

**Nilai Moral Bangsa Jepang *Jin*
dalam Film *Sayonara Bokutachi No Youchien*
(Kajian Semiotika John Fiske)**

Selma Shabrina

*Japanese Departement, Universitas Komputer Indonesia
selma488@yahoo.com*

Abstract

*This study aimed to determine the moral values of the Japanese *Jin* or the generosity of the day represented through Kanna's character in the film *Sayonara Bokutachi No Youchien*. The method used in this study is a descriptive analysis method with a semiotic approach by John Fiske, where the meaning contained in the text is seen from 3 levels of television code, namely the level of reality, the level of representation and the level of ideology. The results showed that the *Jin*'s moral values represented by Kanna's characters were drawn through appearance and costume codes, expression codes, behavior codes, speech codes, and also movement codes. While at the level of representation, can be seen through the camera code and dialogue code.*

Keywords : *Japanese moral values, semiotics, film*

Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai moral bangsa Jepang *Jin* atau kemurahan hari yang direpresentasikan melalui tokoh Kanna dalam film *Sayonara Bokutachi No Youchien*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis dengan pendekatan semiotika oleh John Fiske, dimana makna yang terkandung dalam teks dilihat dari 3 level kode televisi, yaitu level realitas, level representasi dan level ideology. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai moral *Jin* yang direpresentasi tokoh Kanna tergambar melalui kode penampilan dan kostum, kode ekspresi, kode perilaku, kode cara berbicara, dan juga kode gerakan. Sedangkan pada level representasi, dapat dilihat melalui kode kamera dan kode dialog.*

Kata Kunci : *nilai moral bangsa Jepang, semiotika, film*

1 PENDAHULUAN

Moral merupakan suatu hal yang merujuk pada pengertian baik atau buruk yang diterima oleh umum mengenai sikap, perbuatan, kewajiban, dan lainnya. Namun, pengertian baik dan buruk itu sendiri dapat bersifat relatif pada hal-hal tertentu. Pandangan seseorang tentang moral, nilai-nilai, dan kecenderungan-kecenderungan tertentu biasanya

dipengaruhi oleh pandangan hidup bangsanya (Nurgiyantoro, 2013).

Di Jepang pendidikan tentang moral sudah ditanamkan kepada seluruh elemen masyarakatnya sejak usia dini. Hal ini diperjelas oleh Haryanti (2013) yang mengatakan bahwa kurikulum di Jepang meliputi tiga aspek, yaitu subjek, pendidikan moral dan ekstrakurikuler. Namun, selain dapat disampaikan di dalam kelas dengan guru sebagai media

penyampaiannya, pendidikan moral juga dapat kita pelajari dan temukan dari sebuah karya sastra. Salah satunya melalui sebuah karya sastra yang berupa film. Film sendiri memiliki fungsi untuk menyampaikan berbagai macam pesan kepada masyarakat umum melalui pengisahan ceritanya yang menarik namun juga dapat memberikan pesan edukatif.

Salah satu film Jepang yang menurut penulis banyak memberikan pesan pendidikan adalah film *Sayonara Bokutachi No Youchien*. Di sepanjang pemutaran film nya, cukup banyak nilai moral bangsa Jepang yang bisa kita temukan dan dapat menjadi contoh yang baik. Contohnya adalah adegan ketika Takumi membuang sampah sembarangan, dengan sigap Mikoto yang berada di sekitarnya langsung memungut sampah tersebut dan menyimpannya di tas. Kemudian adegan ketika Kanna merasa bersalah karena telah menghilangkan krayon milik temannya, dan masih banyak nilai moral bangsa Jepang lainnya yang terkandung dalam film tersebut.

Sehubungan dengan film yang merupakan sebuah media audiovisual, maka untuk mengidentifikasi makna yang terdapat didalamnya dapat dilakukan dengan menganalisis berbagai unsur yang dimilikinya, seperti dialog, *soundtract*, *angle*, ekspresi tokoh dan lain sebagainya. Salah satu bidang studi yang mengkaji tentang hubungan tanda dan makna adalah semiotika. Oleh karena itu, untuk mengidentifikasi makna yang terkandung dalam sebuah film, semiotika merupakan teori yang relevan untuk digunakan.

