasil skripsi mahasiswa tersebut.

Bekasi, 15 September 2022

Pembimbing I



Drs. H. Sudjianto, M.Hum
NIDN. 195906051985031005

SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG

Saya pembimbing II skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Lia Aina Salsabil

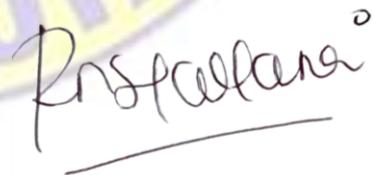
Nomor Induk Mahasiswa : 43131.520180.056

Judul : ANALISIS REPRESENTASI BUDAYA SUKU
AINU DALAM FILM AINU MOSIR

Sudah layak mengikuti sidang skripsi yang akan diselenggarakan pada tanggal 23 September 2022, karena telah menyelesaikan masa bimbingan sebanyak 13 kali dan mengikuti konsultasi-konsultasi lainnya. Selanjutnya untuk kesempurnaan hasil skripsi yang telah dibuat, maka saya menyerahkan sepenuhnya kepada tim penguji sidang skripsi untuk menguji hasil skripsi mahasiswa tersebut.

Bekasi, 15 September 2022

Pembimbing II



Rosi Novisa Syarani, M.Pd.

NIDN. 0422109002

MOTO DAN PERSEMBAHAN

AKU INGIN BEGINI

AKU INGIN BEGITU

AKU

INGIN

INGIN

ITU

BANYAK SEKALI.....

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk orang tua, teman, dan para pembaca.



ANALISIS REPRESENTASI BUDAYA SUKU AINU PADA FILM AINU MOSIR

LIA AINA SALSABIL

43131520180056

STBA JIA

2022

ABSTRAKSI

Suku Ainu adalah pribumi yang tinggal di Hokkaido Jepang memiliki kebudayaannya sendiri yang sangat berbeda dari kebudayaan Jepang. Tujuan penelitian ini menemukan unsur intrinsik dan unsur-unsur budaya yang ada pada film ainu mosir. Adapun teori yang digunakan yaitu teori semiotika Charles Sanders Peirce, unsur-unsur budaya menurut koentjaraningrat, dan unsur intrinsik menurut Nugriyantoro. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Untuk menganalisis data terkait unsur intrinsik, peneliti menggunakan teori unsur intrinsik menurut Nugriyantoro. Setelah menganalisis data di temukan unsur intrinsik yang berupa tema, latar, alur, gaya bahasa, sudut pandang, amanat tokoh dan penokohan. Sementara unsur-unsur budaya yang ditemukan di analisis menggunakan teori semiotika Peirce. Peirce mengkategorikan trikotomi atau segitiga makna yaitu sign, objek, dan interpretant. Peneliti melakukan analisis data berupa gambar atau *screenshot* dari film Ainu Moshir yang berhubungan dengan unsur-unsur kebudayaan Ainu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa film “Ainu Moshir” mengandung interpretasi berupa unsur-unsur budaya yaitu religi, kesenian, mata pencaharian, sistem pengetahuan, sistem sosial, bahasa, peralatan hidup dan teknologi. Dari 23 data yang ditemukan berupa 10 religi, 1 peralatan hidup dan teknologi, 4 kesenian, 2 mata pencaharian, 2 hubungan sosial, 2 sistem pengetahuan, dan 2 bahasa. Dari 23 data yang terkait dengan unsur-unsur budaya, peneliti menyimpulkan 23 data tersebut dianggap meakili kebudayaan Ainu.

Kata kunci : representasi, budaya, Ainu.

『アイヌモシリ』のドラマにおけるアイヌ文化の表彰の分析

LIA AINA SALSABIL

43131520180097

STBA JIA

2022

要旨

アイヌは日本の北海道に住む先住民族で、日本の文化とは大きく異なる独自の文化を持っている。この研究の目的は、アイヌのモシル映画に内在する文化的要素を見つけることである。使用された理論は、Charles Sanders Peirce の記号理論、Koentjaraningrat による文化的要素、および Nugriyantoro による固有要素である。研究者は、記述的な質的調査方法を使用する。固有要素に関連するデータを分析するために、研究者は Nugriyantoro による固有要素の理論を使用する。データを分析した後、テーマ、設定、筋書き、言語スタイル、視点、モラル、キャラクター、および特徴付けの形で固有の要素が見つかった。一方、見つかった文化的要素は、Peirce の記号理論を使用して分析される。Peirce は、意味の三分法または三角形、つまり記号、目的語、および解釈を分類する。研究者は、アイヌ文化の要素に関連するアイヌ モシル映画の画像またはスクリーンショットの形式でデータを分析した。この研究結果は、映画「アイヌ・モシール」には、宗教、芸術、生活、知識体系、社会体系、言語、技術といった文化的要素の形での解釈が含まれていることを示している。10 の宗教、1 の設備と技術、4 の芸術、2 の生活、2 の社会関係、2 の知識体系、および2 の言語の形で見つかった23 のデータから。研究者は、文化的要素に関連する23 のデータから、23 のデータがアイヌ文化を表すと考えられると結論付けている。

キーワード：表彰、文化、アイヌ。

『アイヌモシリ』のドラマにおけるアイヌ文化の表彰の分析

第一章

はじめに

A. 背景

現代では、マスメディアを通じて多くの情報が伝えられている。マスメディアには、高速、同時、公開という特性がある。マスメディアで通常見られる情報は、テレビのニュース、広告、映画だ。多くのマスメディアの中で、映画は大衆の間で最も人気のあるマスメディアだ。ドラマなど、映画の種類はさまざま。日本では数多くのドラマ映画が公開されてきましたが、その一つが『アイヌ・モシリ』というドラマ映画だ。2020年に公開された福永健監督のドラマ映画『アイヌモシリ』だ。映画の舞台は、アイヌ文化が色濃く残る北海道だ。この映画は、踊り、楽器、儀式など、アイヌ文化の多くを描写している。研究データを減らさないように、他のデータソース、すなわちゴールデンカムイアニメからのアイヌ文化の記号論的分析の例を記載している。

Sign	 <p>It's Asirpa-san's makiri.</p>
Object	アイヌの人々が作った小さなナイフはマキリと言う。
Interpretant	マキリはアイヌの成人男性が愛する女性に贈る。写真のマキリは、父親から愛の形として娘のアシリパに贈られたものである。

以上のことを踏まえて、「アイヌ・モシール映画におけるアイヌ民族の文化的表象の分析」と題する論文のタイトルにする予定である。

B. 問題の定式

1. アイヌ・モシール映画の本質的な要素は何であるか?
2. アイヌ・モシールの映画には、アイヌ文化のどのような要素が見られる?

C. 研究の目的

1. アイヌのモシール映画に含まれる本質的な要素を説明することだ。
2. アイヌ・モシール映画に含まれるアイヌ民族の文化的を説明することだ。

第二章 理論的根拠

A. 文学的本質的要素

Nugriyantoro (2013,23)文学の本質的な要素には、筋書き、性格描写、テーマ、設定、ストーリーテリングの視点、言語または言語のスタイルである。

- a) Nugriyantoro がテーマは、作品は常に人生の意味に関係と言う。 Sri Widayati (2020,15)
- b) キャラクターライゼーションとは、ストーリーにおけるキャラクターの特徴、態度、行動を通じて、ストーリーの登場人物を表現することだ。 Sri Widayati (2020,18)
- c) Stanton 氏によると、プロットは一連のイベントを含むストーリーですが、各イベントは原因と結果によってのみ接続されており、あるイベントが原因であるか、別のイベントが発生する原因となっている。 Sri Widayati (2020,42)
- d) 背景要素は、場所、時間、社会の3つの主要要素に分けることができる。 Widayati (2020, 53-60)
- e) 視点は三人称と一人称の2つに分けられるほか、混合視点もある。 Widayati (2020, 64-71)
- f) 言語スタイル、すなわち比喩、擬人化、修辭的な疑問、婉曲表現、トートロジー、プレナズム、換喩、誇張である。 Widayati (2020, 75-78)
- g) モラルやメッセージは、テーマと同様に、作者が伝えたいものです。テーマとマンデートの違いは、テーマには道徳的価値が含まれていないが、マンデートには道徳的価値が含まれていることです。したがって、すべてのテーマが道徳的であるとは限りません。 Nugriyantoro (2013,320)

B. Charles Sanders Peirce の記号論モデル

パースの三角形モデル (表現 + オブジェクト + 解釈 = 記号) である。3つの段階、つまり、representamen (「何か」) object (「人間の認識における何か」) interpretant (「解釈のプロセス」) を表す記号論モデルである。 Fatimah (2020,34)

パテダは、3つの記号、すなわち、表象、対象、解釈者のうち、これらの記号のそれぞれがさらに3つに分けられると述べている。Alex sobur (2020, 39-42)

- a) Representament : *qualisigns, sinsigns, legisign*
- b) Object : icon, index, symbol
- c) Interpretant : *rheme, decisign, argument*

C.文化の要素

Koentjaraningrat は、文化は、言語、知識システム、社会組織、生活設備システムと技術、生計システム、宗教システム、芸術の7つの要素で構成されると述べた。

D.アイヌ族

アイヌは北海道に住んでいる原住民です Sjoberg (1993,1). アイヌは現代に生きていてもアニミズムを信じている。カムイはアイヌ語で彼らの神の名前です。カムイは動物、植物、自然現象である。人間は死ぬと魂は肉体から離れますが、魂は永遠であり、肉体が朽ちても存在し続ける。その魂は生まれ変わる Fitzhugh, Dubreuil (1999,193-197).

アイヌの村はコタンと言う。コタンとはアイヌ語で村という意味である。市内にはチセと呼ばれる村人の家がある。今日アイヌが住んでいるコミュニティのほとんどは、小さな町や大都市のようなものだ。Fitzhugh, Dubreuil (1999,227). Izumi が各コタンは、コタン・コル・クルと呼ばれる男によって率いられている言う。Fitzhugh dan Dubreuil (1999,232).

第三章

研究の方法

A. 研究の方法

駄洒落の種類と意味を分析するため、質的研究を使用する。

B. 研究手順

研究手順は次のとおりである。

1. 準備段階である。
2. 実装段階である。
3. 報告段階である。

C. データ収集方法

文献調査で使用される収集手法は次のとおりです。

1. 研究関係の本を読む。
2. 研究に関連するフィルムを観察とデータの記録である。
3. この研究に関連するデータを編集し、決定する。
4. 見つかったデータを分析する。
5. 結論である。

D. データ分析の方法

1. 画像の形で収集されたデータである。
2. イメージの形でデータを意味の記号論的三角形に入力する。最初の段階である sign にデータを入力する。
3. 第2段階では、前の sign に基づいてオブジェクトを決定する。
4. 第3段階は interpretant の決定する。

E. データソース

1. 一次データ

この研究の主なデータは、アイヌ モシル ドラマ映画である。この映画は2020年10月17日に公開された。

2. 二次データ

この調査で 사용되는二次データは、書籍の Web サイトと電子書籍である。

第四章

データ分析

A. アイヌ・モシール映画の本質的な要素

1. テーマ

アイヌ系の少年が自分の文化が好きではない。現代のものはアイヌ文化より好きである。

B. アイヌ文化の要素

マキリは少し湾曲したナイフである。Sjoberg (1993,81). まきりは、彫刻だけでなく、祭祀用の物を作るなど、日常生活の中で大きな役割を果たしている道具である。Fitzhugh, Dubreuil (1999,295).

1) データ 1

Sign	 <p data-bbox="619 884 1367 965">出典：映画「アイヌモシール」のスクリーンショット</p>
Object	魚を切るナイフである。
Interpretant	マキリはアイヌの代表的な包丁である。外側にモチーフの刻印入る。

2) データ 2

Sign	 <p data-bbox="619 1585 1367 1668">出典：映画「アイヌモシール」のスクリーンショット</p>
Object	アイヌの村は観光客のための観光名所である。観光客が写真を撮っている見られた。
Interpretat	アイヌの人々は観光で収入を得ている。この写真で写真を撮る観光客は彼らの収入源である。アイヌの人々は、観光客のターゲットとして観光客に彼らの文化を宣伝し、紹介する。観光はほとんどのアイヌの人々の生計を立てているからである。

第五章 結論と提案

A. 結論

1. アイヌ・モシール映画に内在する要素

- a) テーマはアイヌ系の少年が自分の文化が好きではない。現代のものはアイヌ文化より好きである。
- b) 主人公である関東の性格と性格描写、すなわち関東は、動物を愛し、怠け者で、自分の信念に従う子供である。デボは親切で、思いやりがあり、愛情深い性質を持っている。関東のお母さんは働き者である。
- c) プロットには5つの段階がある。(Situation)では、主人公・カント、カントの母親を紹介である。ステージ (Generating Circumstances) 関東はデボに儀式について尋ねた。(Rising Action) 関東はデボの家の鍵を盗み、ペットのクマのチビの檻を開けてイヨマンテの儀式に犠牲にならないようにしましたが、キーがロックのロックと一致しなかったため、クマを解放できなかった。ケージに閉じ込められたので、彼は鍵を開けることができなかった。(Climax)ペットのクマのチビを助けられず、どうすることもできなかった関東は、ついにチビが木の陰で死んでしまうのを見た。(Denouement)カントウはチビがいなくなっていつも通りの生活を始める。
- d) 舞台は北海道のアイヌ村である。現代の時間設定である。アイヌ村での生活の社会的背景である。
- e) オブザーバーとしての第三者の視点である。
- f) この映画の言い回しまたは言語スタイルは、トートロジーの比喩表現である。
- g) この映画の教訓は、文化を保存することによって、生活の中でその文化を失うことなく、ますます近代化する時代の状況と文化が共存できるということである。

2.映画「アイヌ・モシール」におけるアイヌ文化の記号論

Charles Sanders Peirce の記号論を使用することで、研究者は発見されたデータを分析できる。見つかったデータには、文化的要素の形での解釈が含まれている。見つかったデータは、言語システム、知識システム、社会システム、生活設備システムと技術、生活システム、宗教システム、芸術に関するデータである。

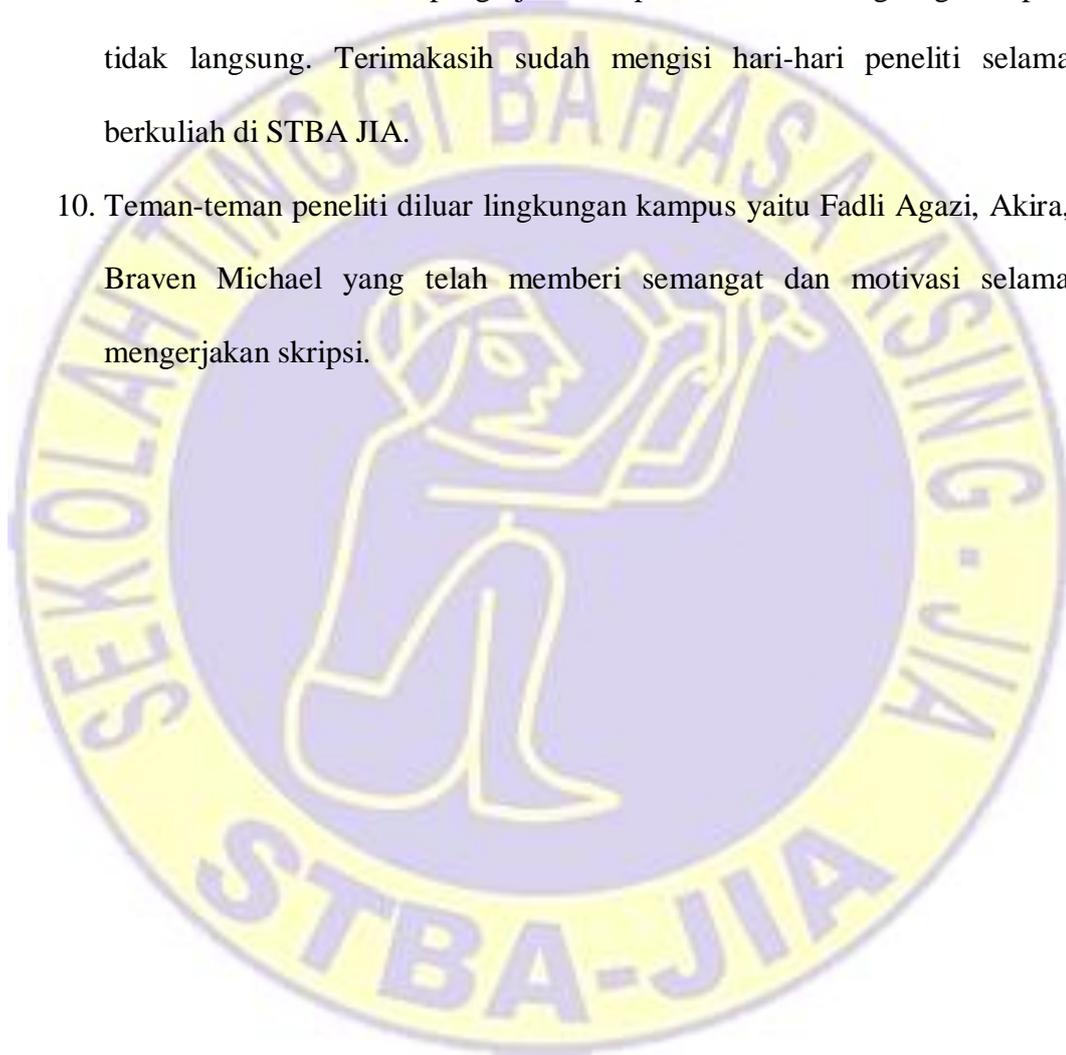
KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah swt atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan walaupun dalam bentuk yang sangat sederhana. Penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Sastra Jepang, Universitas STBA JIA

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Ini disebabkan oleh keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini. Penulisan skripsi ini tidak akan mungkin terwujud tanpa bantuan saran dan petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban penulis untuk menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. Sudjianto, M.Hum. selaku dosen pembimbing I yang telah banyak membimbing dan memberi motivasi selama mengerjakan skripsi.
2. Rosi Novisa Syarani, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah banyak membimbing dan memberi motivasi selama mengerjakan skripsi.
3. H. Ali Khamainy, ST., M.M selaku Ketua STBA JIA Bekasi.
4. Yth. Anggiarini Arianto, SS., M.Hum. Selaku Ketua Program Studi Sastra Jepang Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA.
5. Segenap jajaran dosen STBA JIA terutama dosen di bidang sastra Jepang terimakasih telah banyak mengajarkan ilmu-ilmu yang bermanfaat.
6. Para Staf Karyawan Sekolah Tinggi Bahasa Asing Jia Bekasi.
7. Kedua orang tua yang selalu memberi motivasi.

8. Para Staf Karyawan Sekolah Tinggi Bahasa Asing Jia Bekasi.
9. Teman-teman Prodi Sastra Jepang Angkatan 2018 yaitu Amalia Sagiran Nina Febriyanti, Elsa, Dinda, Azizah, Mega, kak Sarah dan teman-teman lainnya yang tidak bisa peneliti sebutkan semua. Terimakasih telah memotivasi, membantu pengerjaan skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung. Terimakasih sudah mengisi hari-hari peneliti selama berkuliah di STBA JIA.
10. Teman-teman peneliti diluar lingkungan kampus yaitu Fadli Agazi, Akira, Braven Michael yang telah memberi semangat dan motivasi selama mengerjakan skripsi.



DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG	v
SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAKSI.....	viii
GAIYOU	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah dan Fokus Masalah.....	9
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
D. Definisi Operasional.....	10
E. Sistematika Penulisan	12
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	13
A. Konsep Tentang Sastra.....	13
B. Unsur Intrinsik Film	18
C. Semiotika	26
D. Kebudayaan.....	32
E. Suku Ainu.....	39
F. Tinjauan Pustaka.....	56
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	59
A. Metodologi Penelitian.....	59
B. Prosedur Penelitian	61
C. Teknik Pengumpulan Data.....	63
D. Teknik Analisis Data	65
E. Sumber Data.....	66

BAB IV ANALISIS DATA	66
A. Sinopsis Film Ainu Moshir	66
B. Paparan data	68
C. Analisis Data Pada Film Ainu Moshir	71
D. Interpretasi Data	119
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	126
A. Kesimpulan	126
B. Saran	128
DAFTAR ACUAN	129
LAMPIRAN	132
RIWAYAT HIDUP	135



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. Makiri 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 diatas 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.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Konsep Tentang Sastra

1. Defini Sastra

Kata “sastra” sering dipakai dalam berbagai konteks yang berbeda. Hal itu mengisyaratkan bahwa sastra bukanlah suatu istilah yang dapat digunakan untuk menyebut fenomena yang sederhana melainkan sastra merupakan istilah yang mempunyai arti luas dan meliputi kegiatan yang berbeda-beda Rahmanto dalam Al-Ma’ruf dan Nugrahani (2017,1)

Ada pula menurut Esten dalam Al-Ma’ruf dan Nugrahani (2017,2) Bahwa sebuah cipta sastra bersumber dari kenyataan hidup dalam masyarakat (realitas objektif). Realitas ilmiah yang ditangkap indra sastrawan hanyalah sumber pengambilan ilham yang bersifat alamiah atau mentah kemudian diolah melalui daya imajinasi sastrawan yang membuahkan nilai-nilai yang lebih tinggi dan agung. Dengan kata lain, sastra merupakan refleksi kehidupan sosial yang diungkapkan oleh sastrawan dengan ketajaman perasaan dan daya pikir yang mendalam sehingga dapat menangkap nilai-nilai agung dan pemikiran-pemikiran yang lebih jauh jangkauannya dibanding pandangan awam umumnya.

Sementara menurut Kartikasari dan Suprpto (2018,1) Sastra adalah hasil kegiatan kreatif manusia dalam mengungkapkan penghayatannya dengan menggunakan bahasa. Sastra adalah rekaman penting hal-hal

yang pernah dilihat, dihayati, dipikirkan, dan dirasakan pengarangnya dalam kehidupan.

