

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Film merupakan representasi dari realitas dengan membentuk dan menyajikan realitas berdasarkan kode-kode, konvensi, dan ideologi (Susanto, 1982:60). Hal ini sejalan dengan pandangan Effendy (1986) mengenai film yang diartikan sebagai produk budaya dan sarana ekspresi kesenian. Film telah menjadi media komunikasi audiovisual yang tidak hanya berfungsi dalam menyampaikan pesan namun juga mendidik. Selain itu, film dapat merepresentasikan isu-isu sosial seputar ras, etnisitas, gender, dan seksualitas.

Representasi isu seputar gender pada film dapat menjadi sarana untuk memperlihatkan representasi wanita, khususnya Jepang. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa wanita Jepang sering direpresentasikan sebagai subordinat dan lebih rendah dari laki-laki, serta penggambaran karakter yang lemah dan membutuhkan perlindungan dari laki-laki (Agusta, 2006). Selain itu, representasi perempuan dalam film Jepang kerap mengikuti stereotip patriarki dan menempatkan perempuan pada posisi yang tidak setara dengan laki-laki. Hal ini bermula dari konstruksi sosial wanita Jepang yang mengalami pergeseran pada zaman feodal atau kerap disebut sebagai zaman pramodern Jepang.

Konstruksi sosial di Jepang pada zaman feodal mengalami pergeseran bermula dari zaman Heian akhir. Melalui penelitian Hartono (2007) menyebutkan

bahwa pada akhir zaman Heian ketika Jepang dilanda peperangan antarkeluarga aristokrasi militer yang berkepanjangan menyebabkan posisi wanita mengalami pergeseran dalam kehidupan sosial dan politik. Adanya pandangan bahwa secara fisik kaum wanita tidak cukup kuat dalam peperangan adalah mengurangi peranan wanita di masyarakat. Selain itu, sejak zaman Heian yang merupakan masa transisi ke budaya feodal aristokrat, disebutkan bahwa status laki-laki meningkat bersamaan dengan naiknya kekuasaan golongan *bushi* (samurai). Hal ini berbanding terbalik dengan merosotnya status wanita yang lambat laun tersingkirkan dari struktur feodal dan menerima peran yang tidak penting serta hanya sebagai pelengkap kaum pria.

Dalam sejarah Jepang kuno (feodal) diyakini bahwa perempuan memiliki kedudukan dan peranan yang penting dalam kehidupan sosial dan politik. Melalui sebuah catatan kuno bahwa Jepang pernah diperintah oleh seorang kaisar wanita hingga akhir periode Nara. Sakamoto (1980 : 61-77) menyebutkan bahwa dalam kurun periode tersebut, kaisar wanita Jepang kembali hadir dalam keshogunan Tokugawa walaupun jumlahnya tidak sebanyak pada sebelum zaman Nara. Pada zaman Tokugawa, kedudukan kaisar berada di bawah *shogun* sehingga keberadaan kaisar wanita di zaman itu sangat lemah karena sistem sosial yang menganut konfusianisme juga menyebabkan wanita Jepang saat itu harus tunduk pada laki-laki (Roosiani, 2016). Hal ini cenderung berbeda dengan masyarakat Jepang kuno (feodal) dimana masyarakat matriarkal memiliki kedudukan pria dan wanita sederajat sebagai pemimpin politik dan agama (Reischauer, 1982 : 269). Namun, hal ini tidak berlangsung lama karena terjadi pergeseran kedudukan perempuan dalam masyarakat semenjak Jepang memasuki zaman feodal.

Terdapat film yang memotret mengenai kondisi zaman feodal tepatnya zaman Muromachi yang diproduksi oleh Ghibli Studio, yaitu Film Princess Mononoke dengan memperlihatkan tokoh utamanya, Nona Eboshi dan San sebagai representasi wanita yang tangguh dan ikutserta dalam peperangan. Film yang bertemakan feminisme ini merupakan salah satu film animasi karya Hayao Miyazaki yang mengangkat permasalahan mengenai konflik antara manusia dengan lingkungan dengan mengisahkan *conflict of interest* (konflik kepentingan) masing-masing. Miyazaki menggambarkan konflik di dalam film Princess Mononoke ini meliputi konflik antara peradaban manusia, hukum alam, dengan dewa, yaitu persetujuan antara Ashitaka dan Nago, persetujuan antara Mononoke dan Nona Eboshi, serta kerusuhan ketika Dewa Rusa kehilangan kepalanya serta pertikaian yang tidak dapat diselesaikan tanpa kekerasan, yaitu perang dengan pasukan samurai dan perang antara manusia dan dewa babi hutan (Shore, 2013; Lubina, 2022).