Menurut Fiske (dalam Vera, 2015) semiotika adalah ilmu yang mempelajari pertandaan dan makna dari sistem tanda, bagaimana suatu makna dibangun pada teks media atau ilmu tentang tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkonsumsi makna. Fiske menganalisis suatu makna dengan mengkaji seluruh bagian yang ada dalam sebuah tayangan televisi dengan menggunakan kode-kode televisi (*television codes*) yang dibagi menjadi tiga level, yaitu : 1) Level Realitas, 2) Level

Representasi, dan 3) Level Ideologi.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis bermaksud untuk mengetahui lebih dalam mengenai nilai moral bangsa Jepang *jin* yang direpresentasikan melalui tokoh Kanna dalam film Sayonara Bokutachi No Youchien dengan menggunakan teori semiotika yang dikemukakan oleh John Fiske.

2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Film

Menurut Wibowo (dalam Rizal, 2014) film merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan berbagai macam pesan kepada masyarakat umum melalui media cerita. Selain itu, film juga dapat diartikan sebagai sebuah tempat bagi para seniman dan insan perfilman dalam mengungkapkan gagasan dan ide ceritanya.

2.1.1 Film sebagai media pendidikan

Menurut Effendy (dalam Rizal, 2014) dalam menonton sebuah film, masyarakat umum memiliki tujuan utama untuk mendapatkan suatu hiburan. Namun diluar itu,

film juga mengandung fungsi informatif maupun edukatif dan bahkan persuasif.

2.2 Moral

Menurut Nurgiyantoro (2013) moral merupakan suatu hal yang menunjuk pada ajaran baik atau buruk yang diterima oleh umum mengenai sikap, perbuatan, kewajiban, dan lain sebagainya. Namun, pengertian baik dan buruk itu sendiri dapat bersifat relatif pada hal-hal tertentu. Dimana artinya, suatu hal yang dipandang baik oleh individu atau bangsa tertentu, belum tentu sama bagi individu atau bangsa yang lainnya. Pandangan seseorang tentang moral, nilai-nilai, dan kecenderungan-kecenderungan tertentu biasanya dipengaruhi oleh pandangan hidup bangsanya.

2.2.1 Moral Bangsa Jepang

Hingga kini nilai moral bangsa Jepang tidak terlepas dari nilai-nilai Bushido yang masih terus diajarkan kepada seluruh elemen masyarakat Jepang sejak usia dini.

Menurut Rini (2017) saat ini bushido dapat dikatakan sebagai kepribadian masyarakat Jepang.

Bushido sendiri berasal dari kepercayaan di Jepang, terutama konfusianisme.

Lebih lanjut Rini mengatakan bahwa etika Bushido Jepang memiliki tujuh nilai utama, diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Integritas (*gi*)

Integritas mencakup pengertian tentang kejujuran dan keutuhan. Yang dimaksud dengan keutuhan disini yaitu mencakup seluruh aspek kehidupan terutama antara pikiran, perkataan, dan perbuatan.

2) Keberanian (*Yuu*)

Keberanian merupakan sebuah sikap dan karakter untuk bertahan demi prinsip kebenaran yang dipercaya, meskipun mendapatkan berbagai kesulitan.

3) Kemurahan hati (*Jin*)

Jin merupakan sebuah nilai yang mencakup sifat kasih sayang, mencintai sesama, dan peduli.

4) Menghormati (*Rei*)

Rei merupakan sebuah sikap hormat kepada orang lain. Dalam artian, sikap hormat dan santun ini tidak hanya ditujukan kepada atasan ataupun pimpinan saja, namun kepada tamu atau siapapun

yang ditemui, bahkan sekalipun itu seorang musuh.