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sastra diungkapkan berdasarkan imajinasi, emosi seseorang yang didalamnya memiliki keindahan, makna, dan efek positif bagi masyarakat.

2. Jenis Sastra

a) Puisi

S. Effendi dalam Kartikasari dan Suprpto (2018,53) mengatakan bahwa dalam puisi terdapat bentuk permukaan yang berupa larik, bait dan pertalian makna larik dan bait. Kemudian, penyair berusaha mengkonkretkan pengertian dan konsep konsep abstrak dengan menggunakan pengimajian, pengiasan, dan pelambangan.

Sedangkan menurut Waluyo dalam Suarta dan Dwipayana (2014,161) Mendefinisikan puisi sebagai bentuk karya sastra yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penyair secara imajinatif dan disusun dengan mengonsentrasikan semua kekuatan bahasa dengan pengonsentrasian struktur fisik dan struktur batinnya.

Dari kedua pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa puisi adalah suatu keindahan makna yang menyiratkan isi hati seseorang dan terwujud dalam bentuk tulisan dengan menggunakan larik dan bait

b) Prosa Fiksi

Menurut Waluyo dalam Haslinda (2019,39) prosa fiksi merupakan jenis prosa yang dihasilkan dari proses imajinasi. Prosa berasal dari kata “orate provorsa” yang berarti uraian langsung, cerita langsung, atau karya sastra yang menggunakan bahasa terurai. Kata fiksi berasal dari bahasa latin “fictio” yang berarti membentuk, membuat, atau mengadakan. Dalam bahasa Indonesia kata “fiksi” dapat diartikan sebagai yang dikhayalkan atau diimajinasikan. Pengarang mengolah dunia imajinasinya dengan dunia kenyataan yang dihadapi atau kenyataan sosial budaya yang terdapat dalam lingkungannya.

Berikut yang termasuk kedalam prosa

1) Novel

Menurut Kosasih dalam Haslinda (2019,41), novel adalah karya imajinatif yang mengisahkan sisi utuh atas problematika kehidupan seseorang atau beberapa orang tokoh. Pokok-pokok peristiwa atau tema yang ditampilkan lebih bersifat kompleks, terbukti dengan munculnya berbagai tema bawahan. Alur ceritanya pun rumit dan lebih panjang dengan ditandai adanya perubahan nasib pada tokoh. Pembentukan tokoh dan karakternya lebih banyak dibandingkan pada cerpen. Yang tidak kalah penting, latar peristiwa meliputi wilayah geografis yang luas dan terjadi dalam waktu yang lebih lama.

Sementara menurut Nugriyantoro dalam Kartikasari dan Suprpto (2018,114) Secara etimologis, kata novel berasal dari bahasa Inggris yaitu novelette, yang kemudian masuk ke Indonesia. Dalam bahasa Italia disebut novella, secara harfiah berarti sebuah barang baru yang kecil, dan kemudian diartikan sebagai cerita pendek. Sekarang ini istilah novella atau novelle mengandung pengertian yang sama dengan istilah Indonesia novelet yang berarti sebuah karya prosa fiksi yang panjangnya cukup, tidak terlalu panjang, namun juga tidak terlalu pendek.

Ada pula menurut Goldmann dalam Kartikasari dan Suprpto (2018,115) novel sebagai cerita tentang suatu pencarian yang terdegradasi akan nilai-nilai yang otentik yang dilakukan oleh seorang hero yang problematik dalam sebuah dunia yang juga terdegradasi.

Peneliti menyimpulkan novel adalah suatu cerita fiksi yang panjang dengan beragam permasalahan yang kompleks. Novel mengandung makna, nilai-nilai yang ingin disampaikan oleh penulis.

2) Cerpen

Menurut Al-Ma'ruf dan Nugrahani (2017,83) Novel adalah cerita yang ringkas tidak sampai pada detail-detail khusus yang kurang penting yang lebih bersifat memperpanjang cerita. Ceritanya hanya berfokus pada sekelumit kehidupan tokoh

Sementara menurut Jakob Sumardjo dalam Haslinda (2019,42), cerpen adalah seni, keterampilan menyajikan cerita yang mengemukakan satu aspek kehidupan yang digambarkan secara tajam. Untuk dapat menulis sesuatu yang asli dan kuat diperlukan pengetahuan dan pengendapan pengalaman. Sesuatu yang dialami atau diketahui kemudian direnungkan berulang-ulang akan menghasilkan kematangan pemikiran. Peneliti menarik kesimpulan bahwa cerpen adalah karangan fiksi yang pendek dengan alur cerita yang ringan dan tidak secara mendetail.

c) Drama

Menurut Sudjiman dalam Al-Ma'ruf dan Nugrahani (2017,101) drama adalah karya sastra yang bertujuan melukiskan kehidupan dengan mengemukakan tikaian dan emosi melalui lakuan dan dialog, dan lazim dirancang untuk pementasan di panggung.

Sementara menurut Waluyo dan Wardani dalam Kartikasari dan Suprpto (2018,137) dalam pendapat serupa juga menyatakan bahwa perkataan drama berasal dari bahasa Yunani draomai yang berarti: berbuat, berlaku, bertindak, atau beraksi.

Peneliti sendiri menarik kesimpulan drama adalah melakonkan suatu cerita dengan dilaog antar tokoh sesuai dengan alur atau jalan cerita yang telah ditentukan.

B. Unsur Intrinsik Film

Menurut Sri Widayati (2020,12) unsur intrinsik merupakan unsur-unsur yang membangun karya sastra dari dalam. Sementara menurut Nurgiyantoro mengatakan bahwa unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri meliputi peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, bahasa atau gaya bahasa, dan lain-lain (2013: 23).

1) Tema

Tema menurut Nugriyantoro dalam Sri Widayati (2020,15) bahwa tema sebuah karya selalu berkaitan dengan makna kehidupan. Melalui karyanya, pengarang menawarkan makna tertentu kehidupan, mengajak pembaca untuk melihat, merasakan, dan menghayati makna kehidupan tersebut dengan cara memandangi permasalahan itu sebagaimana ia memandangnya.

Tema adalah gagasan yang menjalin struktur isi cerita. Tema suatu cerita menyangkut segala persoalan, baik itu berupa masalah kemanusiaan, kekuasaan, kasih sayang, kecemburuan, dan sebagainya Kosasih dalam Farhat (2017,23) Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tema adalah suatu ide atau gagasan yang mendasari suatu cerita.

2) Tokoh dan Penokohan

Penokohan menurut Sri Widayati (2020,18) penokohan adalah pelukisan tokoh/pelaku cerita melalui sifat-sifat, sikap, dan tingkah lakunya dalam cerita. Sementara menurut Nurgiyantoro dalam Sri Widayati (2020,18) menyebut bahwa penokohan untuk hal-hal yang mencakup tokoh,

watak, dan teknik, sedangkan bagi Sujiman dalam Sri Widayati (2020,18) bagi sujiman penokohan adalah penyajian watak dan penciptaan citra tokoh.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penokohan adalah watak, sifat, atau karakter tokoh dalam cerita. Tokoh adalah orang-orang yang berperan dalam jalannya cerita.

c) Alur

Alur menurut Stanton dalam Sri Widayati (2020,42) adalah cerita yang berisi urutan kejadian, tetapi tiap kejadian itu yang hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Menurut peneliti berdasarkan pendapat ahli tersebut alur adalah runtutan-runtutan peristiwa yang terjadi dalam sebuah cerita. Alur bersifat sebab-akibat setiap peristiwa yang terjadi di dalam cerita maka kedepannya akan muncul akibatnya.

Alur menurut peneliti adalah pada jalan cerita terdapat konflik yang terus naik hingga mencapai puncaknya lalu konflik tersebut mulai menurun dan akhirnya terselesaikan. Konflik yang naik turun inilah yang disebut alur cerita.

Tahapan alur menurut S. Tasrif dalam Sri Widayati (2020, 43-45) sebagai berikut:

1) Tahap *Situation*

Pada tahap ini berisi pengenalan karakter, latar, dan sebagai pembuka pada awal cerita yang menjadi fondasi cerita agar cerita bisa lanjut ke tahap berikutnya.

2) Tahap *Generating Circumstances*

Pada tahap ini konflik pada cerita mulai diperlihatkan. Peristiwa-peristiwa yang memancing terjadinya konflik mulai digambarkan. Setelah konflik dimunculkan pada tahap ini maka pada tahap berikutnya konflik akan mulai meningkat.

3) Tahap *Rising Action*

Pada tahap ini konflik mulai meningkat dan terus dikembangkan. Pada tahap ini suasana terasa menegangkan. Demi mencapai puncak konflik ditahap selanjutnya maka ditahap ini konflik sengaja dibesar-besarkan. Seperti pertikaian antar tokoh dan musibah yang terjadi.

4) Tahapan *Climax*

Setelah konflik dikembangkan ditahap sebelumnya ditahap ini konflik mulai mencapai puncak. Masalah-masalah yang terjadi akan dihadapi oleh tokoh utama.

5) Tahap *Denouement*

Setelah konflik yang menegangkan mencapai puncak ditahap sebelumnya maka ditahap ini konflik mulai menurun dan menemui titik penyelesaian masalah. Tokoh utama berhasil menemukan jalan keluar dalam menyelesaikan masalah dan ketegangan mulai menurun.

d) Latar/*Setting*

Stanton dalam Widayati (2020, 52) mengatakan latar adalah lingkungan yang melingkupi sebuah peristiwa dalam cerita, semestayang berinteraksi dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung.

Sementara menurut Abrams dalam Widayati (2020, 52) bahwa latar atau setting yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar pun bukanlah hanya sekadar pelukisan waktu dan tempat. Suatu adegan sedih akan lebih terasa bila didukung oleh lukisan suasana seperti awan mendung, kesunyian dan sebagainya

Peneliti menarik kesimpulan bahwa latar meliputi tempat, waktu, suasana, lingkungan sosial yang terdapat dalam cerita. Latar membuat jalan cerita lebih hidup dengan nuansa-nuansa yang dimunculkan sesuai dengan latar apa yang akan penulis munculkan dalam cerita.

Menurut Widayati (2020, 53-60) Unsur latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu tempat, waktu, dan sosial. Ketiga unsur ini walau masing-masing menawarkan permasalahan yang berbeda dan dapat dibicarakan secara sendiri, pada kenyataannya saling berkaitan dan saling memengaruhi satu dengan yang lainnya.

Unsur-unsur latar adalah sebagai berikut

1) Latar Tempat

Adalah lokasi tempat terjadinya peristiwa yang terdapat dalam cerita.

2) Latar Waktu

Adalah kapan terjadinya peristiwa dalam suatu cerita pagi, siang atau malam.

3) Latar Sosial

Latar sosial berfokus pada kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat. Latar sosial juga berhubungan dengan status sosial tokoh-tokoh dalam cerita misalnya berasal dari keluarga miskin atau kaya, memiliki jabatan tinggi dan sebagainya

e) Sudut Pandang

Dalam Widayati (2020, 64-71) Sudut pandang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu persona ketiga dan persona pertama selain itu ada juga sudut pandang campuran.

1) Sudut Persona Ketiga: "Dia"

Sudut pandang orang pertama dibagi lagi menjadi 2 bagian yaitu sebagai berikut

- Mengetahui apapun dalam cerita

Pengarang menceritakan dengan sudut pandang "dia" yang mengetahui apa saja yang terjadi seperti isi hati tokoh, tindakannya dalam cerita. Dari sudut pandang "dia" ini pengarang bebas menceritakan isi hati dari satu tokoh ke tokoh yang lain

- Sebagai pengamat

Dalam sudut pandang ini "dia" mengetahui isihati, perasaan hanya terbatas pada satu orang tokoh, atau terbatas pada beberapa tokoh saja.

Tokoh lain yang tidak begitu penting dalam cerita biasanya penulis tidak akan menceritakan isi hati, perasaan melalui sudut pandang "dia" ini.

2) Sudut pandang persona pertama

Sudut pandang persona pertama dibagi lagi menjadi 2 bagian.

- "Aku" sebagai tokoh utama

Dalam sudut pandang ini pengarang menceritakan melalui sudut pandang tokoh utama yaitu aku yang menjadi fokus cerita. Apa yang dilakukan oleh tokoh aku ini diceritakan oleh penulis yang membuat pembaca merasa terlibat di dalam cerita. Jika ada sesuatu peristiwa dengan tokoh lain pengarang hanya akan menceritakannya jika ada keterlibatannya dengan tokoh aku ini. Tetapi kelemahan menceritakan dengan sudut pandang seperti ini adalah pembaca tidak mengetahui sesuatu selain tokoh aku seperti isi hati tokoh lainnya.

- "aku" sebagai tokoh tambahan

Dalam sudut pandang ini pengarang menceritakan tokoh aku bukan sebagai tokoh utama tapi sebagai tokoh tambahan. Tokoh utama yang tampil akan diceritakan melalui sudut pandang aku sebagai tokoh tambahan. Tokoh tambahan sebagai tokoh aku hanya sebagai saksi yang

menyaksikan tingkah laku tokoh utama yang diceritakan melalui isi hati, pikiran dari tokoh tambahan ini.

3) Sudut Pandang Campuran

Dalam satu cerita terdapat berbagai macam sudut pandang yang dibawakan oleh penulis. Bisa saja sudut pandang dia “maha tahu” digabungkan dengan sudut pandang dia “sebagai pengamat”

f) Diksi

Diksi adalah pemilihan kata-kata yang tepat untuk menceritakan cerita. Selain itu diksi juga adalah gaya bahasa. Dengan adanya gaya bahasa dapat membuat sebuah cerita lebih ekspresif dan mendalam. Yang termasuk gaya bahasa antara lain: metafora, personifikasi, pertanyaan retorik, eufemisme, tautologi, pleonasme, metonimia, hiperbola. Widayati (2020, 75-78)

Gaya bahasa yaitu sebagai berikut

1) Metafora

Adalah majas yang menganalogikan dua hal yang berbeda dengan tujuan untuk mewakili maksud lain contohnya cantik bagaikan rembulan, bayi bagaikan kertas putih polos.

2) Personifikasi

Adalah majas yang membandingkan benda mati seperti hidup. Benda mati dianalogikan dapat berperilaku seperti makhluk hidup. Contohnya pohon itu tumbuh begitu miring seakan-akan seperti kelelahan.

3) Pertanyaan retorik

Merupakan gaya bahasa yang berupa kalimat tanya dengan maksud menyindir contohnya apakah begini caramu memperlakukan anak?

4) Eufemisme

adalah menggunakan kata yang lebih halus sebagai pengganti dari kata lain yang dirasa tidak cocok, kurang pantas contohnya karna tidak ada kamar kecil kami biasa buang air besar di kali.

5) Tautologi

Adalah mengulang kembali kata dalam kalimat dengan tujuan mempertegas maksud. Contohnya Betapa sepi malam ini, betapa sunyi pengharapan ini.

6) Pleoname

Adalah majas yang menyebutkan suatu hal yang sudah jelas dengan menambahkan kata lain. Contohnya karena merasa ada yang mengawasinya diluar yogi segera masuk kedalam rumah (kedalam rumah).

7) Metonimia

Adalah majas yang menggainti suatu kata menjadi merk atau nama khusus. Contohnya pada hari lebaran nenek sering menyajikan astor untuk para tamu, ayah dodi dikenal sebagai orang tua yang ringan tangan.

8) Hiperbola

Adalah majas yang melebih-lebihkan dari kenyataan aslinya. Contohnya hatinya sekuat baja.

g) Amanat

Amanat menurut Sri Widayati (2020,16) amanat adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang melalui cerita. Pesan tersebut berupa ide, gagasan, ajaran moral dan nilai-nilai kemanusiaan. Moral atau amanat sama seperti tema, merupakan sesuatu yang ingin disampaikan oleh pengarang. Bedanya tema dengan amanat adalah tema tidak mengandung nilai-nilai moral sementara amanat mengandung nilai-nilai moral. Jadi tidak semua tema merupakan moral. Nugriyantoro (2013,320)

C. Semiotika

1. Pengertian Semiotika

Secara Etimologis istilah semiotika berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Tanda pada awalnya dimaknai sebagai sesuatu hal yang menunjuk pada adanya hal lain. Contohnya asap menandai adanya api, sirene mobil yang keras meraung-raung menandai adanya kebakaran di sudut kota. Alex Sobur dalam Wahyu Wibowo (2009,7).

Menurut Roland Barthes semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi,

pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (humanity) memaknai hal-hal (things). Memaknai (to signify) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (to communicate) memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda. Sobur (2020,15)

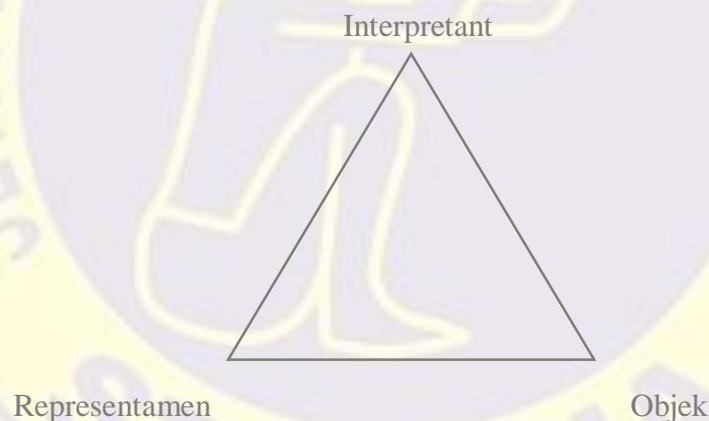
Semiotika adalah sebuah cabang keilmuan yang memperlihatkan pengaruh semakin penting sejak empat decade yang lalu, tidak saja sebagai metode kajian (decoding), akan tetapi juga sebagai metode penciptaan (encoding). Semiotika telah berkembang menjadi sebuah model atau paradigma bagi berbagai bidang keilmuan yang sangat luas, yang menciptakan cabangcabang semiotika khusus, diantaranya adalah semiotika binatang (zoo semiotics), semiotika kedokteran (medical semiotic), semiotika arsitektur, semiotika seni, semiotika fashion, semiotika film, semiotika sastra, semiotika televisi, dan termasuk semiotika desain. Piliang dalam Fatimah (2020,23).

Charles Sanders Peirce adalah filsafat dari abad kesembilan belas yang mengemukakan teori semiotika modern. Teori yang dikemukakan Peirce akhirnya menjadi *Grand theory* untuk kajian semiotik. Menurut Peirce semiotika adalah hubungan antar tanda (symbol), objek dan makna. Tanda mewakili objek yang ada dalam pikiran orang yang merepresentasikannya. Alex Sobur dalam Agustina (2017,51)

2. Semiotika Model Charles Sanders Peirce

Menurut Hoed dalam Fatimah (2020,34) Model Triadic Peirce (Representamen + objek + interpretant = tanda). Model semiosis yang mewakili tiga tahap yaitu representamen (“sesuatu”) objek (“sesuatu di dalam kognisi manusia”) interpretant (“proses penafsiran”). Peirce mengemukakan bahwa proses semiosis pada dasarnya tidak terbatas. Jadi interpretant dapat berubah menjadi representamen baru yang kemudian berproses mengikuti semiosis, secara tak terbatas. Dalam proses itu, representamen berada di dalam kognisi, sedangkan kadar penafsiran makin lama menjadi makin tinggi.

Bagan 2.1 segitiga makna



Representament/Sign (tanda) Menurut Pierce, salah satu bentuk tanda (*sign*) adalah kata. Sesuatu dapat disebut representamen (tanda) jika memenuhi dua syarat berikut:

1. Bisa dipersepsi, baik dengan panca indra maupun dengan pikiran/perasaan.

2. Berfungsi sebagai tanda (mewakili sesuatu yang lain).

Objek adalah sesuatu yang dirujuk tanda Sedangkan interpretan adalah tanda yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk semua tanda. Apabila ketiga elemen makna itu berinteraksi dalam benak seseorang, maka muncul lah makna tentang sesuatu yang diwakili oleh tanda tersebut. Sebenarnya titik sentral dari teori semiotika Charles Sanders Peirce adalah sebuah trikotomi yang terdiri atas 3 tingkat dan 9 subtipe tanda.

Misalnya saat sedang berkendara dan tiba di persimpangan melihat rambu lalu lintas berwarna merah. Itulah yang disebut objek apabila objek dilihat dan disikapi sebagai representamen, di dalam pikiran maka akan muncul interpretan. Tentu interpretannya adalah 'berhenti' dengan menekan pedal rem. Yang sepintas kilas mungkin membingungkan adalah membedakan objek dan representamen karena kedua-duanya terkait dengan lampu merah. Sebenarnya, kalau dicermati tidak rumit. Dalam hal ini, objeknya adalah benda yang berdiri dipersimpangan itu. Bagi Anda, benda itu menjadi representamen karena Anda melihatnya dan kemudian menyikapinya sebagai sebuah tanda. Namun, bagi seorang tunanetra, yang tidak diberi tahu di sana ada benda tersebut, benda itu tidak ada sehingga tidak akan menanggapinya sebagai representamen. Dengan demikian, benda itu bisa menjadi tanda, bisa juga tidak. Fatimah (2020,36)

Pateda dalam alex sobur (2020, 39-42) Dari tiga tanda tersebut yaitu representamen, objek, *intepretant* masih dibagi lagi menjadi tiga dari masing tanda tersebut.

a. Representamen

Sign (representamen) merupakan bentuk fisik atau segala sesuatu yang dapat diserap pancaindra dan mengacu pada sesuatu. Sesuatu menjadi representamen didasarkan pada *ground*-nya (trikotomi pertama), dibagi menjadi *quality*, *sin* dari *singular*, dan *legi* dari *lex* (*wet* / hukum). Vera dalam Fatimah (2020,42).

