BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada kehidupan manusia, tanda merupakan salah satu aspek dan bagian yang sering digunakan dan dijumpai dalam kegiatan sehari-hari. Tanda digunakan sebagai penyampai pesan dan makna dengan cara yang lain. Tanda adalah dasar dari seluruh komunikasi yang terjadi. Manusia melakukan komunikasi dengan melalui tanda-tanda.

Tanda ialah instrumen yang digunakan untuk mencari arti dalam suatu kehidupan. Sebuah teks, baik itu surat, iklan, cerita, makalah, puisi, pidato, poster, komik, dan semua hal yang mungkin menjadi “tanda” dapat dilihat dalam aktivitas penanda, yaitu proses signifikasi yang menggunakan tanda untuk menghubungkan objek dan interpretasi. Jika diimplementasikan pada tanda bahasa, maka huruf, kata, maupun kalimat tidak memiliki arti sendiri. Itu artinya, pembacalah yang akan menghubungkan tanda dengan apa yang diartikan sesuai dengan sistem bahasanya.

Terdapat kajian, ilmu, ataupun metode analisis untuk mengkaji tanda-tanda yang disebut dengan semiotika. Semiotika, atau dalam istilah Roland Barthes, semiologi, pada dasarnya mempelajari bagaimana kemanusiaan memaknai berbagai macam hal. Memaknai dalam hal ini adalah objek tidak hanya membawa informasi, melainkan mengatur sistem yang terstruktur dari tanda. Dari konsep ini, mengikat teori lain yang berhubungan dengan simbol, bahasa, wacana, dan bentuk-bentuk nonverbal yang menjelaskan bagaimana tanda berhubungan dengan maknanya (Sobur, 2013, h.12).

Pada kajian semiotika, film adalah salah satu bidang kajian yang relevan untuk dianalisis secara semiotik. Hal tersebut karena dalam film terdapat banyak tanda yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara mendalam. Pesan dalam film menggunakan mekanisme lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya. Pesan tersebut disajikan lewat simbol-simbol tertentu, baik lewat adegan, percakapan serta plot cerita tanda atau simbol itu sendiri yang sering disebut sebagai semiotika.

Peneliti memilih film “Suzume” sebagai objek penelitian, karena dalam film ini banyak mengandung nilai-nilai kebudayaan dan film ini juga dapat memberikan pemahaman mengenai kebudayaan dengan media film. Film Suzume atau “Suzume No Tojimari” adalah film petualangan fantasi animasi Jepang tahun 2022 yang ditulis sekaligus disutradarai oleh Makoto Shinkai. Film ini mengangkat tema menarik mengenai bencana alam gempa bumi dan tsunami di Jepang. Dilansir dari CNN Indonesia, film “Suzume” menjadi salah satu film Jepang paling laris di Indonesia hingga menembus 400 ribu penonton dan menjadi film Jepang pertama yang bersaing di ajang film bergengsi Golden Bear 2022 setelah 20 tahun lamanya. Alasan lain mengapa peneliti memilih film ini sebagai objek penelitian yaitu peneliti menyadari bahwa terkadang penonton hanya memahami bahasa dan alur cerita dalam sebuah film. Penonton seringkali mengabaikan makna penting yang disampaikan melalui tanda dan simbol dalam sebuah film, maka dari itu peneliti tertarik untuk mengangkat dan menganalisis makna penting dari tanda yang ada dalam film Suzume.

Film ini mengisahkan seorang gadis berusia 17 tahun bernama Suzume. Suatu hari, Suzume bertemu dengan pemuda misterius bernama Souta yang tengah

mencari pintu di daerah tempat tinggal Suzume. Akhirnya Suzume mengikuti Souta dan berakhir menemukan reruntuhan di pegunungan. Di tengah reruntuhan itu, Suzume melihat sebuah pintu lapuk berdiri tegak. Didorong rasa penasaran, akhirnya Suzume membuka pintu itu. Suzume tak mengetahui bahwa ketika satu pintu terbuka, pintu-pintu lain di berbagai titik di Jepang akan ikut terbuka. Bahayanya lagi, ketika pintu-pintu itu terbuka, berbagai bencana akan muncul dan menghancurkan seluruh Jepang. Souta yang diceritakan sebagai "penutup" pintu yang terbuka, gagal menjalankan tugasnya karena dirinya berubah menjadi kursi. Maka bersama Suzume, mereka berpetualang ke seluruh Jepang untuk menutup pintu yang terbuka demi mencegah bencana terjadi.