5) Kejujuran, Tulus dan Ikhlas (*Makoto*)

Makoto sangat menjunjung tinggi nilai kejujuran dan kebenaran. *Makoto* juga mengajarkan ketulusan dalam melaksanakan suatu perbuatan.

6) Kehormatan (*Meiyo*)

Untuk menjaga kehormatannya, para kaum samurai menjalakan etika *Bushido* sepanjang waktu tanpa menggunakan jalan pintas apapun yang dapat melanggar moralitas.

7) Loyal (*Chuugi*)

Kesetiaan seorang samurai tidak hanya dilihat pada masa kejayaan tuannya, namun juga saat mengalami kondisi yang tidak diinginkan.

2.3 Semiotika

Menurut Fiske (dalam Vera, 2015) semiotika adalah ilmu yang mempelajari pertandaan dan makna dari sistem tanda, tentang bagaimana suatu makna dibangun pada teks media atau ilmu tentang tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkonsumsi makna.

Masih dalam sumber yang sama, Fiske mengatakan bahwa teks merupakan hal yang menjadi fokus utama dalam semiotika. Teks yang dimaksud disini tidak hanya terbatas pada teks tertulis saja, namun pada segala sesuatu yang memiliki sistem tanda komunikasi, misalnya sinetron, film, opera sabun, iklan, fotografis hingga tayangan sepakbola.

Lebih lanjut Vera mengatakan bahwa Fiske menganalisis acara televisi sebagai sebuah “teks” untuk meninjau berbagai lapisan sosio-budaya isi dan makna. Fiske tidak setuju dengan teori yang mengatakan bahwa khalayak massa mengkonsumsi produk yang ditawarkan kepada mereka tanpa berpikir. Fiske menyarankan kepada para penonton dengan berbagai latar belakang dan identitas sosial yang memungkinkan mereka untuk menerima teks-teks yang berbeda.

Menurut Fiske (dalam Vera, 2015) dalam kode-kode televisi diungkapkan bahwa sebuah peristiwa yang ditayangkan pada televisi, telah di encode oleh kode-kode sosial yang dibagi menjadi tiga level berikut:

a) Level Realitas (*Reality*)

Level ini meliputi penampilan, kostum, lingkungan, riasan, cara berbicara, tingkah laku, ekspresi dan juga gerakan.

b) Level Representasi (*Representation*)

Pada level ini, kode yang termasuk didalamnya meliputi kode teknis, yaitu kode kamera, pencahayaan, pengeditan, musik dan juga suara, serta kode representasi konvensional yang terdiri dari kode naratif, konflik, karakter, aksi, percakapan, layar dan pemilihan pemain.

c) Level ideologi (*Ideology*)

Level ini meliputi, individualisme, feminisme, ras, kelas, materialisme, kapitalisme dan lain sebagainya.

3 METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis dengan pendekatan teori semiotika oleh John Fiske. Fiske menganalisis suatu makna yang terkandung dalam teks dengan menggunakan 3 level kode televisi, yaitu level realitas, level representasi dan level ideologi.

Objek penelitian adalah dua adegan yang diidentifikasi mengandung nilai moral bangsa Jepang jin yang direpresentasikan melalui tokoh Kanna dalam film Sayonara Bokutachi No Youchien. Teknik pengumpulan data adalah teknik simak dan catat.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis akan menyajikan hasil dan pembahasan mengenai dua adegan yang diasumsikan mengandung nilai moral bangsa Jepang *jin* yang direpresentasikan melalui tokoh Kanna berdasarkan teori semiotika John Fiske yang berupa 3 level kode televisi.

4.1 Adegan pada menit ke 00:21:24



Gambar 3.1

Adegan Kanna mengkhawatirkan keadaan Takumi

a. Level Realitas

1) Kode Penampilan dan Kostum

Penampilan yang ditampilkan oleh Kanna pada gambar 3.1 adalah rambut yang diikat dua dengan kostum yang berupa jaket berwarna pink. Dalam suatu situs mengatakan, seseorang yang rambutnya diikat memiliki kepribadian yang terbuka, ia akan melakukan segala hal untuk membuat orang lain senang ketika berada disekitarnya (<https://www.brilio.net/life/22-jenis-rambut-ini-ternyata-bisa-baca-karaktermu-ka-mu-yang-mana-1504115.html>). Sedangkan warna pink sering dilambangkan dengan sifat kewanitaan atau feminim, kebaikan, dan kasih sayang (<https://style.nikkei.com/article/DGXMZO24463140Z01C17A2000000/>).