- 1) *qualisigns* sebagai tanda-tanda yang merupakan tanda berdasarkan Suatu sifat atau kualitas yang ada pada tanda. Misalnya berteriak dengan suara keras bisa jadi menandakan orang tersebut sedang marah. Kualitas yang ada diwakili dengan kerasnya suara teriakan. Apabila kita melihat orang bicara dengan suara yang keras kita dapat Merasakan bahwa seseorang tersebut sedang marah karna pada umumnya orang yang marah akan berbicara dengan suara keras, berteriak kepada lawan bicaranya.
- 2) *sinsigns* yaitu tanda yang merupakan tanda atas dasar tampilannya dalam kenyataan. Misalnya air sungai keruh menandakan ada pencemaran limbah. Tampilan yang ada diwakili dengan keruhnya air pada sungai . Dari tanda yang terlihat karna limbah yang tercampur dengan air sungai sehingga airnya Tercemar maka tampilan air sungai pun dapat berubah dari yang tadinya jernih menjadi keruh.
- 3) *legisigns* yaitu tanda-tanda yang merupakan tanda atas dasar suatu peraturan, norma ataupun hukum-hukum yang berlaku secara umum. Misalnya rambu rambu lalu lintas yang salah satunya dilarang parkir.

Rambu dilarang parkir menandakan tempat yang ditandai dengan rambu itu tidak dizinkan untuk memarkir kendaraan. Pateda dalam Sobur (2020,41)

b. Objek

Objek adalah sesuatu yang dirujuk tanda. Peirce membedakan tipe tipe tanda menjadi ikon, indeks, symbol Fatimah (2020,36) dan Wibowo (2019,15)

- 1) ikon penanda dan petandanya bersifat sama atau memiliki kemiripan atau serupa. Misalnya peta, miniatur, foto. Foto, peta maupun miniatur merupakan bentuk yang mirip dengan aslinya.
- 2) indeks sebagai tanda yang bersifat kausal atau sebab akibat. Misalnya asap sebagai tanda adanya api. Apabila melihat banyak asap membumbung diudara dapat menandakan adanya kebakaran. Hubungan sebab akibat yang ada yaitu apabila ada api maka ada asap begitupun sebaliknya apabila api tidak ada maka asap pun tidak ada.
- 3) simbol yaitu tanda yang ditentukan oleh suatu konvensi (perjanjian masyarakat). Misalnya bendera negara.

c. Interpretant

Interpretant adalah tanda yang ada dalam benak seseorang, maka munculah makna tentang sesuatu yang diwakilli oleh tanda tersebut, proses inilah yang disebut proses semiosis Fatimah (2020, 35). Menurut Hoed dalam Fatimah (2020, 35) proses semiosis adalah proses pemaknaan

dan penafsiran atas benda atau perilaku berdasarkan pengalaman budaya seseorang.

- 1) *rheme*, tanda yang memungkinkan orang menafsirkan berdasarkan pilihan. Misalnya orang yang matanya merah bisa saja menandakan sakit mata
- 2) *decisign*, bila bagi intepretantnya tanda tersebut tanda sesuai dengan kenyataan. Misal ada rambu rawan kecelakaan. Jika sebuah jalan sering terjadi kecelakaan maka akan dipasang rambu tersebut.
- 3) *argument*, penilaian atau alasan mengapa seseorang bisa berkata begitu. Misalnya ada tanda dilarang merokok di SPBU alasannya karna bisa menimbulkan ledakan. Pateda dalam Sobur (2020,42)

D. Kebudayaan

1. Pengertian Budaya

Menurut *The American Herriage Dictionary* kebudayaan adalah suatu keseluruhan dari pola perilaku yang dikirimkan melalui kehidupan sosial, seniagama, kelembagaan, dan semua hasil kerja dan pemikiran manusia dari suatu kelompok manusia. Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta, yaitu *buddhayah* yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata Latin *colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Bisa diartikan juga sebagai mengolah tanah atau bertani. Kata *culture* juga kadang diterjemahkan sebagai “*kultur*” dalam bahasa Indonesia.

Kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat. Pudjiriherwanti (2019,2).

Dalam Mumtazinur Beberapa ahli mengemukakan pendapat mereka mengenai definisi budaya yaitu sebagai berikut :

- a. Menurut Koentjaraningrat, kebudayaan adalah keseluruhan gagasan dan karya manusia yang harus dibiasakan dengan belajar beserta dari hasil budi pekertinya.
- b. Menurut Selo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi, kebudayaan adalah sarana hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat.
- c. Menurut Herkovits, kebudayaan adalah sebagai suatu yang turun temurun dari satu generasi ke generasi lain, yang kemudian disebut sebagai superorganik.

2. Wujud Kebudayaan

Koentjaraningrat dalam Tjahyadi (2019,7) membagi kebudayaan dalam tiga wujud sebagai berikut.

a. Wujud Kebudayaan sebagai Sistem Ide

Wujud kebudayaan sebagai sistem ide bersifat sangat abstrak, tidak bisa diraba atau difoto dan terdapat dalam alam pikiran individu penganut kebudayaan tersebut. Wujud kebudayaan sebagai sistem ide hanya bisa dirasakan dalam kehidupan sehari-hari yang mewujudkan dalam bentuk norma, adat istiadat, agama, dan hukum atau undang-undang. Contoh wujud kebudayaan sebagai sistem ide yang berfungsi untuk mengatur dan menjadi acuan perilaku kehidupan manusia adalah norma

sosial. Norma sosial dibakukan secara tidak tertulis dan diakui bersama oleh anggota kelompok masyarakat tersebut. Bentuk kebudayaan sebagai sistem ide secara konkret terdapat dalam undang-undang atau suatu peraturan tertulis.

b. Wujud Kebudayaan sebagai Sistem Aktivitas

Wujud kebudayaan sebagai sistem aktivitas merupakan sebuah aktivitas atau kegiatan sosial yang berpola dari individu dalam suatu masyarakat. Sistem ini terdiri atas aktivitas manusia yang saling berinteraksi dan berhubungan secara kontinu dengan sesamanya. Wujud kebudayaan ini bersifat konkret, bisa difoto, dan bisa dilihat. Misalnya, upacara perkawinan masyarakat Probolinggo. Dalam kegiatan tersebut terkandung perilaku berpola dari individu, yang dibentuk atau dipengaruhi kebudayaannya. Selain itu, upacara perkawinan atau upacara lainnya yang melibatkan suatu aktivitas kontinu dari individu anggota masyarakat yang berpola dan bisa diamati suatu masyarakat. Seperti upacara perkawinan dalam masyarakat yang begitu rumit memperlihatkan pola yang teratur dan tetap dengan mempergunakan berbagai benda yang dibutuhkan dalam aktivitas tersebut. Secara langsung juga merupakan salah satu contoh wujud kebudayaan yang berbentuk aktivitas.

c. Wujud Kebudayaan sebagai Sistem Artefak

Wujud kebudayaan sebagai sistem artefak adalah wujud kebudayaan yang paling konkret, bisa dilihat, dan diraba secara

langsung oleh pancaindra. Wujud kebudayaan ini adalah berupa kebudayaan fisik yang merupakan hasil kebudayaan manusia berupa tataran sistem ide atau pemikiran ataupun aktivitas manusia yang berpola. Misalnya, berbagai mahar yang terdapat dalam upacara perkawinan masyarakat Probolinggo berupa barang yang harus diberikan oleh pihak mempelai laki-laki kepada pihak mempelai perempuan. Benda-benda itu merupakan perwujudan dari ide dan aktivitas individu sebagai hasil dari kebudayaan masyarakat. Dalam upacara selamatan, terdapat berbagai sesaji atau peralatan yang dibutuhkan atau digunakan dalam aktivitas tersebut.

3. Unsur-unsur Kebudayaan

Menurut Koentjaraningrat dalam Tjahyadi (2019,9) menjelaskan bahwa kebudayaan sebagai sebuah bangunan, atau struktur terdiri atas tujuh unsur yakni: bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian. Unsur kebudayaan tersebut terwujud dalam bentuk sistem budaya/adat istiadat (kompleks budaya, tema budaya, gagasan), sistem sosial (aktivitas sosial, kompleks sosial, pola sosial, tindakan), dan unsur-unsur kebudayaan fisik (benda kebudayaan). Secara detail, Koentjaraningrat menjelaskan unsur-unsur kebudayaan sebagai berikut

a. Sistem Bahasa

Bahasa merupakan sarana bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan sosialnya untuk berinteraksi atau berhubungan dengan sesamanya. Kemampuan manusia dalam membangun tradisi budaya, menciptakan pemahaman tentang fenomena sosial yang diungkapkan secara simbolik, dan mewariskannya kepada generasi penerusnya sangat bergantung pada bahasa. Dengan demikian, bahasa menduduki porsi yang penting dalam analisis kebudayaan manusia. Hal ini juga yang menjadi faktor yang mendorong Geertz untuk menyatakan bahwa dalam melakukan penelitian budaya, penelitian mengenai bahasa tidak dapat dilepaskan.

b. Sistem Pengetahuan

Sistem pengetahuan dalam kultural universal berkaitan dengan sistem peralatan hidup dan teknologi karena sistem pengetahuan bersifat abstrak dan berwujud di dalam ide manusia. Sistem pengetahuan sangat luas batasannya karena mencakup pengetahuan manusia tentang berbagai unsur yang digunakan dalam kehidupannya. Banyak suku bangsa yang tidak dapat bertahan hidup apabila mereka tidak mengetahui dengan teliti pada musim-musim apa berbagai jenis ikan pindah ke hulu sungai. Selain itu, manusia tidak dapat membuat alat-alat apabila tidak mengetahui dengan teliti ciri ciri bahan mentah yang mereka pakai untuk membuat alat-alat tersebut. Tiap kebudayaan selalu mempunyai suatu himpunan pengetahuan tentang alam, tumbuh-tumbuhan, binatang, benda, dan manusia yang ada di sekitarnya.

c. Sistem Sosial

Unsur budaya berupa sistem kekerabatan dan organisasi sosial merupakan usaha antropologi untuk memahami bagaimana manusia membentuk masyarakat melalui berbagai kelompok sosial. Setiap kelompok masyarakat kehidupannya diatur oleh adat-istiadat dan aturan-aturan mengenai berbagai macam kesatuan di dalam lingkungan di mana dia hidup dan bergaul dari hari ke hari. Kesatuan sosial yang paling dekat dan dasar adalah kerabatnya, yaitu keluarga inti yang dekat dan kerabat yang lain. Selanjutnya, manusia akan digolongkan ke dalam tingkatan tingkatan lokalitas geografis untuk membentuk organisasi sosial dalam kehidupannya.

d. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi

Manusia selalu berusaha untuk mempertahankan hidupnya sehingga mereka akan selalu membuat peralatan atau benda-benda tersebut. Perhatian awal para antropolog dalam memahami kebudayaan manusia berdasarkan unsur teknologi yang dipakai suatu masyarakat berupa bendabenda yang dijadikan sebagai peralatan hidup dengan bentuk dan teknologi yang masih sederhana. Dengan demikian, bahasan tentang unsur kebudayaan yang termasuk dalam peralatan hidup dan teknologi merupakan bahasan kebudayaan fisik.

e. Sistem Mata Pencaharian Hidup

Mata pencaharian atau aktivitas ekonomi suatu masyarakat menjadi fokus kajian penting etnografi. Penelitian etnografi mengenai sistem mata pencaharian mengkaji bagaimana cara mata pencaharian suatu kelompok masyarakat atau sistem perekonomian mereka untuk mencukupi kebutuhan hidupnya.

f. Sistem Religi

Asal mula permasalahan fungsi religi dalam masyarakat adalah adanya pertanyaan mengapa manusia percaya kepada adanya suatu kekuatan gaib atau supranatural yang dianggap lebih tinggi daripada manusia dan mengapa manusia itu melakukan berbagai cara untuk berkomunikasi dan mencari hubungan-hubungan dengan kekuatankekuatan supranatural tersebut. Dalam usaha untuk memecahkan pertanyaan mendasar yang menjadi penyebab lahirnya asal mula religi tersebut, para ilmuwan sosial berasumsi bahwa religi suku-suku bangsa di luar Eropa adalah sisa dari bentukbentuk religi kuno yang dianut oleh seluruh umat manusia pada zaman dahulu ketika kebudayaan mereka masih primitif.

g. Kesenian

Perhatian ahli antropologi mengenai seni bermula dari penelitian etnografi mengenai aktivitas kesenian suatu masyarakat tradisional.

Deskripsi yang dikumpulkan dalam penelitian tersebut berisi mengenai benda-benda atau artefak yang memuat unsur seni, seperti patung, ukiran, dan hiasan. Penulisan etnografi awal tentang unsur seni pada kebudayaan manusia lebih mengarah pada teknik-teknik dan proses pembuatan benda seni tersebut. Selain itu, deskripsi etnografi awal tersebut juga meneliti perkembangan seni musik, seni tari, dan seni drama dalam suatu masyarakat.

Berdasarkan jenisnya, seni rupa terdiri atas seni patung, seni relief, seni ukir, seni lukis, dan seni rias. Seni musik terdiri atas seni vokal dan instrumental, sedangkan seni sastra terdiri atas prosa dan puisi. Selain itu, terdapat seni gerak dan seni tari, yakni seni yang dapat ditangkap melalui indera pendengaran maupun penglihatan. Jenis seni tradisional adalah wayang, ketoprak, tari, ludruk, dan lenong. Sedangkan seni modern adalah film, lagu, dan koreografi.

E. Suku Ainu

1. Sistem Religi dan Upacara Keagamaan.

a. Kepercayaan Suku Ainu

Suku Ainu menganut kepercayaan animisme yaitu kepercayaan bahwa setiap benda di bumi memiliki roh. Dari dulu hingga sekarang suku Ainu masih menganut animisme walaupun hidup di zaman modern. *Kamuy* dalam bahasa ainu adalah sebutan untuk dewa mereka. Dewa dapat berupa hewan, tumbuhan, mineral, atau fenomena alam. Mereka

beranggapan bahwa kekuatan dewa ada disekitar mereka dan kerap membantu manusia. Bahkan jika manusia bisa memadamkan api dengan air atau alat pemadam api itu tidak dianggap sebagai kekuatan mereka, melainkan memadamkan api dengan menggunakan/meminjam kekuatan dewa. Konsep dewa Ainu menyebar luas ke dalam kehidupan manusia dan alat-alat yang dihasilkan manusia. Suku Ainu percaya bahwa benda-benda juga memiliki roh layaknya manusia. Jika benda itu rusak maka mereka dianggap telah mati. Fujimura dan Kobayashi dalam Fizhugh dan Dubreuil (1999,193)

Manusia saat meninggal jiwanya meninggalkan jasadnya, namun jiwa itu sifatnya abadi dan tetap ada walaupun jasad membusuk. Jiwa-jiwa itu akan bereinkarnasi sesuai dengan spesies dan jenis kelaminnya pada kehidupan sebelumnya. Misalnya seorang pria akan selalu bereinkarnasi sebagai pria dan seekor kucing betina akan bereinkarnasi sebagai kucing betina. Orang Ainu percaya jiwa-jiwa ini pergi meninggalkan dunia ini dan menuju ke dunia berikutnya dan hidup disana. Jika dia laki-laki maka jiwanya akan pergi ke leluhurnya dari pihak ayah, jika dia wanita maka jiwanya akan pergi ke leluhurnya dari pihak ibu. Saat jiwa akan terlahir kembali ke dunia jiwa akan dituntun ke dalam rahim disana jiwa mulai tumbuh sebagai embrio yang pada akhirnya akan lahir kembali. Jadi singkatnya setelah kehidupan di dunia sebelumnya (tempat para leluhur) selesai jiwa akan dilahirkan lagi kembali ke bumi. Orang Ainu percaya daging dan tulang adalah sebuah

wadah untuk jiwa seseorang. Karena jiwa itu sifatnya abadi maka dapat datang dan pergi antara kedua dunia ini selamanya. Orang Ainu tidak memiliki konsep surga dan neraka di dalam kepercayaannya. Fitzhugh dan Dubreuil (1999,193-197)

Mosir terdiri dari dua alam utama. Alam yang ditempati oleh makhluk hidup disebut Ainu *Mosir* sementara alam yang ditempati oleh yang tidak hidup atau belum dilahirkan disebut *kamuy mosir*. Sjoberg (2013,59)

Suku Ainu melihat lingkungan sekitar sebagai ruangan yang suci yang dipenuhi dengan *kamuy*. *Kamuy* bisa berupa hewan, ikan, tumbuhan, bahkan penyakit menular. Suku Ainu juga menganggap apabila membunuh binatang untuk kemudian dimanfaatkan maka artinya mereka telah membebaskan jiwa hewan itu dari kehidupan yang tidak kekal atau sementara. Walker (2001,79-78).

Berikut ini beberapa *kamuy* dalam kepercayaan suku Ainu

- 1) *Kimun kamuy* adalah dewa beruang yang dipuja sebagai dewa gunung merupakan dewa tertinggi yang berkuasa di daratan. Kimun Kamuy menyediakan berbagai makanan dan bahan lainnya untuk kebutuhan hidup. Hiller dalam Fitzhugh dan Dubreuil (1999,36) dan Akino dalam Fitzhugh dan Dubreuil (1999,248)
- 2) *Repun kamuy* adalah dewa paus pembunuh merupakan dewa tertinggi yang berkuasa di air. Philippi (1979,89)

- 3) *Chikap kamuy* atau *Kotan kor kamuy* adalah dewa burung hantu yang merupakan dewa penjaga desa. Yukie dalam Phillipi (1979,108) dan M.Strong (2011,110)
- 4) *Kanna kamuy* adalah dewa petir yang bersemayam dilangit wujudnya berupa ular atau naga yang berapi-api. Phillipi (1979,149)
- 5) *Wakka-ush-kamuy* adalah dewi air. Phillipi (1979,99)
- 6) *Turenpe kamuy kamui* yang melindungi setiap manusia. Obayashi dalam M. Strong (2011,279)

b. Ritual Suku Ainu

Ritual suku Ainu yang paling populer adalah ritual *Iyomante*. *Iyomante* adalah ritual mengirim roh atau mengembalikan roh beruang ke alam dewa tempat induknya tinggal. Jika mereka menemukan bayi beruang mereka akan membawanya ke desa dan dibesarkan selama 1-2 tahun pada saatnya tiba maka akan dilakukan *iyomante*.

Persiapan ritual dimulai dari dua minggu sebelum ritual. Laki laki membuat tongkat serut yang disebut *inaw*, tongkat doa *ikupasuy*, dan seikat mugwort atau rumput bambu. Sedangkan perempuan menyiapkan arak beras dan persembahan makanan. sehari sebelum acara orang-orang membawa hadiah dan mulai berkumpul di rumah yang ditunjuk, di mana banyak barang bagus sudah dipajang. *Iyomante* dimulai ketika tetua mulai memanjatkan doa kepada dewi *fuchi* yang merupakan dewi api. Kemudian dewa beruang atau *kimun kamuy* dibawa keruang terbuka dari

kandanganya. Setelah itu beberapa pria menembakkan anak panah yang tumpul. Setelah itu beruang dikuliti dan kepalanya pun dipenggal untuk memisahkan roh dari tubuhnya. Kemudian kulit dan kepalanya akan dibawa masuk ke rumah yang sebelumnya telah ditunjuk atau disetujui. Di malam hari orang-orang berpesta menari dan bernyanyi bersama *kimun kamuy* di dalam ruangan itu. Mereka juga minum anggur beras dan makan saat pesta. Kepala dan kulit beruang diletakan di dalam ruangan bersama mereka agar *kimun kamuy* dapat menikmati pesta bersama mereka.

Pada hari kedua ritual para laki-laki menghiasi kepala *kimun kamuy* dengan *inaw-kike* atau serutan kayu suci. Kepala beruang dipasang pada kursi kayu atau yuksaponi. Kepala beruang dihadapkan ke timur di atas altar (*nusa*). Ketika semua itu telah dilakukan *kimun kamuy* kembali ke dunia dewa dibantu dengan panah yang ditembakkan untuk membimbingnya. Orang Ainu percaya dewa itu ada dan menjalani kehidupan yang sama seperti manusia di tempat tinggalnya yang disebut *kamuy mosir*.

Kimun kamuy dipulangkan melalui ritual *iyomante* dengan membawa banyak hadiah dari manusia. Sekembalinya *kimun kamuy* di dunia para dewa yaitu *kamuy mosir*, *kimun kamuy* akan mengundang para dewa lainnya untuk datang ke rumahnya. Para dewa-dewa itu diundang agar *kimun kamuy* dapat berbagi salmon kering, sake, dan *inaw* yang merupakan hadiah dari manusia sambil mendengarkan cerita dari *kimun*

kamuy betapa hebatnya dunia manusia. *Kimun kamuy* akan bercerita betapa dengan hormatnya ia diperlakukan supaya dewa dewa lainnya juga tertarik untuk mengunjungi dunia manusia. Agar orang Ainu mendapatkan keuntungan dari para dewa yang berkunjung ke dunia manusia dalam wujudnya menyamar menjadi hewan dan memberi mereka daging, kulit hewan tersebut. Dewa memiliki peran di dunia manusia. Saat dewa mengunjungi manusia mereka menyamar sebagai apa saja bisa hewan seperti beruang, burung hantu ataupun benda buatan manusia seperti perahu, tikar. Dewa juga menyamar menjadi benda-benda langit seperti bintang, matahari, bulan dan sebagainya. Akino dalam Fitzhugh dan Dubreuil (1999,248). Sebagai tamu terhormat, beruang diberi perhatian penuh kasih oleh tuan rumah, yang memperlakukannya sebagai anggota keluarga Fitzhugh dan Dubreuil (1999,250).

