

REPRESENTASI BUDAYA JEPANG DALAM ANIME KAMISAMA HAJIMEMASHITA - ANALISIS SEMIOTIKA

Putri Widya Ningrum¹, Sri Oemiati²

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Dian Nuswantoro Semarang
putriwidyaningrum145@gmail.com¹, sri.oemiati@dsn.dinus.ac.id²

Abstrak: Penelitian ini tentang representasi budaya Jepang dalam *anime Kamisama Hajimemashita*. Film *anime Kamisama Hajimemashita* merupakan adaptasi dari manga shojo yang ditulis oleh Julietta Suzuki, di season pertama yang ditayangkan pada Oktober 2012 dengan genre comedy, romantis dan supranatural. Penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teori analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah semiotika Roland Barthers menggunakan signifikasi dua tahap yaitu denotasi, konotasi dan mitos. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan representasi makna budaya Jepang dalam *anime Kamisama Hajimemashita*. Hasil penelitian menunjukkan 7 scene dalam 13 episode yang mengandung budaya Jepang yaitu pada *scene 2* episode 1, *scene 1* episode 2, *scene 2* episode 3, *scene 1* episode 6, *scene 4* episode 6, *scene 6* episode 13, *scene 7* episode 13. Makna denotasi pada anime ini tampak pada kisah tokoh utama. Makna konotasinya berupa penjelasan dari makna denotasi. Kemudian mitos dalam film anime ini berupa kebudayaan yang dipengaruhi oleh kepercayaan agama.

Kata Kunci: *Anime, Budaya Jepang, Representasi, Semiotika*

Pendahuluan

Karya sastra merupakan suatu bentuk kreatifitas dalam bahasa yang indah dan berisi sederetan pengalaman batin maupun imajinasi yang berasal dari penghayatan realitas sosial pengarang (Wicaksono, 2014:4). Sastra tumbuh dengan pesat di berbagai belahan dunia yang diiringi dengan peraturan-peraturan yang ditetapkan oleh para sastrawan ternama pada zamannya. Karya sastra memiliki fungsi yang beragam yaitu diantaranya sebagai hiburan, pendidikan, keindahan, moral, dan religius.

Film merupakan salah satu media yang sangat efektif dan populer dalam pembelajaran budaya, baik budaya lokal atau bahkan budaya asing. Animasi yaitu salah satu bagian dari media yang dapat membawa dan menyebarkan kebudayaan yang dimiliki kreator dan disebarkan ke negara maupun kebudayaan lainnya. Ketika dikaitkan dengan perkembangan film animasi saat ini, ditemukan bahwa animasi luar negeri lebih banyak digemari daripada film animasi buatan Indonesia.

Jepang merupakan negara yang terkenal dengan Budaya pop, salah satunya *anime* dan *manga* nya. Dan jangkauan penikmatnya sangat banyak dan luas dari berbagai kalangan. Pada awal tahun 1990-an Jepang mulai menggunakan TV show Jepang sebagai media untuk mulai memperkenalkan budaya-budaya nya keseluruh dunia. Anime tidak

hanya bertujuan untuk hiburan tetapi juga salah satu media yang digunakan untuk memperkenalkan budaya Jepang, sehingga dapat dinikmati oleh seluruh kalangan.

Penelitian ini menggunakan data dari film animasi Jepang yang berjudul *Kamisama Hajimemashita*. Anime ini menceritakan tentang seorang gadis SMA yang bernama Nanami yang bertemu lelaki paruh baya bernama Mikage secara tidak sengaja. Kehidupan Nanami berubah drastis, dari seorang gadis remaja pada umumnya menjadi seorang dewi. Anime *Kamisama Hajimemashita* memiliki alur cerita yang menarik untuk dianalisis. Dalam anime *Kamisama Hajimemashita* terdapat beberapa scene yang menunjukkan kebudayaan Jepang. Teori yang digunakan untuk menganalisis representasi kebudayaan Jepang dalam penelitian ini adalah teori Semiotika Roland Barthers.

Materi dan Metode

Teori Representasi

Teori representasi berarti menggunakan bahasa supaya dapat menyatakan sesuatu secara bermakna, atau mempresentasikan kepada orang lain. Representasi bergantung pada tanda dan citra., yang memang sudah ada dan dapat dipahami secara kultural, dalam pembelajaran bahasa dan penandaan yang bermacam-macam atau sistem tekstual secara timbal balik.

Teori Semiotika Roland Barthers

Semiotika berasal dari bahasa Yunani ‘Semeion’ yang berarti tanda. Semiotika adalah sebuah ilmu yang mempelajari tanda (sign). Menurut Zoest, segala sesuatu yang dapat diamati ataupun dibuat teramat dapat disebut tanda.