2) Kode Lingkungan

Lingkungan atau *setting* yang digunakan pada gambar 3.1 adalah bagian dalam kereta.

3) Kode Perilaku

Pada gambar 3.1 Kanna terlihat khawatir melihat Takumi yang duduk memisahkan diri, sehingga ia berusaha mengajak Takumi agar mau bergabung dengan yang lainnya.

4) Kode Ekspresi

Pada gambar 3.1 terlihat ekspresi Kanna yang sedang sedih karena mengkhawatirkan Takumi. Kanna bahkan terlihat mengedipkan matanya berkali-kali sebelum menengok ke depan kursi untuk melihat keadaan Takumi dan mengajaknya duduk bergabung bersama. Menurut Dr. Daniel Smilek yang merupakan ilmuwan syaraf kognitif dari University of Waterloo Kanada, menutup mata atau berkedip terlalu sering menandakan bahwa pikiran seseorang sedang berada di tempat lain.

(<https://health.detik.com/hidup-sehat-detikhealth/d-1350561/sering-berkedip-tanda-pikiran-berkelana>).

b. Level Representasi**1) Kode Kamera**

Teknik pengambilan gambar yang digunakan pada gambar 3.1 adalah teknik *Close Up*. Teknik ini adalah teknik yang diambil dengan tujuan untuk memperlihatkan karakter dari objek yang bersangkutan, sehingga para penonton dapat melihat dengan jelas ekspresi yang ditunjukkan oleh objek tersebut.

2) Kode Dialog

Pada gambar 3.1 Kanna mengajak Takumi untuk duduk bergabung bersama dengan berkata, “*Takumikun mo kocchi ni suwarou*”. “Takumi juga ayo duduk disini”.

c. Level Ideologi

Pada gambar 3.1 Kanna terlihat khawatir terhadap Takumi yang duduk memisahkan diri setelah terlibat pertengkaran dengan Yui. Teknik pengambilan gambar 3.1 secara *close up* menunjukkan kode aksi dan ekspresi yang dilakukan oleh Kanna. Kanna yang saat itu sedang mengobrol dengan Shun dan Mikoto mengedipkan matanya berkali-kali sebelum ia melihat keadaan Takumi yang duduk memisahkan diri di kursi yang ada didepannya.

Kanna yang mengedipkan matanya berkali-kali menandakan bahwa ia tidak terlalu fokus dengan obrolan sebelumnya, karena pikirannya sedang terfokus pada Takumi. Kemudian, Kanna yang tidak tega melihat Takumi duduk sendirian, berusaha membujuk Takumi agar mau

duduk bersama dengan yang lainnya dengan berkata “Ayo Takumi juga duduk disini”. Rasa khawatir yang ditunjukkan oleh Kanna pada aksi tersebut menunjukkan adanya sikap peduli dan kasih sayang yang diberikannya kepada Takumi.

Bentuk kepedulian dan kasih sayang tersebut ditunjukkan melalui pemakaian kostum berwarna pink yang digunakan olehnya, dimana warna pink melambangkan kebaikan, kasih sayang dan feminim.

Pada gambar 3.1 terlihat gaya rambut Kanna yang diikat. Orang dengan gaya rambut diikat melambangkan bahwa orang tersebut akan melakukan segala hal untuk membuat orang lain senang ketika berada disekitarnya. Seperti arti gaya rambut tersebut, Kanna terlihat ingin memberikan segala hal yang bisa ia lakukan untuk dapat membuat perasaan Takumi membaik lagi dan menikmati perjalanan bersama dengan berusaha membujuk Takumi untuk duduk bersama.