Ritual beruang melibatkan dua jenis upacara: upacara pengiriman beruang untuk hewan yang dibunuh di hutan dan satu lagi untuk anak beruang yang dipelihara di *kotan*. Hanya pemburu dengan kualifikasi tertinggi dan paling terhormat, yang membentuk strata elit masyarakat Ainu yang diizinkan untuk menjadi peserta dalam upacara beruang *iyomante* untuk *kamuy* berperingkat tertinggi ini. Watanabe dalam Fitzhugh dan Dubreuil (1999,201)

Ketika dewa pegunungan datang berkunjung, dia akan meninggalkan tubuh beruangnya. yang memiliki bulu yang hangat,

dagingnya yang lezat, sumsum dan darahnya, dan organ dalamnya. Manusia dapat membuat pakaian dari bulu atau menggunakannya untuk berdagang; mereka akan dengan hormat dan dengan sukacita memakan daging, sumsum, darah, dan organ beruang. Philippi (1979,63-64)

Kamuy nomi adalah suatu bentuk penghormatan terhadap kamuy tertentu yang melibatkan sake. Sake sebagai bentuk persembahan suku Ainu kepada *kamuy*. Pada tahun 1784, Hezutsu Tósaku mengamati bahwa pada bulan kesepuluh setiap tahun. Ainu menampilkan *kamuy-nomi* sebagai persiapan untuk *iyomante* yang akan datang. Dalam ritual *iyomante* selain melibatkan sake terdapat pedang, sarung pedang, pakaian, vernis jepang yang berupa mangkuk kecil, wadah vernis besar dan cangkir menghiasi area ritual.

Kemudian, pada tahun 1808, Mogami Tokunai menulis bahwa di *kamuy-nomi*, Orang Ainu dengan ringan memercikkan sake dari cangkir pennis dengan *tukipasuy*, membuat persembahan ke berbagai kamuy sebelum diminum. wadah, cangkir, dan mangkuk dan barang-barang lainnya yang diperoleh dalam perdagangan. Dia mencatat bahwa barang-barang pennis ini adalah alat penting dalam kegiatan minum Ainu. Walker (2001,112-115).

Iyomante adalah yang paling berharga dari semua ritual pertunjukan yang dilakukan oleh suku Ainu. Upacara *iyomante* melibatkan pembunuhan binatang atau mengirim pergi roh binatang. Menurut Batchelor upacara *Iyomante* mewakili ekspresi lahiriah dari tindakan

pemujaan agama rasial terbesar dari persaudaraan Ainu. Sjoberg (1993,52-53)

2. Sistem Sosial

a) Suku Ainu 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 diatas 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).

Ainu adalah kelompok etnis penduduk asli di pulau Hokkaido. Luas pulau Hokkaido 78,513 kilometer persegi yang terletak diantara pulau utama Jepang Honshu dan Shakalin. Philippi (1979,18)

The Native People of Northern Japan (who also formerly inhabited the Kurile Islands, southern Sakhalin, and part of northern Honshu) call themselves "Ainu," meaning "people" or "humans" in their language. Today Hokkaido remains the only homeland of the Ainu people, most of whom live in small villages scattered in different areas of this island. The size of the current Ainu population lies somewhere between 25,000 and 50,000, with the lower figure representing the census count of those who identify themselves as Ainu. The discrepancy reflects the feeling of many Ainu that they must conceal their ethnic identity to escape discrimination and social stigma. Although this gulf of discrimination is slowly closing, Ainu children continue to be harassed by their Japanese classmates, and discrimination exists in many other areas of social and professional life, - for these reasons, throughout this century many Ainu parents have not revealed their ethnic identity even to their children. Fitzhugh dan Dubreuil (1999,9)

Dari kutipan diatas artinya adalah sebagai berikut

Masyarakat asli Jepang Utara (yang dulunya mendiami kepulauan Kurile, Sakhalin selatan, dan bagian Honshu utara) menyebut diri mereka sebagai "Ainu" yang berarti "Manusia" dalam bahasa mereka. Hari ini Hokkaido tetap menjadi satu-satunya tanah air orang Ainu, sebagian besar yang tinggal di desa-desa kecil yang tersebar di berbagai daerah di pulau ini. Jumlah populasi Ainu saat ini berada di antara 25.000 dan 50.000, dengan angka yang lebih rendah mewakili jumlah sensus mereka yang mengaku sebagai Ainu. Perbedaan jumlah tersebut mencerminkan perasaan orang-orang Ainu bahwa mereka harus menyembunyikan identitas etnis mereka untuk menghindari diskriminasi dan stigma sosial. Meskipun jurang diskriminasi ini perlahan menutup, anak-anak asli suku Ainu terus dilecehkan oleh teman sekelas mereka yang merupakan orang Jepang, dan diskriminasi terjadi di banyak bidang kehidupan sosial dan kehidupan profesional, untuk alasan ini sepanjang abad ini banyak orang tua dengan etnis asli Ainu belum mengungkapkan identitas etnis mereka kepada anak-anak mereka.

Berdasarkan kutipan diatas peneliti menyimpulkan bahwa suku Ainu merupakan orang pribumi yang tinggal di Hokkaido. Orang Ainu menyembunyikan etnis asli mereka demi menghindari diskriminasi dari orang Jepang yang tentunya akan berpengaruh langsung kepada anak-anak mereka di sekolah.

b) *Kotan dan Chise*

Desa Ainu disebut *kotan*. *Kotan* dalam bahasa Ainu artinya desa. Di dalam *kotan* terdapat rumah-rumah penduduk desa yang disebut *chise*. Beberapa desa modern mereka menyerupai kotan lama karena kebanyakan komunitas tempat tinggal Ainu saat ini lebih seperti kota kecil atau kota besar Mitsuoka dalam Fitzhugh dan Dubreuil (1999,227). Pemukiman biasanya berada di dekat pesisir pantai, muara, dan sungai. Sebagian besar desa berada di dekat sungai sehingga dapat memberikan suku Ainu peluang untuk menangkap ikan. Desa juga dapat berlokasi di hutan agar Orang-orang Ainu memilih tempat yang dapat menghasilkan sumber daya alam seperti hutan dan sumber air. Di hutan mereka dapat menangkap hewan buruan seperti rusa dan beruang juga dapat memanfaatkan kayu, tumbuhan dari hutan. Batas-batas *kotan* ditentukan oleh sungai-sungai alami dan gunung-gunung. Sebuah saluran sungai utama memisahkan kotan yang wilayahnya sesuai dengan aliran-aliran anak sungai di kedua sisinya. Ketika pegunungan dan bukit-bukit mengatur perbatasan, batas-batas itu berjajar lurus ke bawah. Setiap *kotan* atau desa merupakan sebuah komunitas yang mandiri. Catatan dari periode Edo menunjukkan bahwa rata-rata *kotan* terdiri dari lima hingga sepuluh *chise* dan populasi penduduknya sekitar dua puluh lima hingga lima puluh orang, jumlah ini bervariasi menurut ukuran

wilayah kotan dan kelimpahan sumber daya yang tersedia di sekitar kotan. Fitzhugh dan Dubreuil (1999,227-228)

c) *Kotan Kor Kur*

Setiap Kotan dipimpin oleh seorang laki-laki yang disebut *kotan kor kur*. Meskipun kepala suku memiliki otoritas tetapi untuk semua yang menyangkut keputusan besar, kepala suku terlebih dahulu berunding dengan komunitasnya dalam sebuah kelompok diskusi yang disebut *ukoramkor*. Izumi dalam Fitzhugh dan Dubreuil (1999,232). *Kotan kor kur* dipilih atas kesepakatan bersama bukan dari turun temurun. Tugas utama kepala suku adalah berunding dengan tetua lainnya tentang isu-isu yang melibatkan diplomasi dan komunikasi. Walker (2001,84)

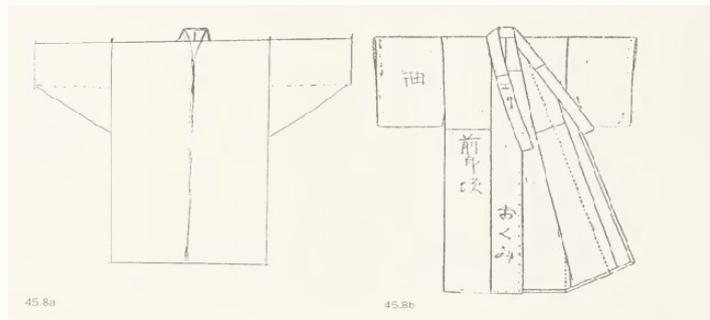
3. Sistem Pengetahuan (peralatan hidup dan teknologi)

a) Pakaian

Untuk pakaian Ainu dulunya terbuat dari hewan dan tumbuhan sebelum akhirnya mereka menggunakan kain. Pakaian Ainu bentuknya seperti jubah mirip seperti pakaian tradisional Jepang yaitu kimono. Tetapi memiliki sedikit perbedaan. Fitzhugh dan Dubreuil (1999,313-318).

Berikut adalah ilustrasi kimono dan pakaian Ainu oleh Kodama dalam Fitzhugh dan Dubreuil (1999,318).

Gambar 2.1 Desain Pakaian Ainu



Sumber: Screenshot Buku “Ainu Spirit of a Northern People”

Sebelah kiri adalah bentuk pakaian Ainu sementara sebelah kanan adalah bentuk kimono. Motif khas suku Ainu memiliki motif sendiri yang desainnya berbeda dengan pakaian Jepang pada umumnya. Motif ini tidak selalu digunakan pada pakaian bisa pada kain, ornamen, aksesoris dan sebagainya. Berikut adalah motif khas Ainu. Kodama dalam Fitzhugh dan Dubreuil (1999,321).

Gambar 2.2 Motif Pakaian Ainu



Sumber: Screenshot Buku “Ainu Spirit of a Northern People”

1. Desain motif duri
2. Desain lingkaran

3. Desain lingkaran dengan duri
4. Desain persegi melingkar
- 5-7. Desain salib
- 8-9. Desain mata
10. Desain lingkaran ganda
11. Desain lingkaran ganda dengan mata
12. Desain lingkaran dengan duri
13. Desain lingkaran dengan sudut persegi
14. Desain tunas
- 15-16. Desain bunga yang mekar
17. Desain lingkaran di ujung/akhir garis
18. Desain tanaman merambat
19. Desain berbentuk lonceng

b) *Makiri*

Suku Ainu pandai dalam membuat barang-barang untuk keperluan sehari-hari misalnya *makiri*. *Makiri* adalah pisau serbaguna berukuran kecil dapat digunakan untuk membuat alat-alat kebutuhan ritual, alat-alat rumah tangga, serta berburu. *Makiri* memiliki ukiran yang indah pada bagian sarung dan pegangan pisaunya. Fitzhugh dan Dubreuil (1999,293)

c) Pengetahuan berburu

Selain pandai dalam membuat ukiran suku Ainu juga pandai dalam berburu. Mereka tahu kapan waktu yang efektif untuk berburu, dan

metode yang dipakai untuk berburu. Saat suku Ainu berburu beruang ada waktu-waktu tertentu untuk bisa menangkapnya. Musim semi dan musim gugur mereka akan memasang perangkat busur pegas yang dipasang di lembah dataran tinggi. Saat beruang keluar dari tempat persembunyiannya selama musim dingin beruang akan melewati jebakan yang dipasang itu. Izumi dan Watanabe dalam M.Strong (2011,64).

4. Sistem Bahasa

Bahasa Ainu sejak dipelajari telah dicap oleh para ahli bahasa sebagai bahasa yang hampir punah Kindaichi dalam Fitzhugh dan Dubreuil (1999,371). Bahasa Ainu atau *Ainu itak* bersifat lisan dan sangat berbeda dengan bahasa Jepang. Masalahnya adalah karena sulit menyalin *Ainu itak* kedalam bahasa Jepang menggunakan huruf katakana karena *Ainu itak* menjadi rusak dan tidak sempurna. Riset terbaru lebih menyukai menggunakan romaji agar tidak merusak *Ainu itak*. Sjoberg (1999,28-29).

5. Kesenian

a. Alat musik

Dalam Fitzhugh dan Dubreuil (1999, 283-284) Suku Ainu memiliki 2 macam alat musik yaitu tonkori dan mukkuri.

- 1) *Tonkori* adalah alat musik khas suku Ainu dimainkan dengan cara dipetik terbuat dari kayu dan memiliki empat, lima atau enam senar.
- 2) *Mukkuri* atau bisa disebut juga harpa mulut adalah alat musik yang dimainkan dengan mulut yang terbuat dari bambu dan tali.

b) Crane Dance/*Saroruncikap Rimse*

Rimse, dalam dialek Horobetsu Ainu, adalah tarian kelompok yang dilakukan oleh wanita dan pria di festival dan pesta; para penari membentuk lingkaran dan menari-nari ke arah kiri, bernyanyi serempak. Tarian ini hanya bisa dibawakan oleh penari yang mengenakan kostum pesta terbaik mereka.

Ada kepercayaan bahwa mereka dilakukan untuk para dewa, yang senang melihat manusia melakukan tarian mereka. Sebuah gunung dewa, karena keinginannya untuk menyaksikan tarian Ainu lagi, mungkin mengunjungi desa Ainu sekali lagi dalam bentuk beruang. Mashiho dalam Philippi (1979,97).

Para wanita berdiri dan mulai menari dalam lingkaran, menjaga waktu dengan bertepuk tangan dan berteriak. Di antara tarian yang dilakukan adalah tarian bangau, yang meniru burung bangau yang membuka sayap dan makan

Tarian bangau, yang dikenal sebagai sarorun rimse atau hararki, adalah salah satu tarian tradisional Ainu yang paling tersebar luas. Fitzhugh dan Dubreuil (1999,282)

c) *Marimo* Festival

Pada tahun 1950 *marimo* festival dinamai dari bola lumut yang tumbuh di danau Akan Hokkaido. Pada tahun tersebut pertama kalinya dilakukan di Akan dan sejak saat itu diadakan setiap tahun. Festival ini

menjadi acara wisata yang mempromosikan kebudayaan Ainu. Fitzhugh dan Dubreuil (1999,94)

Marimo festival merupakan festival buatan orang-orang Ainu jadi bukan merupakan festival asli turun temurun dari nenek moyang terdahulu. *Marimo* menurut kepercayaan Ainu adalah dewa danau yang kuat. Orang-orang Ainu meyakini *kamuy* ini memakan manusia maka untuk menyenangkan *kamuy* tersebut mereka menawarkan *inaw* kepada *marimo kamuy*. Awalnya persembahan ini dilakukan secara individu tetapi berubah dan dilakukan bersama-sama. Orang-orang Ainu dari seluruh Hokkaido datang untuk menghadiri festival ini. Sjoberg (1999,16-18).

6. Sistem Mata Pencaharian Hidup.

Suku Ainu selain berburu di daratan suku Ainu juga berburu dilaut atau menjadi nelayan. Dilaut mereka menangkap paus, anjing laut, singa laut. Fitzhugh dan Dubreuil (1999,11). Suku Ainu menangkap paus dengan menggunakan tombak yang berat bernama *toggling harpun*, yang ujung tombaknya telah dicelupkan ke dalam racun aconite. Natori dalam M.Strong (2011,53-54)

Sebelumnya mata pencaharian suku Ainu sepenuhnya adalah berburu, menangkap ikan. Namun sejak para imigran Jepang datang ke Hokkaido dan perkotaan mulai berkembang sejak tahun 1800-an keadaan seperti ini memaksa Ainu untuk mengembangkan sumber pendapatan baru.

Kayano dalam Fitzhugh dan Dubreuil (1999,24). Beberapa orang Ainu mendapatkan penghasilan dari menjual kayu. Sementara yang lainnya mendapatkan penghasilan dari menjual barang-barang yang bertemakan kebudayaan Ainu karena hal inilah yang membuat para turis tertarik untuk mengunjungi desa Ainu. Setelah itu pusat-pusat wisata yang terletak di Akan, Shiraoui, Ashikawa dan sebagainya mulai berkembang yang memberikan sumber pendapatan baru bagi suku Ainu Fitzhugh dan Dubreuil (1999,25)

7. Sistem Teknologi dan Peralatan

a. Busur dan panah

Suku Ainu untuk menangkap rusa misalnya mereka menggunakan busur pegas yang panahnya akan terlotar dengan sendirinya apabila ada rusa yang melewati busur pegas itu. Anak panah sebelum dipasang dicelupkan kedalam racun terlebih dahulu. M.Strong (2011,62)

b. *Makiri*

Makiri adalah pisau yang bentuknya sedikit melengkung Sjoberg (1993,81). *Makiri* adalah alat yang berperan banyak dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya untuk mengukir, tetapi juga bisa untuk membuat benda-benda keperluan ritual Fitzhugh dan Dubreuil (1999,295)

F. Tinjauan Pustaka

Judul skripsi yang peneliti temukan tentang Suku Ainu adalah sebagai berikut:

- 1) NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT AINU PADA ANIME GOLDeN KAMUY oleh IRWAN tahun 2021 universitas SUMATRA UTARA MEDAN. Topik Revitalisasi Kearifan Lokal Suku Ainu Melalui Media Anime ini diangkat dari hasil analisis terhadap Anime berjudul "Golden Kamuy" yang menceritakan tentang persahabatan Saichi Sugimoto yang merupakan seorang mantan tentara Jepang pada masa perang Jepang dengan rusia yang dijuluki 'Sugimoto Sang Abadi', dengan Asirpa yang merupakan seorang gadis suku Ainu yang mahir berburu. Suku Ainu merupakan penduduk asli Jepang yang sekarang sebagian besar tinggal di Hokkaido, pulau paling utara Jepang. Masalah utama penelitian ini adalah merevitalisasi kebudayaan Ainu pada *anime* Golden Kamuy. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan teks, ko-teks, dan konteks yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal suku Ainu pada setiap adegan di dalam anime "Golden Kamuy". Data dibatasi pada anime "Golden Kamuy" Season 1 yang ada sebanyak 12 episode. Dari hasil penelitian, melalui anime "Golden Kamuy" ini, revitalisasi nilai-nilai kearifan lokal suku Ainu yang mengandung nilai rasa syukur kepada Tuhan, perduli terhadap lingkungan, kedamaian, serta pelestarian dan kreativitas budaya. Perbedaan antara skripsi milik irwan dan milik peneliti yang pertama adalah perbedaan sumber data Irwan mengambil *anime* Golden Kamuy sebagai

objek penelitian sedangkan peneliti mengambil film *Ainu Moshir* sebagai objek penelitian. Perbedaan yang kedua adalah Irwan tujuan penelitian irwan adalah merevitalisasi kebudayaan suku Ainu pada *anime* Golden Kamuy. Sementara tujuan penelitian milik peneliti adalah menemukan makna dari unsur-unsur kebudayaan yang ada pada film *Ainu Moshir* menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Dan mencari unsur intrinsik yang terkandung pada film *Ainu Moshir*

- 2) ANALISIS DAMPAK DISKRIMINASI TERHADAP SUKU AINU DI HOKKAIDO oleh RUDI ANTO HARAHAP tahun 2020 universitas STBA JIA. Penelitian ini berjudul Analisis Dampak Diskriminasi Terhadap Suku Ainu Di Hokkaido. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti tentang permasalahan suku Ainu dalam Bidang Kebudayaan dan Bagaimana Suku Ainu dapat bertahan hidup di pulau Hokkaido. Jepang dikenal dengan Kehomogenitasnya, akan tetapi dalam masyarakat Jepang masih ada kaum minoritas yang terus berusaha untuk bertahan. Salah satu kaum minoritas tersebut adalah suku Ainu yang tinggal dan menetap di pulau bagian utara Jepang yaitu di Hokkaido. Sebagai objek penelitian ini adalah suku Ainu dan dimana suku Ainu mendapatkan tindakan diskriminasi dari orang jepang. Masyarakat Jepang selalu berusaha untuk merubah dan bahkan untuk menghilangkan kebudayaan dari suku Ainu. Dengan alasan itulah penulis tertarik untuk meneliti tentang suku Ainu yang berada di Hokkaido. Perbedaan antara skripsi milik Rudi dan milik peneliti adalah penelitian berfokus pada diskriminasi Suku Ainu sementara skripsi milik peneliti

berfokus pada semua unsur-unsur kebudayaan yang ditemukan dalam film Ainu Moshir dan dicari maknanya menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab 3 ini peneliti akan menguraikan tentang metodologi penelitian yang digunakan pada bab 4. Metode yang digunakan peneliti adalah metode yang relevan dengan penelitian ini adapun metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Sebelum menguraikan metode apa yang akan digunakan pertama-tama peneliti akan menguraikan tentang makna metodologi penelitian.

A. Metodologi Penelitian

Kamus Webster's New International merumuskan bahwa penelitian adalah penyelidikan yang hati-hati dan kritis dalam mencari fakta dan prinsip-prinsip; suatu penyelidikan yang amat cerdas untuk menetapkan sesuatu. Sementara itu dalam kepustakaan lain penelitian diistilahkan dengan penyelidikan. Surakhmad dalam Sinambela (2014,2). Sementara menurut Soetrisno hadi dalam Siyoto (2015,9) bahwa pengertian penelitian adalah usaha untuk menemukan, mengembangkan, dan menguji kebenaran suatu pengetahuan, usaha mana dilakukan dengan menggunakan metode ilmiah. Ada pula menurut Raihan (2017,2). Penelitian adalah proses sistematis dengan prosedur mengumpulkan, menganalisis, menginterpretasi, menyimpulkan dengan langkah-langkah tertentu untuk menyelesaikan masalah yang dilakukan secara berulang mencari kebenaran.