Menurut Barthers, melihat signifikasi sebagai sebuah proses dengan sebuah susunan yang sudah terstruktur. Signifikasi yang tidak terbatas pada bahasa, tetapi terdapat pula beberapa hal yang bukan bahasa. Dalam teori Barthes mengatakan sebuah konsep tentang Denotasi dan Konotasi. Barthers juga menjelaskan bahwa signifikasi pertama tahap pertama yaitu suatu hubungan antara ekspresi (signifier) dan konten (signified) di dalam sebuah tanda. Jadi Barthes menyebut denotasi sebagai makna yang sebenarnya dari denotasi (sign). Kemudian signifikasi tahap kedua yaitu konotasi menggambarkan interaksi yang terjadi ketika (denotasi) bertemu dengan perasaan serta nilai dari kebudayaannya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Seperti yang dikatakan Narbuko dan Ahmadi (2015), penelitian deskriptif merupakan suatu penelitian yang berusaha menjawab permasalahan yang ada berdasarkan data-data. Data kualitatif biasanya berupa deskriptif atau narasi. Adapun objek penelitian atau sasaran yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah scene-scene yang ada pada anime *Kamisama Hajimemashita* yang merepresentasikan budaya Jepang, baik pada karakter, kostum pada karakter, tingkah laku, suara, dan pesan-pesan verbal maupun non verbal yang terdapat dalam scene tersebut kemudian akan diteliti dengan menggunakan teori Semiotika Roland Barthers. Metode pengumpulan data, penulis menggunakan teknik melihat dan simak. Teknik catat juga digunakan, karena setelah penulis melihat dan menyimak kemudian mencatat hasilnya.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Denotasi dan Konotasi antara unsur-unsur dalam anime *Kamisama Hajimemashita*

Hubungan Antara Latar dan Properti

Visual scene



scene 2 episode 1



scene 1 episode 2



scene 1 episode 6



scene 7 episode 13



scene 6 episode 13

Denotasi

Scene 2 episode 1

Disebuah gerbang (tori) kuil Shinto pada malam hari.

Scene 1 episode 2

Berada di dalam sebuah kuil dengan pakaian adat tradisional Jepang yang bernama Kimono. Yang tertutup tanpa memperlihatkan lekuk tubuh.

Scene 1 episode 6

Di ruang makan dengan meja kecil dan duduk bersimpuh.

Scene 7 episode 13

Di sebuah festival yang terlihat adanya lampu-lampu merah, dan banyaknya pengunjung serta pedagang di dalamnya.

Scene 6 episode 13

Visual digambarkan dengan pakaian yang dikenakan bernama 'shishi'.

Konotasi

Scene 2 episode 1

Berdasarkan denotasi pada scene 2 episode 1 tersebut kita bisa melihat gerbang atau torii dari sebuah kuil Shinto. Kompleks kuil dianggap sebagai kawasan suci sehingga di pintu masuk kuil dibangun 'torii' sebagai garis perbatasan selang kompleks kuil yang sakral dan lingkungan kehidupan. Dan pada scene ini memiliki makna konotasi dari gerbangnya saja sudah menunjukkan bahwa itu merupakan sebuah kuil suci, jadi dari gerbangnya yang memang identik dan bukan hanya hiasan saja.

Scene 1 episode 2

Pada scene ini terlihat tokoh utama dan tokoh pembantu lainnya sedang mengenakan pakaian adat tradisional Jepang. Yang biasa disebut 'Kimono'. Biasanya kimono dipakai oleh masyarakat Jepang dalam upacara formal serta festival. Busana kimono untuk wanita biasanya berbentuk baju terusan, sedangkan untuk kimono pria berbentuk setelan. Kimono juga terdiri dari beberapa bagian khususnya untuk kimono wanita terdiri dari ngajuban/lapisan paling dalam, date eri berupa kerah tambahan supaya membuat pemakainya terlihat memakai dua lapis ngajuban. Kemudian kimono utama sebagai lapisan terluar dengan motif yang indah. Lalu terdapat obi, yaitu ikat pinggang kain yang dililitkan pada pinggang. Dalam scene ini menunjukkan bahwa pemakaian kimono disini melambangkan kesucian seorang dewi. Dan orang-orang saat berada di dalam kuil.

Scene 1 episode 6

Terlihat pada scene ini para tokoh dalam anime sedang makan, dengan adat Jepang. Itu dicirikan dengan adanya meja untuk makan yang pendek kemudian duduk bersimpuh. Dan makan maupun minum dengan cara mengangkat mangkuk dan makannya sambil memegang mangkuk masing-masing. Begitupun saat minum. Dalam scene ini menunjukkan bahwa meja dan cara makan nya memperlihatkan secara jelas bahwa itu property dan cara orang Jepang makan.

Scene 7 episode 13

Pada scene 7 episode 13 terlihat bahwa sedang terjadi perayaan festival yaitu ditandai dengan banyaknya lampu-lampu yang digantung serta ramai pengunjung maupun pedagang didalamnya. Beragam jenis festival di Jepang tiap musimnya. Kemudian biasanya di Jepang festivalnya merupakan acara keagamaan atau hanya untuk pameran saja.