Makoto Shinkai menggagas ide tentang Suzume ketika dia melakukan perjalanan keliling Jepang untuk memberikan presentasi tentang karya-karyanya di masa lalu. Makoto menyadari bahwa terdapat banyak area kosong atau terbengkalai di Jepang akibat menurunnya angka kelahiran dan populasi yang semakin menua sehingga dia berpikir untuk menulis sebuah cerita tentang tempat yang ditinggalkan. Gempa bumi dan tsunami Tohoku pada tahun 2011 memberikan pengaruh terhadap tema dalam film ini. Terdapat banyak mitologi Jepang yang Makoto sisipkan dalam film ini.

Dalam menganalisis film animasi Suzume peneliti menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Pemakaian analisis semiotika Roland Barthes ialah guna mengetahui mitos-mitos pada film melalui aspek kesejajaran hingga kemudian terlihat sebuah interpretasi yang timbul dari simbol pada adegan film. Interpretasi pada simbol adegan film itu sendiri berbentuk adegan serta percakapan para karakter film animasi Suzume. Maka dari itu, peneliti merepresentasikan dalam

penelitian yang berjudul **“Representasi Mitologi Jepang Dalam Film Animasi “Suzume” (Analisis Semiotika Roland Barthes Mengenai Representasi Mitologi Jepang Dalam Film Animasi ‘Suzume’ Karya Makoto Shinkai).”**

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Pertanyaan Makro

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka adapun rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian ini adalah **Bagaimana Representasi Mitologi Jepang Dalam Film Animasi “Suzume”?**

1.2.2 Pertanyaan Mikro

Terdapat beberapa pertanyaan mikro yang akan diteliti yaitu :

1. Bagaimana **Makna Denotasi** Mitologi Jepang Dalam Film Animasi “Suzume”?
2. Bagaimana **Makna Konotasi** Mitologi Jepang Dalam Film Animasi “Suzume”?
3. Bagaimana **Makna Mitos** Mitologi Jepang Dalam Film Animasi “Suzume”?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui **Representasi Mitologi Jepang Dalam Film Animasi “Suzume”**

1.3.2 Tujuan Penelitian

Terdapat beberapa tujuan dari penelitian, yaitu :

1. Untuk mengetahui **Makna Denotasi** Mitologi Jepang Dalam Film Animasi “Suzume”
2. Untuk mengetahui **Makna Konotasi** Mitologi Jepang Dalam Film Animasi “Suzume”
3. Untuk mengetahui **Makna Mitos** Mitologi Jepang Dalam Film Animasi “Suzume”

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini secara teoritis baik secara langsung maupun tidak langsung diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan Ilmu Komunikasi secara umum dan tataran studi ilmu semiotika secara khusus dapat mengedepankan pada penelitian pemaknaan film lintas budaya.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna bagi peneliti karena dapat dijadikan sebagai pembelajaran mengenai bagaimana sebuah film dapat dimaknai, serta menambah wawasan dalam mengkaji bagaimana film dianalisis menggunakan metode Semiotika Roland Barthes. Serta menambah masukan dan pengalaman peneliti dalam mengaplikasikan Ilmu Komunikasi pada tataran studi semiotika.

2. Bagi Universitas

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi mahasiswa Universitas Komputer Indonesia, khususnya bagi program studi Ilmu Komunikasi. Diharapkan juga dapat menjadi bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.

3. Bagi Masyarakat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi alat untuk memberikan pencerahan dan gambaran terhadap masyarakat luas bahwa sebuah film dapat memiliki makna yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat sehingga kebudayaan dan mitologi yang dipercaya dalam suatu daerah dapat terus dilestarikan.