Metodologi adalah pengetahuan tentang metode-metode, jadi metodologi penelitian adalah pengetahuan tentang berbagai metode yang

dipergunakan dalam suatu penelitian Suriasumantri dalam Sinambela (2014,10)

Longman Dictionary of Contemporary English menyebutkan bahwa "research: serious study of a subject, in order to discover new facts or test new ideas." Disebutkan pula bahwa riset adalah "the activity of finding information about something that you are interested in or need to know about." Berdasarkan definisi-definisi tersebut, maka :

1. Penelitian adalah kegiatan menelaah atau mencari informasi tentang sesuatu.
2. Penelitian dilakukan secara berhati-hati.
3. Penelitian mungkin dilakukan guna menemukan fakta-fakta baru, mungkin juga untuk menguji kebenaran gagasan-gagasan baru.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metodologi penelitian adalah ilmu mengenai pemecahan masalah melalui kegiatan mencari informasi, menganalisis, mencari kebenaran, menyimpulkan. Singkatnya metodologi penelitian merupakan ilmu yang membahas tentang berbagai metode yang digunakan dalam penelitian.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotik. Semiotika adalah ilmu yang meneliti tentang tanda. Tanda adalah hal yang mewakili sesuatu. Metode semiotika memfokuskan objek penelitiannya pada tanda dan teks.

1. Waktu dan Tempat Penelitian

Karena penelitian ini adalah penelitian kualitatif, tempat penelitian ini tidak memiliki batasan. Waktu penelitian dilakukan dari bulan februari 2022 sampai bulan agustus 2022.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif.

Creswell dalam Murdiyanto (2020,19) mendefinisikan pendekatan kualitatif sebagai suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pada pendekatan ini, peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami.

B. Prosedur Penelitian

Berikut adalah langkah-langkah prosedur penelitian

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan

- a. Menentukan tema untuk dijadikan judul penelitian. Judul yang telah ditentukan yaitu Analisis Representasi Budaya Suku Ainu Dalam Film Ainu Moshir.
- b. Menyusun latar belakang dari judul yang telah dipilih. Memuat contoh paparan data yang menyajikan masalah-masalah yang menarik untuk diteliti.

- c. Merumuskan masalah yang akan dibahas di bab 2 dan menentukan pembatasan masalah supaya pembahasan tidak melebar dan fokus pada rumusan masalah.
- d. Menentukan tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di bab 1.
- e. Menjelaskan manfaat penelitian. Penelitian ini bermanfaat untuk siapa dan untuk apa.
- f. Pemilihan metode penelitian. Berguna untuk menentukan langkah-langkah dalam mencari kebenaran
- g. Serta menyusun sistematika penulisan yang berupa abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, bab I pendahuluan, bab II teori, bab III metode penelitian, bab IV pembahasan, bab V penutup, daftar pustaka.

Hal-hal tersebut merupakan kegiatan awal yang dilakukan dalam penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Mengunduh film drama *Ainu Moshir* lalu menyimpannya dalam laptop
- b. Menonton film drama *Ainu Moshir*
- c. Selama menonton sambil mencari objek penelitian yang relevan pada film *Ainu Moshir*
- d. Mengumpulkan data berupa buku yang terkait dengan semiotika, suku ainu, sastra dan lain-lain.
- e. Menerjemahkan beberapa sumber data berbahasa asing.

- f. Merapikan data yang telah dikumpulkan.
 - g. Melakukan proses analisis data objek.
3. Tahap Penyelesaian

Tahap akhir dari penelitian adalah tahap penyelesaian. Pada tahap ini peneliti akan membahas hasil analisis dengan dosen pembimbing untuk pengecekan dan perbaikan, kemudian menyusun hasil analisa, dan menarik kesimpulan dari hasil analisis data objek. Peneliti juga memberikan saran terhadap pembaca mengenai penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling sulit dalam penelitian. Menurut Suwartono (2014,28) Mengumpulkan data merupakan salah satu kegiatan paling krusial sekaligus paling sulit dilakukan di dalam penelitian. Data yang dikumpulkan harus cukup valid untuk digunakan.

Tujuan melakukan penelitian adalah mendapatkan data. Menurut Suwartono (2014,41) Pengumpulan data adalah berbagai cara yang digunakan untuk mengumpulkan data, menghimpun, mengambil, atau menjanging data penelitian.

Adapun teknik pengumpulan data menurut Siyoto (2015,64)

1. Pengumpulan data melalui Kuesioner atau Angket.
2. Pengumpulan data melalui metode *interview*.
3. Pengumpulan data melalui metode observasi.
4. Pengumpulan data melalui metode dokumentasi.

Selain teknik pengumpulan data yang telah disebutkan sebelumnya, ada juga teknik pengumpulan data melalui metode studi pustaka. penelitian kepustakaan adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian Sugiyono dalam Sugiarti (2020,53)

Sementara menurut Sugiarti (2020,33) Studi pustaka merupakan studi yang dilakukan dengan menggunakan dokumen sebagai sumber data utamanya, seperti naskah, buku, koran, majalah, dan lain-lain. Seiring dengan perkembangan teknologi, makna pustaka tidak hanya mengacu pada dokumen tulis saja, tetapi juga dokumen digital. Dalam penggunaannya, penyebutan mengenai jenis dokumen ini sering diikuti dengan kata daring, online, ataupun digital.

Teknik pengumpulan yang digunakan dalam studi kepustakaan adalah sebagai berikut:

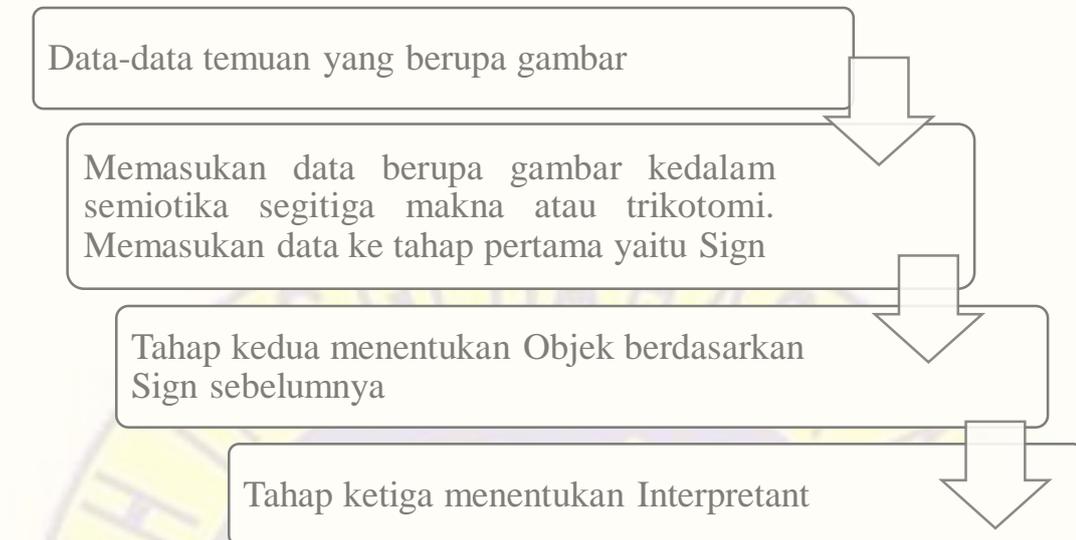
1. Membaca buku-buku yang berkaitan dengan penelitian.
2. Mengamati film dan mencatat data yang berkaitan dengan penelitian
3. Menyusun, dan menetapkan data yang relevan dengan penelitian.
4. Menganalisis data yang telah ditemukan.
5. Setelah membaca dan memahami dari data yang diperoleh peneliti mulai menyimpulkan.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data dapat dilakukan apabila data dan bukti yang mendukung penelitian telah terkumpul. Kata analisis berasal dari bahasa Greek (Yunani), terdiri dari kata ana dan lysis. Ana artinya atas (above), lysis artinya memecahkan atau menghancurkan. Agar data bisa dianalisis maka data tersebut harus dipecah dahulu menjadi bagian-bagian kecil (menurut element atau struktur), kemudian menggabungkannya bersama untuk memperoleh pemahaman yang baru. Siyoto (2015,89).

Teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah metode semiotika Charles Sanders Peirce. Apabila ingin melihat makna tanda yang muncul dalam film *Ainu Moshir* metode yang digunakan dalam penelitian semiotika adalah deskriptif. Teknik yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif. Metode analisis kualitatif adalah teknik pengolahan data kualitatif (kata-kata) yang dilakukan dalam rangka mendeskripsikan atau membahas hasil penelitian dengan pendekatan analisis konseptual atau analisis teoritik Suardi Wekke (2019,15). Data-data dalam penelitian ini akan menggunakan proses dari semiotika segitiga makna dari Charles Sanders Peirce. Kemudian peneliti akan menganalisis data temuan berupa tanda-tanda kedalam segitiga makna Charles Sander Peirce yaitu sign (tanda), object, dan interpretant. Setelah itu akan diolah secara kualitatif dengan memparkan makna dari setiap data temuan berupa tanda-tanda visual atau gambar. Untuk lebih jelasnya berikut bagan susunan tahapan analisis data penelitian.

Bagan 3.1 Bagan Tahapan Analisis Data



E. Sumber Data

1. Data Primer

Data primer dalam penelitian ini adalah film drama *Ainu Moshir*. Film ini dirilis pada 17 Oktober 2020.

2. Data Sekunder

Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah website, buku dan e-book.

BAB IV

ANALISIS DATA

A. Sinopsis Film Ainu Moshir

Film ini menceritakan kehidupan seorang anak laki-laki keturunan suku Ainu yang memiliki konflik antara pemikiran pribadinya dengan budaya Ainu. Kanto tidak bersedia melakukan hal-hal yang berkaitan dengan Ainu contohnya seperti *iyomante*. Bahkan Kanto tidak ingin berada di *akan* atau desa Ainu. Meski begitu ibunya tidak pernah memaksakan Kanto untuk mengikuti hal-hal yang berkaitan dengan Ainu. Bagaimanapun juga selama Kanto masih tinggal di *akan* mau tidak mau dirinya pasti terlibat dengan adat istiadat Ainu. Seperti kata pepatah dimana bumi dipijak disitu langit dijunjung.

Masalah bermula dari Debo yang mengajak Kanto berkemah ke hutan dan mempertemukan Kanto dengan beruang bernama Chibi. Di hutan Debo mengajarkan Kanto banyak hal seperti memancing, menggunakan *makiri*, menceritakan kisah *kamuy* atau dewa bagi suku Ainu, bahkan Debo mengajak Kanto untuk melihat gua yang terhubung dengan kamuy moshir yaitu tempat tinggal orang yang telah meninggal. Terakhir Debo pun mengajak Kanto bertemu dengan Chibi yaitu seekor beruang yang dikurung di dalam kandang. Chibi pun akhirnya menjadi peliharaan Kanto. Debo pun memberi syarat kepada Kanto bahwa dia tidak boleh memberitahu tentang Chibi kepada orang-orang agar orang lain tidak mengusik keberadaan Chibi, Kanto pun menyanggupi syarat tersebut.

Tetapi di lain hari pemikiran Debo telah berubah dia ingin mengorbankan Chibi demi kepentingan ritual *iyomante*. Ritual *iyomante* terakhir kali diadakan tahun 1975 maka dari itu Debo sangat ingin melestarikan warisan budaya dari leluhur mereka. Ayah Kanto pun yang telah meninggal dulunya sangat ingin melakukan ritual *iyomante*. Ritual *iyomante* akan diadakan saat musim dingin nanti maka dari itu orang-orang Ainu bekerjasama untuk persiapan ritual laki-laki membuat *inaw* (tongkat suci) dan sebagainya sementara perempuan membuat makanan.

Pada saat hari ritual *iyomante* dilakukan Debo mengajak Kanto untuk pergi ke tempat ritual tetapi Kanto marah pada Debo dan mengunci pintu kamarnya. Karna Kanto tidak mau pergi jadi Debo dan ibu Kanto yang pergi ke ritual. Tidak setuju dengan ritual *iyomante* yang harus mengorbankan Chibi, Kanto memutuskan mengurung diri dikamar sambil melihat video rekaman *iyomante* sebelumnya. Di dalam video diperlihatkan bagaimana beruang dibunuh menggunakan anak panah. Saat Kanto melihat adegan tersebut hatinya tergerak untuk menemui Chibi. Kanto berlari sekuat tenaga ke tempat ritual dilakukan tetapi Kanto terlambat Chibi pun telah mati. Kanto pun terduduk lesu dibawah pohon di tengah dinginnya salju. Kanto selanjutnya pergi ke hutan untuk melihat gua yang dikatakan Debo mengarah ke desa orang meninggal. Sesampainya di depan gua Kanto pun dengan kesal melemparkan bola-bola salju ke mulut gua. Kanto terus melakukan itu berkali-kali sampai dia menyadari ada seseorang yang datang dan menghentikan aktivitasnya

melempar bola salju. Kanto pun menghapiri orang itu yang ternyata adalah kerabatnya. Karna Kanto merasa sedih dia memeluk pria itu.

Latar waktu pun berpindah menjadi malam hari dan memperlihatkan Kanto dengan lesu berjalan di jalan setapak. Pada akhirnya Kanto mengunjungi sebuah rumah yang menjadi tempat pesta bersama roh dewa beruang. Terlihat dari jendela rumah itu orang-orang Ainu sedang menari. Kanto pun memasuki rumah itu dan duduk disamping ibunya dengan tatapan sedih Kanto melihat kepala beruang yang diletakan ditengah-tengah ruangan pesta. Lama kelamaan Kanto pun merasa ngantuk dan tertidur disamping ibunya. Keesokan paginya Debo membangunkan Kanto untuk mengirim dewa beruang ke *kamuy moshir*. Kanto pun ikut serta dalam pengiriman roh beruang itu. Pengiriman roh beruang dilakukan dengan cara melepaskan anak panah dari busurnya ke hutan kepala beruang pun juga dibawa pada saat itu. Tahap terakhir orang-orang yang terlibat saat itu akan berdo'a. Lalu scene berpindah ke pagi hari yang memperlihatkan Kanto sarapan sebelum berangkat sekolah. Menjalani hari seperti biasanya film pun selesai.

B. Paparan data

1. Paparan Data Unsur Intrinsik pada Film Ainu Moshir

Tabel 4.1 Paparan Data Unsur Intrinsik

No	Data	Durasi ke~
1.	Data 1	04:24 dan 05:50
2.	Data 2	33:09

3.	Data 3	32:20
4.	Data 4	46:00
5.	Data 5	06:44 dan 17:45
6.	Data 6	16:30, 18:58, dan 21:50
7.	Data 7	01:16 – 02:20
8.	Data 8	50:58
9.	Data 9	01:00:00
10.	Data 10	01:08:33 – 01:09:17
11.	Data 11	01:14:40 dan 01:19:07
12.	Data 12	25:39
13.	Data 13	08:15 dan 01:19:13
14.	Data 14	03:45
15.	Data 15	04:27
16.	Data 16	05:30
17.	Data 17	06:44
18.	Data 18	08:32
19.	Data 19	09:41
20.	Data 20	17:55
21.	Data 21	18:43
22.	Data 22	31:22
23.	Data 23	31:25
24.	Data 24	01:07:40

25	Data 25	28:37
26.	Data 26	25:38
27.	Data 27	09:41
28.	Data 28	35:10
29.	Data 29	01:03:45
30.	Data 30	01:19:08
31.	Data 31	31:22
32.	Data 32	31:25
33.	Data 33	23:28
34.	Data 34	25:38

2. Paparan Data Unsur-Unsur Budaya pada Film Ainu Moshir

Tabel 4.2 Paparan Data Unsur-unsur Budaya Film Ainu Mosir

No	Data	Durasi ke~
1.	Data 1	Durasi 06:30 dan durasi 14:41
2.	Data 2	Durasi 50:59
3.	Data 3	Durasi 01:03:38
4.	Data 4	Durasi 01:07:41
5.	Data 5	Durasi 01:09:48
6.	Data 6	Durasi 01:17:25
7.	Data 7	Durasi 21:30
8.	Data 8	Durasi 01:20:14

9.	Data 9	Durasi 32:54
10.	Data 10	Durasi 19:10
11.	Data11	Durasi 23:09
12.	Data12	Durasi 02:00
13.	Data13	Durasi 17:54
14.	Data14	Durasi 36:40
15.	Data15	Durasi 55:00
16.	Data16	Durasi 06:50
17.	Data17	Durasi 25:39
18.	Data18	Durasi 01:03:20
19.	Data19	Durasi 41:48
20.	Data20	Durasi 01:03:18
21.	Data 21	Durasi 25:52
22.	Data22	Durasi 44:00
23.	Data23	Durasi 47:15

C. Analisis Data Pada Film Ainu Moshir

1. Analisis Unsur Intrinsik Film Drama Ainu Moshir

a) Tema

Seorang anak laki-laki keturunan suku Ainu yang tidak menyukai kebudayaannya. Dan lebih menyukai hal yang modern. Hal ini dapat dibuktikan melalui percakapan berikut ini.

Gambar 4.1 Tema



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi 04:24

Saat di ruang guru. Kanto dan ibunya ditanyai oleh guru mengenai rencana ingin masuk ke SMA di bidang apa.

先生 : 他の地域の学校はどうお考えですか。
Hoka no chiiki no gakkō wa dō o kangaedesu ka?

Apakah anda mempertimbangkan sekolah menengah di bidang lain?

カントの母 : あんまりかんがえなかったんですけど、もし本人が来たいところがあるんだったら。
Anmari kangaenakatta ndesukedo, moshi hon'nin ga kitai tokoro ga aru ndattara.

Saya belum memikirkannya. Tapi saya akan mendukung apapun yang dia inginkan

先生 : だって。カントどうおもうの。
Datte. Kanto dō omou no.

Begitu. Bagaimana menurutmu, Kanto?

カント : 別に、これというものはないし。アカンから離れたらどこでもいいです。

Betsuni, kore to iu mono wanaishi. Akan kara hanaretara doko demo īdesu.

Baik, Saya tidak punya sekolah apapun dalam pikiran saya. Saya baik-baik saja dimana saja selama aku bisa meninggalkan *akan*.

Gambar 4.2 Tema



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi 05:50

Setelah dari ruang guru Kanto berada di luar ruangan sekitar lingkungan sekolah.

カントの母 : 廊下 ‘で待っててさっき言ったのに。

Rōka 'de mattete sakki ittanoni

Kanto. Sudah kubilang tunggu di lorong.

カント : 退屈

Taikutsu

Aku bosan

カントの母 : あとさ、ここじゃない所ならどこでもいい言っ
てたけど。あれどうなの。

*Ato-sa, koko janai tokoronara doko demo ī ittetakedo.
Are dō iu no.*

hei. Mengapa kamu ingin berada dimana saja selain disini?

カント : どういう。もうちよい小さいしなんつたって普通じゃないじゃん。

Dōiu. Mōchoi chīsaishi nantsutatte futsū janaijan

Kota ini kecil dan tidak normal

カントの母 : 普通じゃないってどういう。

Futsūjanai tte dōiu.

tidak normal?

カント : アイヌ係のことやらされるんだ。

Ainu-gakari no koto yara sa reru nda.

Mereka membuat kita melakukan hal-hal yang berkaitan dengan tradisi Ainu

カントの母 : だれに。

Dare ni

Siapa yang melakukan?

カント : 大人たち

Otonatachi

Orang dewasa.

カントの母 : そんなこともだれも強制なんかしてないよ。無理やり連れてったことなんかないよ。

*Son'na koto mo dare mo kyōsei nanka shi tenai yo.
Muriyari tsure tetta koto nankanai yo.*

Apakah ada yang pernah memaksamu? Aku tidak pernah memaksamu melakukan apapun.

b) Tokoh dan penokohan

(1) Kanto

(a) Pemalas

Gambar 4.3 Penokohan Kanto Pemalas



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi 33:09

Saat disuruh ibunya membawakan sayuran untuk nenek Eiko Kanto menolaknya dengan alasan sibuk padahal dia sedang asik menonton film.

カントの母：カント... カント

Kanto..... Kanto

カント：何

Nani

Apa?

カントの母：エイコおばちゃんに野菜持ってきて。

Eiko oba-chan ni yasai motte kite

Bawalah sayuran ke nenek Eiko

カント：いや。ちょっと今忙しいから、無理。

Iya. Chotto ima isogashikara, muri.

Aku sibuk. Jadi tidak bisa

カントの母：忙しいわけないでしょ。早く。

Isogashi wakenaidesho. Hayaku

anda tidak sibuk. Pergilah cepat.

(b) Penyayang binatang

Gambar 4.4 Penokohan Kanto Penyayang Binatang



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi 32:20

Kanto memelihara seekor beruang di dalam hutan. Setiap hari

Kanto pergi ke hutan untuk memberi makan beruang

kesayangannya bernama Chibi.

(c) Religius

Gambar 4.5 Penokohan Kanto Religius

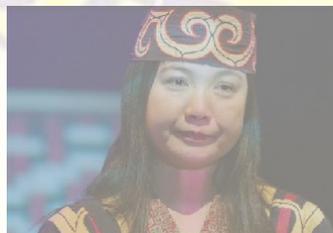
Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi 46:00

Pada gambar diatas terlihat Kanto sedang berdo'a sebelum memasuki hutan.

(2) Ibu Kanto

(1) Pekerja Keras

Gambar 4.6 Penokohan Ibu Kanto Pekerja Keras

Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi 06:44 dan 17:45

Ibu Kanto memiliki usaha toko souvenir bertemakan kebudayaan Ainu. Saat pagi hari dia bekerja ditoko dan saat malam hari dia ikut menari pada pertunjukan budaya Ainu. Hal itu dilakukannya demi menafkahi anaknya Kanto karna suaminya telah meninggal.

