

REPRESENTATION OF JAPANESE CULTURE IN THE FILM *NIHONJIN NO SHIRANAI NIHONGO* (A SEMIOTIC STUDY)

REPRESENTASI BUDAYA JEPANG DALAM FILM *NIHONJIN NO SHIRANAI NIHONGO* (STUDI SEMIOTIKA)

Milenia Sevtiani¹), Dewi Kania Izmayanti²), Irma³), Oslan Amril⁴)

¹Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta
Email: mileniasevtiani281299@gmail.com,

²Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta
Email: dewi.kaniaizmayanti@bunghatta.ac.id

³Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta
E-mail : irma@bunghatta.ac.id

⁴Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta
E-mail : oslan.amril@bunghatta.ac.id

ABSTRAK

Jepang sukses menjadi negara yang mempertahankan kebudayaannya dari budaya tradisional hingga budaya modern. Berkat keberhasilannya tersebut Jepang menjadi sangat disorot oleh negara lain. Banyaknya peminat masyarakat diluar Jepang yang menonton film anime membuktikan bahwa budaya Jepang tidak hanya populer di Jepang namun juga diluar Jepang. Salah satunya adalah *Film Nihonjin No Shiranai Nihongo* yang menggambarkan kecintaan masyarakat diluar jepang terhadap budaya Jepang. Zen yang menggambarkan ilmu sebuah ketenangan banyak terkandung di dalam unsur budaya Jepang. Hal inilah yang mendasari penelitian ini dilakukan yaitu untuk mendiskripsikan budaya Jepang yang tergambar dalam film *Nihonjin No Shiranai Nihongo*. Peneliti menggunakan teori Roland Barthes untuk menggambarkan budaya jepang yang terkandung di dalam film ini. Menurut teori yang disampaikan oleh Roland Barthes dikatakan bahwa makna terbagi menjadi 3 jenis yaitu makna denotasi, makna konotasi dan juga mitos. Untuk membedah makna tersebut penulis menggunakan metode kajian pustaka dengan teknik simak catat. Dari 12 episode ditemukan 8 budaya jepang yaitu Furoshiki di episode 2, Hanafuda dan Kendou di episode 3, Shouryuumma dan kanji di episode 5, Natto di episode 7, tata cara minum the episode 8, ramalan omikuji di episode 10. Maka dapat kita simpulkan bahwa budaya Jepang dapat kita bisa melihatnya melalui film dan bisa memaknainya secara konotasi, denotasi, dan juga mitos.

Kata Kunci : *Nihonjin No Shiranai Nihongo*, Film, Makna Denotasi, Makna Konotasi, Makna Mitos.

ABSTRACT

Japan has succeeded in maintaining its culture from traditional to modern culture. Thanks to its success, Japan has been highly regarded by other countries. The large number of enthusiasts outside Japan who watch anime films proves that Japanese culture is not only popular in Japan but also outside Japan. One example is the film "Nihonjin No Shiranai Nihonggo," which depicts the love of people outside Japan for Japanese culture. Zen, which represents the art of tranquility, is widely present in Japanese culture. This is the basis for this research, which aims to describe Japanese culture depicted in the film "Nihonjin No Shiranai Nihonggo." The researcher uses Roland Barthes' theory to describe Japanese culture in this film. According to the theory presented by Roland Barthes, meaning is divided into three types: denotation, connotation, and myth. To dissect these meanings, the author uses the literature review method with the note-taking technique. From the 12 episodes, 8 Japanese cultures were found: Furoshiki in episode 2, Hanafuda and Kendou in episode 3, Shouryuuma and kanji in episode 5, Natto in episode 7, the tea-drinking etiquette in episode 8, and omikuji fortune-telling in episode 10. Therefore, we can conclude that Japanese culture can be seen through films and interpreted in terms of connotation, denotation, and myth.

Keywords: Nihonjin No Shiranai Nihonggo, Film, Denotative Meaning, Connotative Meaning, Mythical Meaning.