Representasi wanita *Tataraba* dalam film Princess Mononoke menjadi fokus penelitian karena mereka merupakan pekerja prostitusi di masa lalu yang dipekerjakan dalam *Tataraba* oleh Nona Eboshi sebagai pendirinya dengan ikutserta dalam konflik kepentingan yang diangkat dalam film ini. Kehadiran mereka menjadi daya tarik dalam penelitian karena memperlihatkan paradigma konteks sosial dan budaya Jepang pada masa itu yang mulai memperlihatkan industrialisasi yang dipimpin oleh seorang wanita, yaitu Nona Eboshi dengan warga desa *Tataraba* berkedudukan sederajat yang tercermin dalam beberapa adegan dan dialog dalam film ini. Misalnya dalam adegan diperlihatkan bagaimana bentuk peran gender yang dijalankan oleh wanita *Tataraba* dalam melakukan aktivitas

bekerja sebagai pengrajin besi sembari menunggu kedatangan Nona Eboshi dan para laki-laki yang bekerja di luar *Tataraba* dan beberapa wanita *Tataraba* yang diikutsertakan dalam peperangan oleh Nona Eboshi.

Peran gender merupakan konstruksi sosial yang dibentuk masyarakat berdasarkan cara bertingkah laku, adat istiadat, dan sebagainya dengan berdampak pada pembentukan identitas dan interaksi dengan lingkungannya (Unger, 1979; Torres, Jones & Renn, 2009). Dalam peran gender tradisional, perempuan ter subordinasi oleh laki-laki karena *sex* (jenis kelamin), yang dapat dipahami sebagai pembeda antara laki-laki dan perempuan secara biologis, sementara gender mengacu kepada sebuah kategori feminin dan maskulin yang menciptakan perbedaan antara laki-laki dan perempuan melalui konstruksi sosial (Fakih, 2013). Penggunaan teori ini digunakan untuk memperdalam analisis semiotika Fiske mengenai representasi wanita *Tataraba* dalam film *Princess Mononoke*.

Objek kajian pada penelitian ini adalah para wanita *Tataraba* dalam film *Princess Mononoke*. Dalam film ini, Wanita *Tataraba* sebagai sosok wanita tangguh dan mandiri yang digambarkan melalui tanda-tanda yang dapat dianalisis melalui kajian semiotika. Alasan dipilihnya film *Princess Mononoke* pada penelitian ini salah satunya tokoh Toki yang merupakan salah satu wanita *Tataraba* memperlihatkan peran gender maskulin dalam sosok feminim, Misalnya, penonton akan melihat dan merasakan semangat Toki saat bekerja sebagai pengrajin besi di *Tataraba* dan berada dekat dengan Koroku yang sangat berbeda dengan penggambaran sosok wanita oleh Agusta (2006). Film ini berhasil menggambarkan penerimaan wanita *Tataraba* yang memiliki status sosial rendah di *Tataraba* dengan peran gender yang ditampilkan di dalam film. Kegigihan dan keuletan

wanita *Tataraba* dalam film ini dikemas secara khas dan edukatif. Oleh karena itu, film *Princess Mononoke* ini mudah diterima karena alur ceritanya sangat menarik.

Semiotika merupakan salah satu cabang ilmu linguistik yang mempelajari pertandaan dan makna dari sistem tanda dari jenis karya sastra apapun yang menyampaikan makna (Hariananta, 2022). Ilmu semiotika bermula dari teori Saussure (1916) mengenai tanda yang muncul dari hubungan antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Melalui studi ini, makna yang dibangun oleh tanda-tanda berupa kode sosial yang terdapat dalam film *Princess Mononoke* dapat ditelusuri untuk mendapatkan hasil penelitian berupa representasi wanita *Tataraba*. Adapun teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori oleh John Fiske.

John Fiske merupakan seorang teoretikus media yang mengembangkan teori semiotika yang digunakan untuk menganalisis pesan media dengan mementingkan pada gejala-gejala sosial seperti halnya budaya, keadaan sosial dan kepopuleran budaya yang sangat memengaruhi masyarakat dalam memaknai makna. Penggunaan semiotika Fiske ini karena didasarkan keinginan memperluas pemaknaan peran gender melalui representasi wanita *Tataraba* dengan menggunakan kode level, yaitu level realitas, level representatif, dan level ideologi (Fiske dalam Nabillah, 2020). Sehingga, penggunaan teori ini dapat digunakan untuk menjelaskan representasi wanita *Tataraba* dalam film *Princess Mononoke*.