(3) Debo Akibe

(1) Baik dan Perhatian

Gambar 4.7 Penokohan Debo Baik dan Perhatian



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi 16:30, 18:58, dan 21:50

Debo tahu jika ayahnya Kanto sudah meninggal. Debo melakukan apapun yang dia bisa untuk menghibur Kanto supaya dia tidak kesepian. Saat liburan musim panas Debo mengajak Kanto untuk berkemah di hutan. Debo mengajarkan Kanto banyak hal seperti cara menggunakan *makiri* pisau khas Ainu, menceritakan kisah para dewa. Bahkan Debo mengajak Kanto

memelihara burung yang bernama Chibi dan Kanto pun senang dengan burung yang diberikan Debo yang akhirnya menjadi peliharaannya.

c) Alur

a. Tahap *Situation*

Gambar 4.8 Tahapan Alur



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi 01:16 – 02:20

Awal cerita memperlihatkan wajah tokoh utama secara close up yang bernama Kanto setelah itu scene berpindah memperlihatkan Ibu Kanto yang sedang bermain mukkuri. Setelah memperlihatkan tokoh-tokoh yang berpengaruh banyak pada film ini scene berlanjut memperlihatkan pintu masuk desa Ainu yang terdapat ukiran burung hantu di atas pintu masuk. Didalam desa juga diperlihatkan toko-toko souvenir berjajar dipinggir jalan.

b. Tahap *Generating Circumstances***Gambar 4.9** Tahapan Alur

Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi 50:58

Kanto bermaksud pergi ke hutan untuk memberi makan Chibi. Tetapi disana Kanto melihat nyonya Kayoko sedang memberi makan beruang peliharaannya Chibi. Kanto pun bingung mengapa ada orang lain yang bisa mengetahui tentang Chibi padahal dia tidak pernah memberitahu siapapun. Terlebih lagi nyonya Kayoko memberitahu tentang ritual kepada Kanto.

カント : カヨコサンなんでここに?
Kayokosan nande koko ni?
 Nyonya Kayoko mengapa kamu disini?

カヨコ : カントなんてって餌をやりに来たのよ。
Kanto nante tte esa o yari ni kita no yo
 Kanto. Saya datang untuk memberi makan beruang

カント : それおれの仕事なんけど。
Sore ore no shigotonankedo.

Itu pekerjaanku

カヨコ : これからはみんなで世話することになったの。これも儀式の一環だからねいや。
Korekara wa min'na de sewa suru koto ni natta no.
Kore mo gishiki no ikkandakara ne iya.

Kami semua akan mengurusnya mulai sekarang. Ini bagian dari ritual.

カント : 儀式?

gishiki

Ritual?

カヨコ : デボから聞いてないの?

Debo kara kii tenai no?

Debo belum memberitahumu?

Saat di rumah Debo Kanto menanyakan perihal ritual dan mengapa Debo memberitahu orang-orang tentang Chibi. Padahal keberadaan Chibi sengaja dirahasiakan

カント : デボさん、カヨコさんがチビに餌やってたんだけど、どういふこと?

Debo-san, Kayoko-san ga chibi ni esa yatteta ndakedo, dō iu koto?

Mengapa nyonya Kayoko memberi makan Chibi?

デボ : 今度からみんなで世話と思うってな。

Kondo kara min'nade sewa to omou tte na.

Mulai sekarang kita semua akan mengurus beruang itu.

カント : なんで? 他の人には言うなって言ったのでおさんにやんか?

Nande? Hohanohito ni wa iu natte ittancode o-san ni yan ka?

Mengapa? Kaulah yang mengatakan untuk merahasiakannya.

デボ : その方がチビもよろこぶや。

Sonokata ga chibi mo yorokobu ya.

Chibi akan lebih bahagia dengan cara ini.

カント : そんなわけないじゃん。

Son'na wakenaijan

- Itu tidak benar
- デボ : 大丈夫だって。
Daijōbu datte
Itu akan baik-baik saja.
- カント : じゃあ儀式ってなに?
Jā gishiki tte nani?
Apa ritualnya?
- デボ : お前だれに聞いたのよ?
Omae dare ni kiita no yo?
Siapa yang memberitahumu?
- カント : カヨコさんがみんなでチビの面倒を見るのは儀式のうちだって。
Kayoko-san ga min'nade chibi no mendō o miru no wa gishiki no uchi datte.
Nyonya Kayoko bilang merawat Chibi adalah bagian dari ritual.
- デボ : お前イヨマンテって聞いたことあるべ? 冬にようみんなで君は送るんだ。
Omae iyomante tte kiita koto aru be? Fuyu ni yō min'nade kimi wa okuru nda.
Anda pernah mendengar tentang *iyomante* bukan? Kami akan mengirim Chibi musim dingin ini.
- カント : はあ... ダメだよそんなのありえないっていう。
Hā... Damedayo son'na no arienai tte iu
Apa? Kamu tidak boleh melakukan itu.
- デボ : でもよこのコタンで一番大事になる。儀式なんだ。やらなきゃ。
Demo yo kono Kotan de ichiban daiji ni naru. Gishikina nda. Yaranakya.
Tapi ini akan menjadi ritual terpenting untuk desa kita. Kita harus melakukannya.

c. Tahap *Rising Action*

Gambar 4.10 Tahapan Alur



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi 01:00:00

Kanto tidak tahan lagi dengan ritual yang akan dilakukan karena harus mengorbankan Chibi beruang kesayangannya maka dari itu Kanto diam-diam masuk ke gudang milik Debo dan mencuri kunci. Lalu Kanto pergi ke kandang Chibi untuk membuka gembok dengan kunci yang dicurinya tadi. Tapi sayangnya Kanto tidak dapat membebaskan Chibi dari kandang karena semua kunci yang dicurinya tidak cocok dengan gembok itu. Kanto pun pasrah apabila Chibi dikorbankan untuk ritual *iyomante*.

d. Tahapan *Climax*

Gambar 4.11 Tahapan Alur





Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi 01:08:33 – 01:09:17

Awalnya Kanto tidak datang saat ritual berlangsung. Kanto hanya bisa pasrah dia berdiam diri dirumah dan hanya menonton video rekaman ritual *iyomante* terdahulu. Di dalam video diperlihatkan beruang yang dibunuh dengan kejam menggunakan panah karna hal inilah hati Kanto tergerak untuk menghampiri Chibi dan datang ke ritual. Tetapi Kanto terlambat ritual telah usai dan Chibi telah mati. Kanto terduduk lesu dibawah pohon dia sangat terpukul dengan kejadian ini.

e. Tahap *Denouement*

Gambar 4.12 Tahapan Alur



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi 01:14:40 dan 01:19:07

Setelah membunuh beruang malamnya orang-orang Ainu mengadakan pesta bersama roh dewa beruang. Kanto memasuki ruangan tempat mereka berpesta dengan lesu lalu duduk disamping ibunya. Kanto memandangi kepala beruang yang telah mati sampai akhirnya dia tertidur. Hari-hari selanjutnya setelah ritual *iyomante* Kanto menjalani kehidupannya seperti biasa hal ini bisa dilihat saat dia makan dimeja makan sebelum beraktivitas.

d) Latar

a. Latar tempat

✓ Di Hokkaido



Durasi 25:39

Lokasi syuting film Aino Moshir berada di desa Aino Hokkaido Jepang. Foto diatas adalah foto desa Aino

✓ Di rumah Kanto

Gambar 4.13 Latar Tempat



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi 08:15 dan 01:19:13

Terlihat Kanto yang sedang menyantap makanannya di meja makan dan Kanto yang bermain gitar listrik dikamarnya.

- ✓ Di ruang kelas

Gambar 4.14 Latar tempat



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi ke 03:45

Kanto mengikuti ujian di kelas

- ✓ Di ruang guru

Gambar 4.15 Latar tempat



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi ke 04:27

Kanto dan ibunya datang keruang guru membicarakan hasil ujian kenaikan kelas.

- ✓ Di taman sekitar sekolah

Gambar 4.16 Latar Tempat



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi ke 05:30

Kanto bosan lalu dia pergi keluar disekitar sekolah

- ✓ Di toko ibu Kanto

Gambar 4.17 Latar Tempat



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi ke 06:44

Ibu Kanto memiliki toko sendiri seriap hari dia bekerja di toko souvenirnya. Gambar diatas adalah keadaan di dalam toko.

- ✓ Di studio musik

Gambar 4.18 Latar Tempat



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi ke 08:32

Kanto bersama teman-teman sekolahnya berlatih bermain musik di studio musik. Mereka membuat sebuah band kecil.

- ✓ Di sekolah

Gambar 4.19 Latar Tempat



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi ke 09:41

Pada akhir semester para siswa berkumpul di satu ruangan dan bernyanyi sebagai perayaan akhir semester.

- ✓ Di pertunjukan budaya Ainu

Gambar 4.20 Latar Tempat



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi ke 17:55

Ibunya Kanto bekerja ditempat pertunjukan kesenian Ainu. Foto ini memperlihatkan pertunjukan budaya Ainu yang ditampilkan didepan para pengunjung.

- ✓ Dihutan

Gambar 4.21 Latar Tempat



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi ke 18:43

Debo mengajak Kanto untuk berkemah dihutan karna Kanto sedang liburan musim panas dan memiliki banyak waktu senggang.

- ✓ Di lapangan

Gambar 4.22 Latar Tempat



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi ke 31:22

Untuk mengisi liburan musim panas Kanto bermain bersama dengan teman-teman sekolahnya di lapangan.

- ✓ Dipinggir danau

Gambar 4.23 Latar Tempat



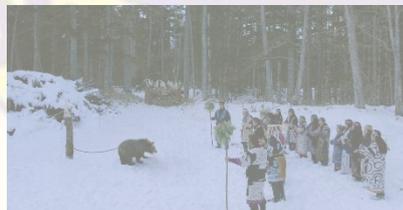
Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi ke 31:25

Disore hari Kanto bermain kembang api bersama dengan teman-temannya. Karna mereka semua sedang menikmati liburan musim panas.

- ✓ Di ruang terbuka di tengah salju

Gambar 4.24 Latar Tempat



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi ke 01:07:40

Orang-orang Ainu sedang melakukan ritual *iyomante*

- ✓ Kandang beruang

Gambar 4.25 Latar Tempat



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi ke 28:37

Kanto dan Debo sedang memberi makan beruang yang kandangnya berada di hutan.

- Latar Waktu
- ✓ Zaman Modern

Gambar 4.26 Latar Tempat



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi ke 25:38

Pada film Ainu Moshir terlihat barang-barang elektronik, dan mobil yang menandakan zaman telah modern. Pada foto diatas

terlihat orang-orang sedang berfoto dan ada beberapa mobil yang terparkir.

- ✓ Musim panas sekitar akhir bulan juli hingga agustus.

Gambar 4.27 Latar Tempat



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi ke 09:41

Detik-detik liburan musim panas di sekolah Kanto, seorang guru berpidato di hadapan patra siswanya mengenai liburan musim panas.

- ✓ Musim gugur sekitar bulan september sampai november

Gambar 4.28 Latar Tempat



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi ke 35:10

Terlihat daun berubah warna menjadi coklat yang menandakan telah memasuki musim gugur

- ✓ Musim Salju sekitar bulan Desember sampai Februari.

Gambar 4.29 Latar Tempat



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi ke 01:03:45

Pada foto diatas terlihat desa Ainu telah ditutupi oleh salju menandakan musim salju.

- ✓ Pagi hari

Gambar 4.30 Latar Waktu



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi ke 01:19:08

Pagi hari ditunjukkan saat Kanto sedang makan di ruang makan.

- ✓ Siang hari

Gambar 4.31 Latar Waktu



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi ke 31:22

Latar waktu siang hari ditunjukkan saat Kanto bermain dilapangan pada siang hari.

✓ Sore hari

Gambar 4.32 Latar Waktu



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi ke 31:25

Latar waktu sore hari menjelang malam ditunjukkan saat Kanto bermain kembang api dipinggir danau

✓ Malam hari

Gambar 4.33 Latar Waktu



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi ke 23:28

Latar waktu malam hari ditunjukkan saat Debo dan Kanto pergi berkemah di hutan.

- Latar Sosial

Gambar 4.34 Latar Sosial



Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”

Durasi ke 25:38

Latar sosialnya adalah kehidupan di desa Ainu. Foto diatas adalah foto desa Ainu

- e) Sudut Pandang

Tokoh utama dalam drama ini adalah Kanto. Sudut pandang pada drama ini adalah persona ketiga sebagai pengamat. Karna sepanjang jalannya film tidak ditemukan isi hati atau suara batin dari setiap tokoh. Juga tidak ditemukan sudut pandang “aku” sebagai tokoh utama.

- f) Diksi

Gaya bahasa atau diksi dalam film ini adalah tautologi. Yang ditunjukkan pada dialog berikut ini.

Ibu Kanto tidak senang mendengar Kanto akan meninggalkan *akan* atau desa.

カントの母 : 廊下 ‘で待っててさっき言ったのに。
Rōka 'de mattete sakki ittanoni

Kanto. Sudah kubilang tunggu di lorong.

カント : 退屈

Taikutsu

Aku bosan

カントの母 : あとさ、ここじゃない所ならどこでもいい言っ
てたけど。あれどうなの。

*Ato-sa, koko janai tokoronara doko demo ī ittakedo.
Are dō iu no.*

hei. Mengapa kamu ingin berada dimana saja selain
disini?

カント : どういう。もうちょい小さいしなんつたって普
通じゃないじゃん。

Dōiu. Mōchoi chīsaishi nantsutatte futsū janaijan

Kota ini kecil dan tidak normal

カントの母 : 普通じゃないってどういう。

Futsūjanai tte dōiu.

Apa maksudmu tidak normal?

カント : アイヌ係のことやらされるんだ。

Ainu-gakari no koto yara sa reru nda.

Mereka membuat kita melakukan hal-hal yang
berkaitan dengan tradisi Ainu

カントの母 : だれに。

Dare ni

Siapa yang melakukan?

カント : 大人たち

Otonatachi

Para orang dewasa.

カントの母： そんなこともだれも強制なんかしてないよ。
無理やり連れてったことなんかないよ。

Son'na koto mo dare mo kyōsei nanka shi tenai yo.
Muriyari tsure tetta koto nankanai yo.

Apakah ada yang pernah memaksamu? Aku tidak pernah memaksamu melakukan apapun.

Pada tulisan yang telah dicetak tebal dapat diketahui bahwa ibu Kanto tidak senang ketika Kanto memiliki keinginan untuk meninggalkan desa maka ibu Kanto mengatakan dengan mengulang kalimatnya sebagai bentuk penegasan.

g) Amanat

Dalam kehidupan seharusnya tidak meninggalkan kebudayaan sendiri dan harus tetap dilestarikan. Antara kehidupan modern dan warisan budaya dapat hidup berdampingan dengan tidak menghilangkan segala bentuk kebudayaan. Seperti ritual *iyomante* yang dilestarikan oleh suku Ainu.

Film ini juga mengingatkan kepada para penonton bahwa tuhan itu maha melihat dan mengetahui. Di dalam film banyak ditunjukkan adegan yang berkaitan dengan keagamaan seperti saat memasuki hutan, dan ritual untuk menghormati *kamuy*. Hal ini berlaku untuk semua orang apapun agamanya bahwa harus senantiasa beribadah, berdoa dan mengingat bahwa tuhan itu dekat.

Sebagai sesama makhluk hidup seharusnya bisa saling menyayangi walaupun kepada binatang sekalipun. Di dalam film ini

diperlihatkan Kanto sangat menyayangi beruang peliharaannya memberinya makan setiap hari walaupun pada akhirnya beruang itu harus dikorbankan untuk ritual. Perilaku Kanto telah memberikan nilai kehidupan kepada para penonton.

2. Unsur-unsur Budaya pada Film Ainu mosir

1) Data 1

Dialog pada durasi 23:50

Debo mengajak Kanto berkemah ke hutan. Saat malam hari sambil menghangatkan diri disamping api unggun Debo menceritakan tentang *kamuy* yaitu dewa bagi suku Ainu.

デボ : カント、フクロウ見たことがある？
Kanto, fukurō mita koto ga aru?

Kanto apa kamu pernah melihat burung Hantu

カント : うん、あるよ。
Un, aru yo

Pernah

デボ : どこで。
Dokode

Dimana?

カント : 動物で。
Dōbutsu de.

Di kebun binatang

デボ : 動物でみたことにならんねん。これ昔よ。叔父と一緒に山で野生のフクロウをみたんだ。すごい目に近かった。これさすがコタンコルカムイ。村の守り神だなんて俺は納得したね。お前のお父さん俺と一緒にいたフクロウ忘れなくてこんな彫刻作った。

Dōbutsu de mita koto ni naran nen. Kore mukashi yo. Oji to issho ni yama de yasei no fukurō o mita nda. Sugoi me ni chikakatta. Kore sasuga kotankorukamui. Mura no mamorigamida natte ore wa nattoku shita ne. Omae no

otōsan ore to issho ni ita fukurō wasurenakute kon'na chōkoku tsukutta.

Itu tidak dihitung. Satu kali. Pernah sekali ayahmu dan aku melihat burung hantu liar dipegunungan. Matanya sangat tajam. Itu benar-benar *kotan kor kamuy*. Dewa penjaga desa. Ayahmu sangat terkesima dengan burung hantu dia membuat ukiran kayu burung hantu

Selain dari dialog diatas dari kutipan juga menyebutkan bahwa *kotan kor kamuy* adalah dewa penjaga desa yang memiliki wujud burung hantu. *Chikap kamuy* atau *Kotan kor kamuy* adalah dewa burung hantu yang merupakan dewa penjaga desa. Yukie dalam Phillipi (1979,108) dan M.Strong (2011,110)

Sign	 <p>Gambar 4.35 Foto Mendiang Ayah Kanto Durasi 06:30 dan durasi 14:41 Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”</p>
Objek	Ukiran kayu berbentuk burung hantu
Interpretant	Pada suatu adegan Debo dan Kanto sedang berkemah di hutan pada malam harinya Debo bercerita mengenai <i>kamuy</i> dan ayahnya Kanto. Debo bilang kalau Debo dan ayah Kanto pernah melihat burung hutan liar yang dipercaya merupakan <i>kotan kor kamuy</i> yaitu dewa penjaga desa Ainu. Debo juga menceritakan ayah Kanto sangat terkesan dengan burung hantu dan

	<p>banyak membuat ukiran burung hantu dari kayu. Pada foto ayah Kanto yang telah meninggal terlihat ukiran burung hantu buatan mendiang ayah Kanto. Ukiran kayu burung hantu tersebut mempresentasikan <i>kotan kor kamuy</i> yaitu dewa penjaga desa. Seperti yang telah diceritakan oleh Debo.</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2) Data 2

Dialog pada durasi 50:58

Kanto bermaksud pergi ke hutan untuk memberi makan Chibi. Tetapi disana Kanto melihat nyonya Kayoko sedang memberi makan beruang peliharaannya Chibi. Kanto pun bingung mengapa ada orang lain yang bisa mengetahui tentang Chibi padahal dia tidak pernah memberitahu siapapun.

Terlebih lagi nyonya Kayoko memberitahu tentang ritual kepada Kanto.

カント : カヨコサンなんでここに？

Kayokosan nande koko ni?

Nyonya Kayoko mengapa kamu disini?

カヨコ : カントなんてって餌をやりに来たのよ。

Kanto nante tte esa o yari ni kita no yo

Kanto. Saya datang untuk memberi makan beruang

カント : それおれの仕事なんけど。

Sore ore no shigotonankedo.

Itu pekerjaanku

カヨコ : これからはみんなで世話することになったの。これも儀式の一環だからねいや。

Korekara wa min'na de sewa suru koto ni natta no. Kore mo gishiki no ikkandakara ne iya.

Kami semua akan mengurusnya mulai sekarang. Ini bagian dari ritual.

カント : 儀式？

gishiki

Ritual?

カヨコ : デボから聞いてないの？

Debo kara kii tenai no?

Debo belum memberitahumu?

Sebagai tamu terhormat, beruang diberi perhatian penuh kasih oleh tuan rumah, yang memperlakukannya sebagai anggota keluarga Fitzhugh dan Dubreuil (1999,250).

Sign	 <p>Gambar 4.36 Memberi Makan Beruang Durasi 50:59 Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”</p>
Objek	Wanita yang sedang memberi makan beruang yang dipelihara oleh orang-orang di desa Ainu.
Interpretant	Dalam suku Ainu memberi makan beruang adalah salah satu bagian dari ritual <i>iyomante</i> . Memberi makan beruang yang sengaja dipelihara (bukan beruang liar) artinya menjamu dewa beruang yang sedang datang mengunjungi manusia.

3) Data 3

Dialog pada durasi 23:50

Debo mengajak Kanto berkemah ke hutan. Saat malam hari sambil menghangatkan diri disamping api unggun Debo menceritakan tentang *kamuy* yaitu dewa bagi suku Ainu.

デボ : カント、フクロウ見たことがある？

Kanto, fukurō mita koto ga aru?

Kanto apa kamu pernah melihat burung Hantu

カント : うん、あるよ。

Un, aru yo

Pernah

デボ : どこで。

Dokode

Dimana?

カント : 動物で。

Dōbutsu de.

Di kebun binatang

デボ : 動物でみたことにならんねん。これ昔よ。叔父と一緒に山で野生のフクロウをみたんだ。すごい目に近かった。これさすがコタンコルカムイ。村の守り神だなんて俺は納得したね。お前のお父さん俺と一緒にいたフクロウ忘れてなくてこんな彫刻作った。

Dōbutsu de mita koto ni naran nen. Kore mukashi yo. Oji to issho ni yama de yasei no fukurō o mita nda. Sugoi me ni chikakatta. Kore sasuga kotankorukamui. Mura no mamorigamida natte ore wa nattoku shita ne. Omae no otōsan ore to issho ni ita fukurō wasurenakute kon'na chōkoku tsukutta. Itu tidak dihitung. Satu kali. Pernah sekali ayahmu dan aku melihat burung hantu liar dipegunungan. Matanya sangat tajam. Itu benar-benar *kotan kor kamuy*. Dewa penjaga desa. Ayahmu sangat terkesima dengan burung hantu dia membuat ukiran kayu burung hantu.