PENDAHULUAN

Sebagai negara yang masuk dalam peringkat tinggi dalam kategori reputasi terbaik di dunia menurut Future Brand Country Index pada tahun 2019, Jepang dapat dinilai sangat maju baik dalam bidang teknologi dan juga budaya. Tidak hanya itu Yomiuri Shimbun juga menuliskan dalam survei yang dilakukan pada tahun 2006 minat masyarakat terhadap budaya Jepang mencapai hingga 8,3 %.

Budaya tradisional Jepang seperti Noh, Shodo, Sumo, Kabuki dan lain sebagainya merupakan budaya yang sangat erat kaitannya dengan Jepang. Untuk sebagian orang – orang yang memiliki keterbatasan untuk datang ke Jepang, dengan kemajuan saat ini budaya Jepang dapat kita lihat secara langsung melalui berbagai media salah satunya adalah film.

Film adalah suatu media yang membawa pesan, yang dimana isi dari pesan tersebut akan diterima oleh seluruh orang dan memiliki pengaruh yang besar (Effendy, 1986). Film memiliki berbagai jenis yaitu film berita, film dokumenter, film kartun dan juga film komedi. Sebagai film bergenre komedi film *Nihonjin No Shiranai Nihonggo* tidak hanya menceritakan kisah yang lucu, tapi juga merepresentasikan berbagai budaya tradisional Jepang.

Film menjadi media yang paling tepat untuk mendeskripsikan sesuatu, sesuai dengan yang disampaikan oleh John Fiske sesuatu yang merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi, via kata-kata, bunyi, citra, atau kombinasinya disebut dengan representasi (Fiske, 2018) Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan budaya Jepang yang tergambar dalam film *Nihonjin No Shiranai Nihonggo*.

Dengan segala keterbatasan yang ada, masih banyak orang – orang yang belum bisa datang langsung ke Negeri Sakura ini untuk melihat secara langsung

budaya tersebut, maka diharapkan penelitian ini dapat menjadi media penghubung bagi pecinta budaya Jepang untuk melihat tanda – tanda di dalam budaya Jepang. Penelitian dengan data utama film *Nihonjin no Shiranai Nihongo* ini pernah dilakukan, diantaranya adalah : penelitian skripsi yang dilakukan oleh Dewi Karunia Widiyaningrum, dengan kajiannya tentang Implikatur Percakapan pada Respon Verbal Tokoh Haruko, Devina Innasita Kusumaningrum dengan kajiannya tentang Referensi Persona. serta Alfi Rahmatsyah, Anwar Nasihin, Syahrial dengan kajiannya tentang Kajian Struktur”.

Merujuk pada penelitian sebelumnya belum ada yang meneliti mengenai “Representasi Budaya Jepang di dalam Film *Nihonjin No Shiranai Nihongo*”. Menurut teori John Fiske tentang representasi, ia menjelaskan bahwa representasi adalah sesuatu yang merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi, via kata-kata, bunyi, citra, atau kombinasinya [2]. Sesuai dengan teori yang disampaikan tersebut, maka dalam penelitian ini penulis akan merepresentasikan budaya Jepang yang tergambar melalui kata kata dan gerakan – gerakan yang dilakukan oleh para karakter di dalam film *Nihonjin No Shiranai Nihongo*.

Menurut Koentjaraningrat budaya diklasifikasikan dalam tujuh jenis yaitu 1) sistem religi dan upacara keagamaan, 2) sistem dan organisasi kemasyarakatan, 3) sistem pengetahuan, 4) bahasa, 5) kesenian, 6) sistem mata pencaharian hidup, dan 7) sistem teknologi dan peralatan (Sumarto, 2019).

Dari ketujuh jenis tersebut Furoshiki yang termasuk sistem teknologi dan peralatan. Hanafuda, Kendou dan Chadou yang termasuk dalam kesenian. Shouryoumma dan omikuji yang termasuk dalam upacara keagamaan. Kanji yang termasuk dalam bahasa, dan Natto yang termasuk dalam peralatan. Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi. tetapi juga menetapkan sistem terstruktur dari tanda (Sobur, 2013) . Dalam mencari makna dibalik budaya yang ditampilkan didalam film ini penulis menggunakan teori semiotika Roland Barthes yang terbagi makna menjadi tiga jenis yaitu makna denotasi, konotasi dan juga mitos.