Scene 6 episode 13

Tari kagura ini merupakan berasal dari sebelum abad ke-14. Tarian ini biasanya mementaskan kisah dari kojiki, sebuah kumpulan mitos dan legenda yang sering menceritakan tentang peperangan antara dewa dan iblis. Dan memang dari awal mula nya tarian ini dipentaskan oleh gadis kuil sebagai tarian istana kekaisaran maupun di kuil Shinto. Pada scene ini tarian kagura melambangkan tarian untuk dewa-dewa yang disembah di setiap desa.

Hubungan antar pemeran baik pemeran utama, pemeran pembantu, maupun pemeran figuran.



scene 2 episode 3



scene 1 episode 2

Denotasi

Scene 3 episode 3 dan scene 1 episode 2 memperlihatkan seorang anak buah dewi tetap menemani dan selalu siap jika sang dewi membutuhkannya.

Konotasi

Konotasinya yaitu melambangkan kesetiaan, artinya terdapat seorang pembantu yang setia kepada dewinya. Selalu siap saat dewi membutuhkan pertolongan maupun kesusahan.

Hubungan antar dialog dan tulisan

scene 2 episode 3



scene 4 episode 6

Denotasi

Scene 2 episode 3

Pada scene di atas terlihat pembantu dewi sedang berbicara dengan pembantu kuil yang pembantu dewi yang lain dengan imbuhan 'dono' yaitu "Tomoe dono..".

Scene 4 episode 6

Pada scene ini menunjukkan petunjuk ruang kelas dengan kanji 音楽室 yang artinya ruang musik.

Konotasi

Scene 2 episode 3

Di Jepang untuk memanggil nama seseorang pasti selalu ditambah akhiran. Dan beragam macamnya, antara lain ~san, ~sama, ~shi, ~chan, ~kun, ~tan, ~dono. Dan ini penggunaannya tentunya selalu disesuaikan. Untuk memanggil nama yang formal ~san, ~sama, _~dono, _~shi. Kemudian untuk yang lebih akrab _~chan, _~kun, _~tan. Pada scene ini melambangkan tingkat kesopanan saat memanggil orang.

Scene 4 episode 6

Kanji merupakan salah satu jenis aksara Jepang yang biasanya dipakai untuk melambangkan konsep atau ide (kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan) terhadap kehidupan masyarakat Jepang. Aksara ini diadaptasi oleh masyarakat Jepang pada zaman dahulu dari Tiongkok, untuk menyebut huruf tersebut adalah 'Hanzi'. Hanzi diserap oleh masyarakat Jepang, dan jadilah huruf kanji seperti yang kita kenal sekarang. Huruf kanji ini terkesan lebih rumit daripada huruf hiragana maupun katakana.

Dalam hasil penelitian menunjukkan 7 scene dalam 13 episode yang menunjukkan budaya Jepang. Yaitu antara lain pada scene 2 episode 1 (kepercayaan orang Jepang, tempat beribadah), scene 1 episode 2 (pakaian orang Jepang), scene 2 episode 3 (cara memanggil orang di Jepang), scene 1 episode 6 (tatakrama makan di Jepang), scene 4 episode 6 (representasi kanji), scene 6 episode 13 (tari Kagura), scene 7 episode 13 (perayaan festival musim gugur).

Pada scene-scene di atas pada anime *Kamisama Hajimemashita* ini, ialah sebagai bentuk budaya Jepang yang digambarkan terkait dengan kebiasaan serta nilai agama. Kemudian gambar yang divisualisasikan secara tidak langsung terlihat berkenaan dengan kehidupan masyarakat Jepang. Kemudian melalui kepercayaan orang Jepang yang terdapat dalam anime, sebuah hal yang menjadi simbol budaya.

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas representasi budaya Jepang yang diungkap dalam anime *Kamisama Hajimemashita* meliputi adegan, visual, dan suara. Adegan terdiri dari cerita dan peran, visual terdiri dari karakter, latar, maupun properti, kemudian suara terdiri dari dialog dan musik latar.

1. Makna Denotasi dalam anime *Kamisama Hajimemashita* berada pada tanda yang direpresentasikan secara verbal maupun non verbal pada setiap scene mengenai budaya-budaya Jepang.
2. Makna Konotasi ditunjukkan dalam tindakan maupun karakter tokoh pada anime *Kamisama Hajimemashita* serta dialog antar tokoh yang menunjukkan budaya yang seringkali dilakukan oleh orang Jepang pada musim gugur.

Rujukan

- Audria, A., & Syam, H. M. (2019). Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang Dalam Film Anime Barakamon. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 4(3).
Bangsawan Animasi" Knight Kris". *Artika*, 5(1), 53-64, A. (2021). Representasi Budaya Jawa Pada Film.
- Sariya, S. (2021). Analisis Semiotika Representasi Budaya Dalam Film Dokumenter Cerita Budaya Desaku Paya Dedep. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ilmu Sosial dan Politik [JIMSIPOL]*, 1(4).
- Tazakka, M. S., Dewa, R. P., & Putro, A. A. R. (2020). Representasi Nilai-Nilai Budaya Jawa Pada Film (Studi Semiotika Representasi Nilai-Nilai Budaya Jawa Pada Film “Mantan Manten” Karya Farishad Latjuba). *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5(4), 161-177.