Selain dari dialog diatas dari kutipan juga menyebutkan bahwa kotan

kor kamuy adalah dewa penjaga desa yang memiliki wujud burung hantu. *Chikap kamuy* atau *Kotan kor kamuy* adalah dewa burung hantu yang merupakan dewa penjaga desa. Yukie dalam Phillipi (1979,108) dan M.Strong (2011,110)

Sign	 <p>Gambar 4.37 Ukiran Kayu Burung Hantu Durasi 01:03:38 Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”</p>
Objek	Ukiran kayu burung hantu berkaitan dengan <i>kamuy</i> atau dewa
Interpretant	<p>Pada suatu adegan Debo mengajak Kanto berkemah dan menceritakan tentang <i>kotan kor kamuy</i> yang wujudnya adalah burung hantu liar. Debo juga bercerita ayah Kanto mengukir kayu menyerupai burung hantu karna terkesan pada <i>kotan kor kamuy</i>. Ukiran burung hantu tidak hanya dibuat oleh ayah Kanto tetapi orang-orang di desa Ainu pun juga membuatnya. Ukiran burung hantu tersebut mempresentasikan <i>kotan kor kamuy</i> yaitu dewa penjaga desa. Maka dari itu orang-orang Ainu meletakkan ukiran ini berharap desa mereka selalu dilindungi.</p>

4) Data 4

Ritual suku Ainu yang paling populer adalah ritual *Iyomante*. *Iyomante* adalah ritual mengirim roh atau mengembalikan roh beruang ke alam dewa tempat induknya tinggal Akino dalam Fitzhugh dan Dubreuil (1999,248)

Sign	 <p>Gambar 4.38 Ritual <i>Iyomante</i> Durasi 01:07:41 Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”</p>
------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Objek	Sekumpulan orang-orang Ainu yang sedang melakukan ritual <i>iyomante</i>
Interpretant	Suku Ainu melakukan ritual <i>iyomante</i> bertujuan untuk melepaskan roh dewa beruang dari tubuh beruangnya agar bisa kembali ke dunia dewa atau <i>kamuy moshir</i> .

5) Data 5

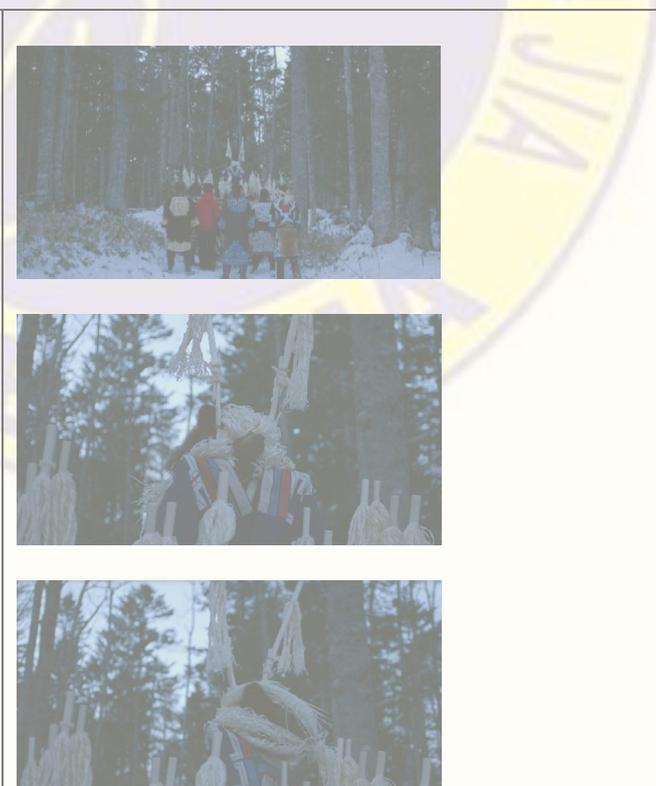
Kulit dan kepalanya akan dibawa masuk ke rumah yang sebelumnya telah ditunjuk atau disetujui. Di malam hari orang-orang berpesta menari dan bernyanyi bersama kimun kamuy di dalam ruangan itu. Mereka juga minum anggur beras dan makan saat pesta. Kepala dan kulit beruang diletakan di dalam ruangan bersama mereka agar kimun kamuy dapat menikmati pesta bersama mereka. Akino dalam Fitzhugh dan Dubreuil (1999,248)

Sign	 <p>Gambar 4.39 Kepala Beruang Durasi 01:09:48 Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”</p>
Objek	Kepala beruang yang telah mati dari hasil ritual <i>iyomante</i> diletakan didalam ruangan bersama dengan orang-orang Ainu yang akan berpesta
Interpretant	Kepala beruang sengaja diletakan di dalam ruangan karena orang Ainu percaya roh dewa beruang masih ada dan berpesta bersama

	mereka. Mereka ingin bersenang-senang menghabiskan waktu bersama dewa beruang sebelum dewa beruang kembali ke <i>kamuy moshir</i> yaitu tempat tinggal para dewa.
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

6) Data 6

Pada hari kedua ritual para laki-laki menghiasi kepala *kimun kamuy* dengan *inaw-kike* atau serutan kayu suci. Kepala beruang dipasang pada kursi kayu atau yuksaponi. Kepala beruang dihadapkan ke timur di atas altar (*nusa*). Ketika semua itu telah dilakukan *kimun kamuy* kembali ke dunia dewa dibantu dengan panah yang ditembakkan untuk membimbingnya. Orang Ainu percaya dewa itu ada dan menjalani kehidupan yang sama seperti manusia di tempat tinggalnya yang disebut *kamuy mosir*. Akino dalam Fitzhugh dan Dubreuil (1999,248)

Sign	
------	--------------------------------------------------------------------------------------

	 <p>Gambar 4.40 Mengirim Pulang Dewa Beruang Durasi 01:17:25 Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”</p>
Objek	Kepala beruang yang diletakan pada kayu awalnya menghadap kedepan kemudian di balik agar menghadap hutan. Debo yang melesatkan anak panah kedalam hutan. Terlihat juga pada gambar ada beberapa orang yang terlibat
Interpretant	Sebelum dimulai pengiriman dewa mereka ditengah salju berdoa terlebih dahulu. Lalu ada adegan seorang membalikan kepala beruang yang awalnya menghadap kedepan menjadi menghadap hutan.ada juga adegan diperlihatkan adegan Debo melesatkan anak panah ke dalam hutan yang menginterpretasikan pemulangan dewa ke tempat asalnya. Selain Debo dan Kanto beberapa orang datang untuk mengantar kepergian dewa ke tempat asalnya yaitu <i>kamuy moshir</i> .

7) Data 7

Dialog pada durasi 20:55

Pada adegan ini Debo dan Kanto masih berkemah di hutan. Debo mengajak Kanto melihat gua yang dipercaya terhubung dengan desa orang meninggal.

デボ : これで話してたな。この穴の向こうに先祖の村。死んだアイヌの人の村がある。

Kore de hanashi teta na. Kono ana no mukō ni senzo no mura. Shinda Ainu no hito no mura ga aru

Disini. Kanto, ini gua yang tadi dibicarakan. Gua ini mengarah ke desa nenek moyang kita. Desa orang Ainu yang sudah mati.

カント : そう伝説。

Sō densetsu

Itu legenda

デボ : 見てみる。

Mite miru

Lihatlah

カント : いやいや。

Iya iya

Tidak usah

デボ : いいぐらい。見てみれって。

Ī gurai. Mite mire tte.

Tidak apa-apa. Lihat saja

カント : だからいいって。

Dakara itte.

Tidak.

Sign	 <p>Gambar 4.41 Melihat Gua didalam Hutan Durasi 21:30 Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”</p>
Objek	Debo yang mengajak Kanto pergi melihat gua yang berada di dalam hutan
Interpretant	Pada paparan data telah diperlihatkan dialog antara Debo dan Kanto pada adegan ini. Debo mengatakan bahwa gua tersebut mengarah ke desa orang Ainu yang telah mati. Gua yang Debo tunjukan merupakan pintu masuk yang mengarah ke <i>kamuy moshir</i> atau tempat tinggal dewa dan orang yang sudah meninggal.

8) Data 8

Dialog pada durasi 23:50

Debo mengajak Kanto berkemah ke hutan. Saat malam hari sambil menghangatkan diri disamping api unggun Debo menceritakan tentang *kamuy* yaitu dewa bagi suku Ainu.

デボ : カント、フクロウ見たことがある？
Kanto, fukurō mita koto ga aru?

Kanto apa kamu pernah melihat burung Hantu

カント : うん、あるよ。
Un, aru yo

Pernah

デボ : どこで。
Dokode

Dimana?

カント : 動物で。
Dōbutsu de.

Di kebun binatang

デボ : 動物でみたことにならんねん。これ昔よ。叔父と一緒に山で野生のフクロウをみたんだ。すごい目に近かった。これさすがコタンコルカムイ。村の守り神だなんて俺は納得したね。お前のお父さん俺と一緒にいたフクロウ忘れなくてこんな彫刻作った。

Dōbutsu de mita koto ni naran nen. Kore mukashi yo. Oji to issho ni yama de yasei no fukurō o mita nda. Sugoi me ni chikakatta. Kore sasuga kotankorukamui. Mura no mamorigamida natte ore wa nattoku shita ne. Omae no otōsan ore to issho ni ita fukurō wasurenakute kon'na chōkoku tsukutta. Itu tidak dihitung. Satu kali. Pernah sekali ayahmu dan aku melihat burung hantu liar dipegunungan. Matanya sangat tajam. Itu benar-benar *kotan kor kamuy*. Dewa penjaga desa. Ayahmu sangat terkesima dengan burung hantu dia membuat ukiran kayu burung hantu.

Selain dari dialog diatas dari kutipan juga menyebutkan bahwa *kotan*

kor kamuy adalah dewa penjaga desa yang memiliki wujud burung

hantu. *Chikap kamuy* atau *Kotan kor kamuy* adalah dewa burung hantu yang merupakan dewa penjaga desa. Yukie dalam Phillipi (1979,108) dan M.Strong (2011,110)

Sign	 <p>Gambar 4.42 Melihat Burung Hantu Liar Durasi 01:20:14 Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”</p>
Objek	Kanto yang melihat burung hantu liar yang sedang bertengger diatas pohon.
Interpretant	Sebelumnya Debo memberitahu Kanto tentang burung hantu liar yang berkeliaran di desa Ainu merupakan <i>kotan kor kamuy</i> . Burung hantu pada foto merupakan <i>kotan kor kamuy</i> yaitu dewa penjaga desa.

9) Data 9

Ketika dewa pegunungan datang berkunjung, dia akan meninggalkan tubuh beruangnya. yang memiliki bulu yang hangat, dagingnya yang lezat, sumsum dan darahnya, dan organ dalamnya. Manusia dapat membuat pakaian dari bulu atau menggunakannya untuk berdagang; mereka akan dengan hormat dan dengan sukacita memakan daging, sumsum, darah, dan organ beruang. Phillipi (1979,63-64)

Sign	 <p>Gambar 4.43 <i>Kimun Kamuy</i> Durasi 32:54 Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”</p>
Objek	Orang Ainu yang memelihara beruang bernama Chibi
Interpretant	Chibi dipercaya sebagai jelmaan dewa beruang yang tinggal digunung dan sedang mengunjungi manusia. Chibi diperlakukan dengan baik seperti diberi makan oleh orang-orang didesa.

10) Data 10

Sign	 <p>Gambar 4.44 Berdo'a Durasi 19:10 Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”</p>
Objek	Debo dan Kanto yang sedang berdo'a sebelum memasuki hutan. Mereka berdo'a menurut kepercayaan suku Ainu
Interpretant	Berdo'a sebelum memasuki hutan agar tidak terjadi hal buruk.

11) Data 11

Suku Ainu pandai dalam membuat barang-barang untuk keperluan sehari-hari misalnya *makiri*. *Makiri* adalah pisau serbaguna berukuran kecil dapat digunakan untuk membuat alat-alat kebutuhan ritual, alat-alat rumah

tangga, serta berburu. Makiri memiliki ukiran yang indah pada bagian sarung dan pegangan pisaunya. Fitzhugh dan Dubreuil (1999,293)

Sign	
Objek	Pisau yang dipakai untuk memotong ikan
Interpretant	<i>Makiri</i> adalah pisau khas Ainu. Dengan motif ukiran dibagian luarnya.

12) Data 12

Sign	
	<p>Gambar 4.46 <i>Mukkuri</i> Durasi 02:00 Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”</p>

Objek	Seorang wanita yang merupakan ibunya Kanto yang bermain <i>mukkuri</i> dihadapan para penonton dengan menggunakan baju adat Ainu
Interpretant	Dari gambar tersebut muncul interpretasi ibu Kanto melestarikan sekaligus mempromosikan kebudayaan Ainu. Hal ini dibuktikan dengan pakaian yang dia kenakan dan bermain alat musik khas Ainu yaitu <i>mukkuri</i> atau harpa mulut dihadapan para pengunjung.

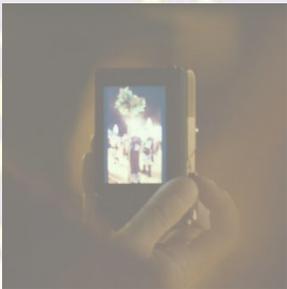
13) Data 13

Sign	  <p>Gambar 4.47 Pertunjukan Budaya Ainu Durasi 17:54 Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”</p>
Objek	Para wanita tersebut mengenakan baju adat khas Ainu dan bernyanyi lagu berbahasa Ainu didalam gedung teater didepan para pengunjung.
Interpretant	Baju yang mereka kenakan adalah baju adat Ainu. Mereka melestarikan sekaligus mempromosikan budaya Ainu lewat pertunjukkan seni yang berupa nyanyian yang menggunakan bahasa Ainu di depan para pengunjung. Dengan mengenakan baju adat Ainu sebagai salah satu simbol identitas budaya mereka

14) Data 14

Sign	 <p>Gambar 4.48 Konser Ainu Durasi 36:40 Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”</p>
Objek	Laki-laki yang sedang konser itu tampak menggunakan ikat kepala dengan motif khas Ainu dan memainkan alat musik Ainu yang bernama <i>tonkori</i> .
Interpretant	Laki-laki tersebut bernyanyi dengan bahasa Ainu sambil bermain <i>Tonkori</i> yaitu alat musik Ainu yang menyerupai kecapi dan dimainkan dengan cara dipetik. Hal yang dia lakukannya itu adalah caranya mempromosikan dan melestarikan budaya Ainu kepada penonton sebagai identitas budaya Ainu melalui lagu.

15) Data 15

Sign	  <p>Gambar 4.49 <i>Marimo Festival</i></p>
------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	Durasi 55:00 Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”
Objek	Orang-orang suku Ainu sedang merayakan <i>marimo</i> festival ditonton oleh banyak pengunjung. Para pengunjung pun juga terlihat sedang mengabadikan moment tersebut menggunakan kamera.
Interpretant	Selain untuk melestarikan kebudayaan, orang Ainu juga ingin mempromosikan kebudayaan mereka kepada pengunjung atau wisatawan sebagai daya tarik desa Ainu.

16) Data 16

Sign	 <p>Gambar 4.50 Toko Souvenir Durasi 06:50 Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”</p>
Objek	Di dalam toko souvenir terdapat banyak barang-barang yang berkaitan dengan budaya Ainu seperti patung, gantungan kunci.
Interpretant	Barang-barang di dalam toko tersebut ada patung beruang, patung burung hantu. Dapat disimpulkan orang Ainu ingin mempromosikan kebudayaan mereka kepada para pengunjung yang datang ke desa Ainu.

17) Data 17

Sign	 <p>Gambar 4.51 Desa Ainu Durasi 25:39 Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”</p>
Objek	Desa Ainu yang menjadi objek wisata bagi para pengunjung. Juga terlihat turis yang berfoto.
Interpretat	Masyarakat Ainu mendapatkan penghasilan dari pariwisata. Para wisatawan yang berfoto pada gambar tersebut merupakan sumber penghasilan mereka. Orang-orang Ainu ingin mempromosikan, memamerkan kebudayaan mereka kepada para pengunjung sebagai target wisata.

18) Data 18

Sign	 <p>Gambar 4.52 Persiapan Ritual <i>Iyomante</i> Durasi 01:03:20 Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”</p>
Objek	Seorang laki-laki yang membuat serutan kayu yang disebut <i>inaw</i> dan perempuan yang sedang membuat anggur beras untuk persiapan ritual <i>iyomante</i> .

Interpretant	Dari foto diatas merepresentasikan kerja sama atau gotong royong antara orang-orang suku Ainu dalam mempersiapkan ritual <i>iyomante</i> .
--------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

19) Data 19

男（１）：みどりさんはどう思うの。何か心配事がある。

Midori-san wa dō omou no. Nanika shinpai koto ga aru.

Midori bagaimana menurut anda? Ada yang kau khawatirkan?

みどり：まあ．．．やるからにはね。ここを一つにしなきゃならないし、まあ料理やら歌やらその場にあったものをしてなきゃならないし、いろいろ大変だけどね。

Mā... Yarukaraniwa ne. Koko o hitotsu ni shinakya nan'naishi, mā ryōri yara uta yara sono ba ni atta mono o shinakya naranaishi, iroiro taihendakedo ne.

Jika kita ingin melakukannya, kita harus melakukannya sebagai satu kesatuan, kami perlu menyiapkan makanan dan lagu, dan melakukan hal-hal sesuai ritual, ini akan menjadi pekerjaan yang berat.

男（２）：俺が反対だから。

Ore ga hantaidakara

Saya masih menentangnya

男（３）：まあ参加は自由ってことにしよう。

Mā sankā wa jiyū tte koto ni shou.

Setiap orang bebas menentukan apakah akan berpartisipasi

男（４）：やるとしたら、熊の面倒もみんなで見なきゃならないし。頑張りましょう。

Yaru to shitara, kuma no mendō mo min'na de minakya naranaishi. Ganbarimashō.

Jika kita melakukannya, kita semua harus merawat beruang itu, mari bekerja sama.

Sign	 <p>Gambar 4.53 Musyawarah Ritual <i>Iyomante</i> Durasi 41:48 Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”</p>
Objek	Para tetua Ainu yang sedang melakukan musyawarah terkait ritual <i>iyomante</i>
Interpretant	Tetua Ainu yang sedang musyawarah masih merasa ragu untuk melakukan ritual <i>iyomante</i> atau tidak. Dari dialog yang dipaparkan ada yang masih tidak setuju untuk ikut serta ritual <i>iyomante</i> . Bagi yang tidak mau ikut mereka berhak untuk memutuskan ikut serta atau tidaknya. Dan jika memang ingin melakukan ritual <i>iyomante</i> semua orang harus bekerja sama karna ritual ini bukanlah hal yang mudah. Mulai dari menyiapkan makanan, menyanyikan lagu, sampai memberi makan beruang. Dan hasil dari musyawarah telah ditentukan, ritual <i>iyomante</i> tetap dilaksanakan tetapi bagi yang tidak mau ikut serta diperbolehkan. Adegan ini menginterpretasikan untuk setiap pengambilan keputusan sebaiknya musyawarah terlebih dahulu agar lebih bijak dalam mengambil keputusan.

20) Data 20

Sign	
------	--------------------------------------------------------------------------------------

	 <p>Gambar 4.54 Membuat Ukiran Kayu dan Makanan Durasi 01:03:18 Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”</p>
Objek	Laki laki mengukir dan wanita membuat kue dan sake yang terbuat dari beras
Interpretant	Untuk dapat mengukir dibutuhkan keahlian yang sebelumnya telah dipelajari terlebih dahulu. Untuk membuat kue beras dan sake pun juga membutuhkan keahlian dalam mempelajari resepnya

21) Data 21

Sign	 <p>Gambar 4.55 Kegiatan Belajar Mengajar Durasi 25:52 Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”</p>
------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Objek	Guru yang sedang mengajari bahasa Ainu di kelas.
Interpretant	Murid di dalam kelas tersebut merupakan orang-orang Ainu yang mempelajari bahasa Ainu. Tidak semua orang Ainu bisa bahasa Ainu. Orang yang bisa bahasa Ainu pun sangat langka. Maka dari itu bahasa Ainu harus tetap dilestarikan. Dan seorang guru harus memiliki pengetahuan yang lebih luas agar bisa mengajarkan muridnya bahasa Ainu. Dalam hal ini guru itu membimbing murid-muridnya agar bisa membaca dan menulis bahasa Ainu. Adegan yang ditampilkan menginterpretasikan sebuah unsur kebudayaan dari segi sistem pengetahuan

22) Data 22

Irancarapte artinya “こんにちは” sebagai kata kunci "keramahan Hokkaido". (Menurut website irancarapte)

Sign	 <p>Gambar 4.56 Irancarapte Durasi 44:00 Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”</p>
Objek	Debo yang sedang karaoke.
Interpretant	Dalam lagu tersebut terdapat potongan lirik yaitu <i>irancarapte</i> . <i>Irancarapte</i> adalah bahasa Ainu yang artinya Konnichiwa.

23) Data 23

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.

Sign	 <p>Gambar 4.57 Ainu Mosir Durasi 47:15 Sumber: Screenshot Film “Ainu Moshir”</p>
Objek	Pria dewasa memakai jaket berwarna coklat itu dan Kanto sedang mengobrol di dalam hutan. lalu pria dewasa itu dalam percakapannya dengan Kanto menyebutkan kata <i>Ainu mosir</i> .
Interpretant	Ainu mosir artinya pulau Ainu.