METODE

Untuk mencapai tujuan dari penelitian ini maka peneliti menggunakan metode deskriptif. Hal ini bertujuan untuk untuk mendeskripsikan fakta yang berbentuk gambar maupun dialog dengan interpretasi yang tepat yang berkaitan dengan budaya yang ditampilkan didalam film *Nihonjin No Shiranai Nihongo*. Adapun sumber data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah film “*Nihonjin No Shiranai Nihongo*” yang di sutradarai oleh Yakumo Saiji pada tahun 2010.

Penelitian ini juga didukung dengan buku – buku, jurnal – jurnal, serta artikel – artikel. Teknik pengumpulan data dalam film ini adalah teknik kajian pustaka yaitu peneliti menjadikan bahan-bahan tertulis seperti manuskrip, buku, majalah, surat kabar dan dokumen lainnya. Untuk menindaklanjuti bahan – bahan tersebut maka peneliti menggunakan teknik catat. Untuk mencatat point – point penting dalam penelitian. Lalu dibarengi dengan teknik simak yaitu menyimak bagian – bagian penting yang ada di dalam film *Nihonjin No Shiranai Nihongo*.

Adapun urutan yang dilakukan penulis untuk menjalani penelitian ini yaitu pertama pemilihan bagian – bagian yang menampilkan budaya Jepang yang

terkandung didalam film Nihonjin No Shiranai Nihonggo yang sesuai dengan teori Roland Barthes, maka bagian – bagian yang tidak memenuhi syarat akan langsung dihilangkan. Kedua data – data yang masih dalam berbentuk video tersebut, maka video tersebut dijabarkan kedalam bentuk teks.

PEMBAHASAN DAN DISKUSI

Ditemukan 8 budaya Jepang yang ditampilkan dalam film Nihonjin No Shiranai Nihonggo ini yaitu Furoshiki, Hanafuda, Kendou, Shouryoumma, Huruf Kanji, Natto, Chadou dan Omikuji. Makna Furoshiki yang dipakai oleh Haruko memiliki makna denotasi adalah sebuah kain pembungkus yang digunakan untuk membungkus sesuatu, makna konotasinya dengan membungkus sesuatu yang ingin kita berikan maka menggambarkan kebaikan hati, perhatian dan peduli seorang Haruko. Hal ini tergambarkan dari yang dilakukan Haruko untuk membantu muridnya mendapatkan permintaan maaf, serta memiliki mitos menghormati.

Hanafuda memiliki makna denotasi permainan kartu Jepang dengan gambar alam yang digunakan dalam permainan kartu Jepang, makna konotasi yang dimilikinya adalah kebersamaan, dan kedekatan dengan alam ditandai dengan gambar alam yang terlukis di dalam kartu Hanafuda tersebut. Mitosnya yaitu kartu yang didapatkan dalam permainan biasa digunakan juga untuk peramalan kehidupan serta dianggap penggambaran yang pas untuk alam di Jepang.

Kendou adalah olahraga tradisional Jepang yang menggunakan atribut pakaian berwarna putih dan biru. Makna konotasi dari warna biru dan putih ini menggambarkan tingkat kemahiran. Putih dianggap masih polos dan belum mahir sedangkan biru dianggap mahir dan menguasai semua gerakan dan mental yang baik saat bermain kendou. Mitosnya adalah Zen dianggap sebagai ilmu yang mendasari dalam olahraga kendou.

Shouryoumma adalah boneka yang terbuat dari sayur sayuran. Makna konotasi dari Shouryoumma ini adalah kendaraan untuk para arwah, makna konotasinya adalah Shouryoumma yang terbuat dari terong dan mentimun dimaknai Terong yang dianalogikan sebagai sapi dan timun dianalogikan dengan kuda. Mitosnya adalah Sapi dianggap dapat mengantarkan arwah pergi dan pulang dengan cepat dan timun merupakan kebalikannya. Kanji makna denotasinya adalah salah satu dari 3 jenis huruf Jepang. Makna konotasi dari kanji ini adalah visualisasi dari kata dalam Bahasa Jepang. Mitosnya adalah Kanji diambil dari kisah atau filosofi yang menggambarkan dari kosa kata tersebut.