Melalui penelitian ini, akan dibandingkan dengan penelitian yang serupa dengan menggunakan pendekatan semiotika Fiske. Berikut ini akan dibahas mengenai beberapa acuan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

Penelitian yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah mengenai penggambaran peran gender dalam media anak-anak, khususnya dalam film



animasi Jepang oleh Ghibli Studios. Penelitian oleh Cho, E., & Macomber, M. (2022) ini meneliti representasi peran gender dalam film *Spirited Away* dan *Castle in the Sky* dengan dampak yang akan diterima oleh anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun tokoh protagonis laki-laki menunjukkan karakteristik maskulin yang lebih tradisional, ditemukan bahwa tokoh protagonis perempuan menggambarkan karakteristik maskulin dan feminin, sehingga menunjukkan bahwa mereka lebih bersifat androgini. Pemeriksaan terhadap karakteristik tokoh protagonis yang paling sering ditunjukkan serta tindakan penyelamatan mereka juga mendukung kesimpulan ini. Penelitian oleh Cho, E., & Macomber, M. (2022) ini dapat menambah wawasan pengetahuan mengenai penggambaran gender di media anak-anak dan landasan eksplorasi terhadap penelitian selanjutnya mengenai film Studio Ghibli.

Selain itu, penelitian yang juga menjadi acuan dalam penelitian ini adalah kajian mengenai perubahan identitas perempuan dari periode tradisional hingga sekarang melalui karakter wanita dalam film animasi. Studi yang dilakukan Hilal (2020) ini berfokus pada dua puluh poster khususnya dalam film-film karya Hayao Miyazaki yang dibuat antara 1984 dan 2022. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab lima pertanyaan dasar terkait identitas perempuan dalam poster, termasuk peran yang terkait dengan identitas perempuan, pengenaan kecantikan, elemen tekanan lingkungan, dan refleksi perubahan identitas perempuan hingga periode postmodern. Temuan penelitian menunjukkan bahwa seiring waktu, representasi wanita Hayao Miyazaki dalam film animasi tidak tunduk pada pengenaan kecantikan, tidak memerlukan pahlawan pria, dan sering memiliki peran sebagai penyelamat.

Berdasarkan acuan penelitian yang telah dipaparkan, adapun fokus penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan representasi wanita *Tataraba* melalui analisis semiotika Fiske dalam film *Princess Mononoke*. Maka dari itu, penelitian ini menjadi penting untuk diteliti dalam sebuah penelitian yang berjudul **“Representasi Wanita *Tataraba* dalam Film *Princess Mononoke*”**

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penelitian ini ditekankan pada representasi wanita *Tataraba* yang terdapat dalam film *Princess Mononoke*. Maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Bermula dari zaman Heian akhir, status sosial wanita Jepang mulai merosot yang diakibatkan oleh ketidakpercayaan terhadap wanita sebagai sosok yang tangguh dalam medan perang
- 1.2.2 Terdapat sebuah film *Princess Mononoke* yang berlatar belakang pada era Muromachi dengan memperlihatkan tokoh utamanya, Nona Eboshi dan San sebagai representasi wanita yang tangguh yang memiliki konflik kepentingan masing-masing
- 1.2.3 Dalam film tersebut, terdapat tokoh wanita *Tataraba* yang memiliki stereotip buruk oleh warga *Tataraba* dikarenakan profesinya di masa lalu sebagai pekerja prostitusi yang dipekerjakan Nona Eboshi mendapatkan perlakuan yang sederajat dengan laki-laki *Tataraba*

1.2.4 Peran gender wanita *Tataraba* memiliki sisi maskulin dalam sosoknya yang feminin terlihat dalam film ini melalui tanda-tanda yang menunjukkan representasi pada wanita Tataraba

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Adapun masalah yang telah diidentifikasi, perlu dilakukan pembatasan yang selanjutnya disebut sebagai pembatasan masalah. Pada penelitian ini hanya berfokus pada representasi wanita *Tataraba* melalui semiotika Fiske dalam level realitas, interpretasi, dan ideologi dalam konteks peran gender yang terdapat dalam film *Princess Mononoke*.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah representasi wanita *Tataraba* yang terdapat dalam film *Princess Mononoke*?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan pada penelitian ini adalah untuk menganalisis representasi wanita *Tataraba* yang terdapat dalam film *Princess Mononoke*.



## **1.6. Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan dalam pengembangan keilmuan mengenai representasi wanita Jepang dalam film melalui kajian semiotika. Selain itu, juga dapat bermanfaat dalam pengembangan bidang kajian gender Jepang di Indonesia.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat lebih spesifik bagi pembelajar bahasa Jepang terhadap kajian masyarakat budaya mengenai representasi gender di masyarakat Jepang melalui media film. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji representasi wanita Jepang.