D. Interpretasi Data

1. Interpretasi Data Unsur Intrinsik pada Film Ainu Mosir

Tabel 4. 3 Interpretasi Data Unsur Intrinsik Film Ainu Mosir

No	Unsur intrinsik	Unsur intrinsik yang ditemukan pada film Ainu Moshir
1.	Tema	Dalam film ini adalah seorang anak laki-laki bernama Kanto yang tidak mencintai kebudayannya dan lebih menyukai hal yang modern
2.	Tokoh dan penokohan	Tokoh dan penokohan pada tokoh utama yaitu Kanto, Kanto merupakan anak yang penyayang binatang, pemalas, taat pada kepercayaannya. Debo memiliki sifat baik, perhatian, dan penyayang. Ibu Kanto merupakan orang yang pekerja keras.
3.	Alur	Alur memiliki lima tahapan. Tahap <i>Situation</i> mengenalkan tokoh utama yaitu Kanto, ibu Kanto. Tahap <i>Generating Circumstances</i> Kanto bertanya mengenai ritual kepada Debo. Tahap <i>Rising Action</i> Kanto mencuri kunci di rumah Debo untuk membuka kandang Chibi beruang peliharaannya agar tidak dikorbankan untuk ritual

		<i>iyomante</i> tapi dia gagal membebaskan beruang itu karna kunci yang ada tidak ada yang cocok dengan gembok yang ada pada kandang sehingga tidak dapat membuka gemboknya. Tahapan <i>Climax</i> , Kanto tidak dapat berbuat apa-apa karna dia tidak bisa menyelamatkan Chibi beruang peliharaannya dan akhirnya dia melihat Chibi telah mati dari balik pohon. Tahap <i>Denouement</i> Kanto mulai menjalani hari-harinya seperti biasa tanpa Chibi.
4.	Latar	Latar tempat berada di desa Ainu di Hokkaido Jepang. Latar waktu di zaman Modern. Latar sosial kehidupan di desa Ainu.
5.	Sudut pandang	Sudut pandang persona ketiga sebagai pengamat
6.	Diksi	Diksi atau gaya bahasa pada film ini adalah tautologi.
7.	Amanat	kebudayaan dapat hidup berdampingan dengan keadaan zaman yang semakin modern tanpa menghilangkan kebudayaan tersebut dalam kehidupan dengan melestarikan kebudayaan

2. Interpretasi Data Unsur-unsur Budaya Ainu pada Film Ainu Mosir

Tabel 4.4 Interpretasi Data Unsur- Unsur Kebudayaan Ainu

No	Unsur Budaya	Sign	Objek	Interpretant
1.	Religi	Foto ayah Kanto yang telah meninggal	Ukiran burung hantu di dekat foto ayah Kanto	Ukiran kayu yang menyerupai burung hantu mempresentasikan <i>kotan kor kamuy</i> yaitu dewa penjaga desa. Merupakan dewa dalam kepercayaan suku Ainu.
2.	Religi	Foto wanita yang memberi makan beruang	Memberi makan beruang	Memberi makan beruang merupakan bagian dari ritual yaitu menjamu dewa yang datang ke desa Ainu

3.	Religi	Ukiran kayu yang tertutup salju.	Ukiran burung hantu	Ukiran burung hantu tersebut mempresentasikan <i>kotan kor kamuy</i> yaitu dewa penjaga desa. Maka dari itu orang-orang Ainu meletakkan ukiran ini berharap desa mereka selalu dilindungi.
4.	Religi	Foto orang-orang Ainu ditengah salju	Orang-orang Ainu itu sedang melakukan ritual <i>iyomante</i>	Suku Ainu melakukan ritual <i>iyomante</i> bertujuan untuk melepaskan roh dewa beruang dari tubuh beruangnya agar bisa kembali ke dunia dewa atau <i>kamuy moshir</i> .
5.	Religi	Foto para tetua desa yang sedang melihat prosesi meletakkan kepala beruang di tengah-tengah ruangan bersama dengan mereka	Kepala beruang yang telah mati.	Kepala beruang sengaja diletakan di dalam ruangan karena orang Ainu percaya roh dewa beruang masih ada dan berpesta bersama mereka. Mereka ingin bersenang-senang menghabiskan waktu bersama dewa beruang sebelum dewa beruang kembali ke <i>kamuy moshir</i> yaitu tempat tinggal para dewa.
6.	Religi	Foto orang-orang Ainu dan beruang yang mati di tengah salju	Kepala beruang yang awalnya menghadap kedepan dibalik menjadi menghadap	Mengirim dewa beruang pulang ke <i>kamuy mosir</i> .

			hutan. Debo yang melesatkan anak panah ke dalam hutan	
7.	Religi	Debo dan Kanto berkemah di hutan dan mengunjungi sebuah gua kecil	Gua	Gua yang Debo tunjukan merupakan pintu masuk yang mengarah ke <i>kamuy moshir</i> atau tempat tinggal dewa dan orang yang sudah meninggal.
8.	Religi	Kanto melihat burung hantu liar	Burung hantu liar	<i>kotan kor kamuy</i> yaitu dewa penjaga desa Ainu
9.	Religi	Beruang yang di kurung	Beruang	Beruang tersebut merupakan perwujudan <i>kimun kamuy</i> yaitu dewa beruang
10	Religi	Kanto dan Debo berada di depan pintu masuk hutan	Berdoa sebelum memasuki hutan	Berdo'a sebelum memasuki hutan agar tidak terjadi hal buruk.
11	Peralatan hidup dan teknologi	Mengajarkan Kanto menggunakan sebuah pisau atau disebut juga <i>Makiri</i> untuk membersihkan ikan	<i>Makiri</i>	Pisau tersebut bernama <i>makiri</i> merupakan pisau khas Ainu. Yang digunakan untuk kehidupan sehari-hari orang Ainu.
12	Kesenian	Seorang wanita bermain <i>mukkuri</i> di depan para penonton	<i>Mukkuri</i>	Melestarikan sekaligus mempromosikan kebudayaan Ainu.
13	Kesenian	Pertunjukan kesenian Ainu	Para wanita yang memakai baju adat Ainu dan menyanyikan lagu berbahasa Ainu.	melestarikan sekaligus mempromosikan budaya Ainu lewat pertunjukkan seni yang berupa nyanyian yang

				menggunakan bahasa Ainu di depan para pengunjung. Baju adat Ainu sebagai salah satu simbol identitas budaya mereka
14	Kesenian	Konser	Menyanyikan lagu yang menggunakan bahasa Ainu dan bermain alat musik <i>tonkori</i>	Mempromosikan dan melestarikan budaya Ainu kepada penonton sebagai identitas budaya Ainu melalui lagu.
15	Kesenian	Pada hari perayaan <i>marimo</i> festival selain banyak orang Ainu yang berkumpul wisatawan juga berkumpul untuk melihat berlangsungnya <i>marimo</i> festival.	Wisatawan yang berkunjung melihat <i>marimo</i> festival.	Mempromosikan kebudayaan mereka kepada pengunjung atau wisatawan sebagai daya tarik desa Ainu.
16	Mata pencaharian	Wanita yang sedang bersiap-siap membuka toko souvenir.	Toko souvenir kebudayaan Ainu	orang Ainu ingin mempromosikan kebudayaan mereka kepada para pengunjung atau wisatawan yang datang ke desa Ainu. Sekaligus menjadi sumber penghasilan bagi orang Ainu.
17	Mata pencaharian	Foto desa Ainu	Anak muda yang berfoto	Masyarakat Ainu mendapatkan penghasilan dari pariwisata. Para wisatawan yang berfoto pada gambar tersebut merupakan sumber penghasilan mereka. Orang-orang Ainu ingin

				mempromosikan, memamerkan kebudayaan mereka kepada para pengunjung sebagai target wisata.
18	Hubungan sosial	Laki laki membuat serutan kayu dan wanita membuat makanan	Persiapan ritual <i>iyomante</i>	Merepresentasikan kerja sama atau gotong royong antara orang-orang suku Ainu dalam mempersiapkan ritual <i>iyomante</i> .
19	Hubungan sosial	Orang-orang sedang berkumpul didalam ruangan	Musyawarah terkait ritual <i>iyomante</i>	Musyawarah dilakukan supaya lebih bijak dalam mengambil keputusan
20	Sistem pengetahuan	Laki-laki yang sedang membuat ukiran kayu. Perempuan yang sedang membuat kue beras dan sake beras.	mengukir dan membuat kue beras sekaligus membuat sake dari beras	Untuk dapat mengukir dibutuhkan keahlian yang sebelumnya telah dipelajari terlebih dahulu. Untuk membuat kue beras dan sake pun juga membutuhkan keahlian dalam mempelajari resepnya.
21	Sistem pengetahuan	Guru dan para murid di dalam ruang kelas	Kegiatan belajar mengajar bahasa Ainu	Seorang guru harus memiliki pengetahuan yang lebih luas agar bisa mengajarkan muridnya bahasa Ainu. Dalam hal ini guru itu membimbing murid-muridnya agar bisa membaca dan menulis bahasa Ainu. Adegan yang ditampilkan menginterpretasikan sebuah unsur

				kebudayaan dari segi sistem pengetahuan
22	Bahasa	Debo yang sedang karaoke dengan potongan lirik bahasa Ainu	<i>irankarapte</i>	<i>Irankarapte</i> dalam bahasa Ainu artinya halo.
23	Bahasa	Kanto dan seorang pria sedang mengobrol	<i>Ainu mosir</i>	<i>Ainu mosir</i> adalah bahasa Ainu yang artinya tanah Ainu



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Unsur Intrinsik pada Film Ainu Mosir

Dalam film Ainu Mosir elah ditemukan semua unsur intrinsik yaitu sebagai berikut:

- a) Tema dalam film ini adalah seorang anak laki-laki bernama Kanto yang tidak mencintai kebudayannya dan lebih menyukai hal yang modern
- b) Tokoh dan penokohan pada tokoh utama yaitu Kanto, Kanto merupakan anak yang penyayang binatang, pemalas, taat pada kepercayannya. Debo memiliki sifat baik, perhatian, dan penyayang. Ibu Kanto merupakan orang yang pekerja keras.
- c) Alur memiliki lima tahapan. Tahap *Situation* mengenalkan tokoh utama yaitu Kanto, ibu Kanto. Tahap *Generating Circumstances* Kanto bertanya mengenai ritual kepada Debo. Tahap *Rising Action* Kanto mencuri kunci di rumah Debo untuk membuka kandang Chibi beruang peliharaannya agar tidak dikorbankan untuk ritual *iyomante* tapi dia gagal membebaskan beruang itu karna kunci yang ada tidak ada yang cocok dengan gembok yang ada pada kandang sehingga tidak dapat membuka gemboknya. Tahapan *Climax*, Kanto tidak dapat berbuat apa-apa karna dia tidak bisa menyelamatkan Chibi beruang peliharaannya dan akhirnya dia melihat Chibi telah mati dari balik pohon. Tahap

Denouement Kanto mulai menjalani hari-harinya seperti biasa tanpa Chibi.

- d) Latar tempat berada di desa Ainu di Hokkaido Jepang. Latar waktu di zaman Modern. Latar sosial kehidupan di desa Ainu.
- e) Sudut pandang persona ketiga sebagai pengamat.
- f) Diksi atau gaya bahasa pada film ini adalah majas tautologi.
- g) Amanat pada film ini adalah kebudayaan dapat hidup berdampingan dengan keadaan zaman yang semakin modern tanpa menghilangkan kebudayaan tersebut dalam kehidupan dengan melestarikan kebudayaan.

2. Semiotika Kebudayaan Ainu pada film Ainu Mosir

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan mengenai Representasi Budaya Ainu pada Film Ainu Moshir dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce maka dapat ditemukan bahwa didalam film Ainu Moshir mengandung unsur-unsur kebudayaan suku Ainu yang ditampilkan melalui adegan berupa *screenshot* dari film Ainu Moshir.

Pada Film ini terlihat sangat nyata unsur-unsur kebudayaan yang ditampilkan karna lokasi syuting berada di desa Ainu. Film tersebut menginterpretasikan kebudayaan Ainu yang dianalisis melalui trikotomi atau segitiga makna yaitu representant, objek, interpretant. Data-data unsur budaya yang telah ditemukan berupa gambar atau *screenshot* berjumlah 23 data dan dianggap mewakili kebudayaan Ainu.

Dengan menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce peneliti dapat menganalisis data-data yang telah ditemukan. Data yang ditemukan mengandung interpretasi berupa unsur-unsur kebudayaan. Data yang ditemukan yaitu 2 sistem bahasa, 2 sistem pengetahuan, 2 sistem sosial, 1 sistem peralatan hidup dan teknologi, 2 sistem mata pencaharian hidup, 10 sistem religi, 4 kesenian.

B. Saran

1. Diharapkan bagi para pembelajar yang ingin memahami unsur-unsur kebudayaan serta teori yang digunakan dalam penelitian disarankan agar banyak mengingat selama penelitian ini banyak mengalami kendala seperti dalam menganalisis data dan keterbatasan memahami teori yang digunakan.
2. Untuk para peneliti selanjutnya, penelitian ini sangat memiliki banyak kekurangan. Diharapkan melakukan penelitian yang lebih rinci karena nanti kedepannya akan banyak teori-teori baru yang muncul yang menggantikan teori yang peneliti gunakan saat ini. Oleh karena itu masih banyak aspek aspek lain yang dapat diteliti dari film Ainu Moshir melalui pendekatan yang berbeda.
3. Bagi STBA JIA karena cukup jarang ditemukan penelitian yang berkaitan dengan Suku Ainu peneliti mengingatkan untuk lebih meningkatkan penelitian yang berkaitan dengan Suku Ainu.

DAFTAR ACUAN

- Al-Ma'ruf, Ali Imron dan Nugrahani, Farida. 2017. Pengkajian Sastra Teori dan Aplikasi. Surakarta: CV. Djiwa Amarta Press.
- AS, Ambarini, dan Maharani Umayu, Nazla. 2010. Semiotika Teori dan Aplikasi Pada Karya Sastra. UPGRIS PRESS
- Belia Agustina, 2017. Representasi Nilai Toleransi Antarumat Beragama dalam Film Aisyah Biarkan Kami Bersaudara. UIN Makassar
- Eneste, Pamusuk. 1999. Novel dan Film. Nusa Indah.
- Farhat. 2017. Nilai Moral dalam Anime Naruto The Movie Road To Ninja. Universitas Diponegoro Semarang.
- Fatimah. 2020. Semiotika dalam Kajian Iklan Layanan Masyarakat. Sulawesi Selatan : Tallasa Media.
- Haslinda. 2019. Kajian Apresiasi Prosa Fiksi Berbasis Kearifan Lokal Makasar. Makassar: LPP Unismuh Maakassar
- Herimanto dan Winarno. 2012. Ilmu Sosial dan Budaya Dasar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kartikasari HS, Apri Dan Suprpto, Edy. 2018. Kajian Kesusastaan. Jawa Timur: CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Kayano, Shigeru. 1994. Our Land Was a Forest An Ainu Memoir. United States of America: Westvie Press.

M. Strong, Sarah. 2011. *Ainu Spirits Singing*. Honolulu: University of Hawai'i Press.

Mumtainur, MA. 2019. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. LEMBAGA KAJIAN KONSTITUSI INDONESIA (LKKI)

Parwata, Anak Agung Gede Oka, I Nyoman Wita, Anak Agung Istri Ari Atu Dewi, I Gusti Ngurah Dharma Laksana, I Gusti Agung Mas Rwa Jayantiari. 2016. *Buku Ajar Memahami Hukum Kebudayaan*. Bali : Pustaka Ekspresi.

Phillipi, Donald L. 1979. *Song of Gods, Song of Humans*. Tokyo: University of Tokyo Press.

Pudjitrherwanti, Anastasia, Sunahrowi, Zaim Elmubarok, dan Singgih Kuswardono. 2019. *Ilmu Budaya Dari Strukturalisme Budaya Sampai Orientalisme Kontemporer*. Banyumas : CV RIZQUNA

Raihan. 2017. *Metodologi Penelitian*. Universitas Islam Jakarta

Seto Wahyu Wibowo, Indiwani. 2009. *Semiotika Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Penulisan Skripsi Ilmu Komunikasi*. Wisma tiga dara perum cimone permai.

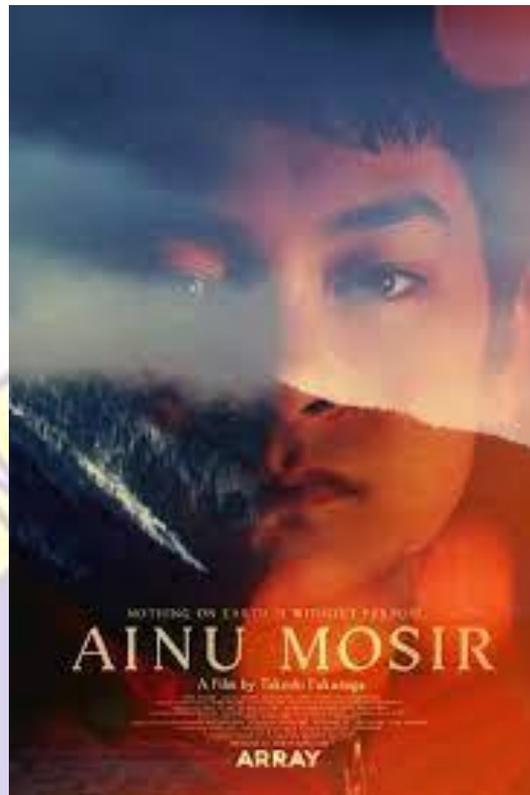
Sinambela, Lijan Poltak. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu

Siyoto, Sandu. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Literasi Media publishing

Sjoberg, Katarina. 2013. *The Return of the Ainu*. Routledge.

- Suarta, Made dan Adhi Dwiayana, Kadek. 2014. Teori Sastra. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiarti, Andalas, eggy fajar, dan Arif setiawan. 2020. Desain Penelitian Kualitatif Sastra. Malang : UMM Press
- Suwartono. 2014. Dasar-dasar Metodologi Penelitian. Yogyakarta : CV ANDI OFFSET
- Tjahyadi, Indra, Hosnol Wafa, dan Moh.Zamroni. 2019. Kajian Budaya Lokal. Lamongan: Pagan Press.
- Walker, Brett L. 2001. The Conquest of AINU Lands Ecology and Culture in Japanese Expansion 1590-1800. California : University of California Press Berkeley and Los Angeles.
- Wekke, Ismail Suardi. 2019. Metode Penelitian Sosial. Yogyakarta : Gawe Buku
- Widayati, Sri. 2020. Buku Ajar Kajian Prosa Fiksi. Sulawesi Tenggara: LPM Universitas Muhammadiyah Buton Press.
- Wiryanto. 2004. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: Grasindo.
- www.irankarapte.com/content/outline.html
- Yusuf, Muhammad Fahrudin. 2021. Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: Grasindo.

LAMPIRAN





SEKOLAH TINGGI BAHASA ASING JIA

Jalan Cut Muthia Raya No. 30 No.Telp/Fax : (021) 8822727

KOTAMADYA BEKASI

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA : Lia Aina Salsabil
 NIM/NPM : 43131520180056
 PROGRAM STUDI : Sastra Jepang
 JUDUL SKRIPSI : Representasi Budaya Suku Ainu dalam Film Ainu Mosir
 NAMA PEMBIMBING I : Drs. H. Sudjipto, M.Hum

NO	TANGGAL BIMBINGAN	MATERI BIMBINGAN	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1	12 Maret	Bab 1	
2	7 Juni 2022	Bab 1	
3	15 Juli	Bab 1&2	
4	19 Juli	Bab 2	
5	15 Agustus	Bab 2	
6	20 Agustus	Bab 2	
7	25 Agustus	Bab 3	
8	30 Agustus	Bab 3&4	
9	3 September	Bab 4	
10	10 September	Bab 4	
11	15 September	Bab 4 & Youshi Galyou	
12			
13			
14			
15			
16			



SEKOLAH TINGGI BAHASA ASING JIA

Jalan Cut Muthia Raya No. 30 No.Telp/Fax : (021) 8822727

KOTAMADYA BEKASI

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA MAHASISWA : LIA AINA SALSABIL
 NIM/NPM : 43131520180056
 PROGRAM STUDI : Sastra Jepang
 JUDUL SKRIPSI : Representasi Budaya Suku Ainu dalam
 Film Ainu Mosir
 NAMA PEMBIMBING II : Rosi Novisa Syarani, M.Pd

NO	TANGGAL BIMBINGAN	MATERI BIMBINGAN	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1	17 Maret 2022	Bab 1	Rosi Syarani
2	28 Maret 2022	Bab 1	Rosi Syarani
3	12 April 2022	Bab 1 & 2	Rosi Syarani
4	14 Juni 2022	Bab 2	Rosi Syarani
5	24 Juni	Bab 2	Rosi Syarani
6	26 Agustus	Bab 2	Rosi Syarani
7	27 Agustus	Bab 2	Rosi Syarani
8	31 Agustus	Bab 3	Rosi Syarani
9	5 September	Bab 3 & 4	Rosi Syarani
10	8 September	Bab 4	Rosi Syarani
11	11 September	Bab 4	Rosi Syarani
12	14 September	Bab 4	Rosi Syarani
13	15 September	Youshi Gaiyuu	Rosi Syarani
14			
15			
16			

RIWAYAT HIDUP

Nama : Lia Aina Salsabil

NIM : 43131520180056

Jurusan : Sastra Jepang (S1)

Tempat, Tanggal Lahir : Bekasi, 1 Januari 2000

Jenis Kelamin : Perempuan

Alamat : JL. Masjid Al-Fatah No 152 RT 001/RW017 Kel.
Pengasinan Kec. Rawalumbu

Telepon : 085694304936

Email : liaaina01@gmail.com

Pendidikan Formal :

SDN Sepanjang Jaya VIII.....(2004 - 2010)

SMP PGRI Tajimalela 202(2010 - 2013)

SMA Negeri 13 Bekasi.....(2014 - 2017)

STBA JIA Bekasi(2018 - 2022)