Makna denotasi Natto adalah kacang kedelai yang difermentasi. Makna konotasi dari natto ini adalah ketidaklarasan pemikiran yang beredar dengan yang dilakukan oleh Paul. Mitos dari Natto adalah Kebanyakan orang asing akan tidak menyukai natto karena baunya yang kurang sedap dan teksturnya yang berlendir. Namun Paul yang berkebangsaan Inggris malah sangat menyukai Natto.

Makna denotasi Chadou adalah tata upacara minum teh. Makna konotasi dari Chadou ini adalah tata krama, dan Mitos yang terdapat dalam Chadou adalah Zen untuk penyucian diri dan ketenangan. Makna denotasi Omikuji adalah kertas yang berisi ramalan hidup. Makna konotasi ini adalah kepercayaan. Mitos yang dibawa oleh Omikuji ini adalah ketika ramalan buruk yang didapat, untuk menghindari hal

buruk terjadi maka akan ditinggalkan dan diikatkan di kuil. Sedangkan ramalan yang baik, bias dijadikan sebagai jimat.

KESIMPULAN

Setiap budaya yang ditampilkan dalam film ini masing - masing nya memiliki makna denotasi, konotasi dan mitos. Makna denotasi alat pembungkus yaitu *Furoshiki*, olahraga pedang *Kendou*, permainan kartu *Hanafuda*, boneka sayur *Shouryuumma*, jenis huruf Jepang *Kanji*, makanan fermentasi Jepang *Natto*, upacara meminum teh *Chadou*, dan kertas ramalan untuk *Omikuji*. Makna konotasi *Furoshiki* yaitu penghormatan serta kepedulian. Warna biru dan putih pada *kendou* melambangkan keahlian *kendou*. *Hanafuda* cerminan alam Jepang. *Shouryuumma* kendaraan arwah. *Kanji* yang merupakan visualisasi kata. *Natto* makanan yang disukai oleh orang jepang dengan stigma kesehatan. *Chadou* yaitu tata krama dan *omikuji* kepercayaan.

Mitos dari *Furoshiki* memiliki arti menerima dan menundukkan kepala. *Kendou* ilmu zen dalam penenangan diri. *Hanafuda* membawa mitos keberuntungan. *Shouryuumma* membawa mitos kecepatan dalam membawa arwah. *Kanji* 取 diambil dari kisah pembunuhan. *Natto* dipercayai kekuatannya layaknya obat. *Chadou* waktu untuk mendalami diri dan memperbaiki diri. *Omikuji* merupakan jimat untuk hal baik yang tertulis di dalamnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis juga ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada pihak – pihak yang sudah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yaitu kepada: Ibu Dra. Dewi Kania Izmayanti, M.hum selaku dosen Pembimbing yang telah memberikan waktunya untuk membimbing serta memberikan saran dalam proses penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi Rahmatsyah. 2016. “Penyimpangan Penggunaan Bahasa Keigo dalam Serial Drama Jepang Nihonjin No Shiranai Nihongo Kajian : Struktur”. Universitas Bung Hatta.
- Dewi Karunia Widiyaningrum. 2019. “ Implikatur Percakapan pada Respon Verbal Tokoh Haruko dalam Drama Nihonjin no Shiranai Nihongo Karya Yoshihiro Izumi”. Universitas Dian Nuswantoro.
- Devina Innasita Kusumaningrum. 2019. Referensi Persona dalam Serial Drama “Nihonjin No Shiranai Nihongo”. Universitas Negeri Surabaya.
- Effendy, O. U. (1986). *Dimensi-dimensi komunikasi*. Bandung : Alumi.
- Fiske, J. (2018). *Cultural and communication studies: sebuah pengantar paling komprehensif*. Yogyakarta : Jalasutra, 2018.
- Sobur, A. (2013). *Semiotika Komunikasi (Kelima)*. PT Remaja Rosdakarya.

Sumarto, S. (2019). Budaya, Pemahaman dan Penerapannya. *Jurnal Literasiologi*, 1(2), 16. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v1i2.49>