Dari sini, penulis mengidentifikasi adanya nilai moral bangsa Jepang yang disebut dengan *Jin*. Nilai ini mengandung

sifat mencintai, kasih sayang dan peduli terhadap sesama. Nilai *Jin* tersebut dapat tergambar jelas dari rasa peduli yang ditampilkan oleh Kanna saat berusaha membujuk Takumi.

4.2 Adegan pada menit ke 00:28:30



Gambar 3.2

Kanna berusaha menghalangi seorang *homeless* untuk tidak memakan kucing yang ia temukan

a. Level Realitas

1) Kode Kostum dan Penampilan

Seperti yang terlihat pada gambar 3.2 pakaian yang digunakan oleh Kanna, memiliki nuansa yang berwarna pink. Ditambah lagi tas, sepatu dan ikat rambutnya yang juga berwarna pink. Seperti yang sudah dibahas sebelumnya warna pink sering dilambangkan dengan cinta dan sensitifitas, dan juga sering dihubungkan hal-hal yang menyangkut feminim (Basuki

dalam <http://basuki.lecturer.pens.ac.id/lecture/MaknaWarnaDalamDesain.pdf>). Selain itu, warna pink juga sering dilambangkan dengan kebaikan, kesopanan, dan kehalusan (Shodai dalam <https://view.cafe/creators/logo/7591>).

2) Kode Lingkungan

Pada gambar 3.2 Kanna dan teman-temannya terlihat sedang berada di sebuah lapangan.

3) Kode Perilaku

Pada gambar 3.2 Kanna terlihat sedang mengikuti seorang *homeless* yang membawa seekor kucing yang baru saja ia temukan di sudut sebuah gedung. Kanna yang merasa kucing tersebut akan dimakan oleh *homeless* tersebut, memutuskan untuk diam-diam memperhatikan gerakan *homeless* dengan mengawasinya.

4) Kode Cara berbicara

Kanna berbicara dengan nada yang ketakutan namun tegas.

5) Kode Gerakan

Pada gambar 3.2 terlihat Kanna sedang berbicara kepada seorang *homeless* di depannya. Saat itu terlihat Kanna menghentakkan kakinya berulang kali ke tanah. Dalam suatu situs

mengatakan orang yang menghentakkan kakinya menandakan bahwa perasaan orang tersebut sedang meluap-luap (<https://wikaprima.wordpress.com/kepribadian/membaca-bahasa-tubuh/>).

b. Level Representasi

1) Kode Kamera

Teknik kamera yang digunakan pada gambar 3.2 adalah teknik *long shot*. Teknik jenis ini memiliki fungsi untuk memfokuskan gambar pada objek utama dengan maksud untuk menonjolkan ekspresi dan interaksinya tanpa ada bagian tubuh yang terpotong. Sehingga kita dapat melihat jelas ekspresi serta perilaku yang dilakukan oleh objek bersangkutan.

2) Kode Dialog

Pada gambar 3.2 terlihat Kanna sedang berhadapan dengan seorang lelaki dan berkata, “*suimasen, neko tabenaide kudasai!*”. “Tolong jangan makan kucingnya!”. Tidak hanya sekali, Kanna bahkan mengatakannya berkali-kali, dengan harapan agar *homeless* tersebut tidak jadi memakan kucing yang ia temukan.

c. Level Ideologi

Pada gambar 3.2 Kanna dan teman-temannya terlihat sedang mencoba untuk mendekati kucing yang mereka temukan di sudut sebuah gedung. Udara yang dingin membuat Kanna berinisiatif untuk menolong kucing tersebut dengan membawanya ke Rumah Sakit atau dibawa ke kantor polisi.

Namun, teman-temannya menolak ide tersebut karena akan membuat perjalanan menjenguk Hiromu akan berakhir sia-sia. Namun, tiba-tiba ada seorang *homeless* yang mendekati kucing tersebut dan membawanya pergi. Teman-teman yang lainnya hanya bisa pasrah melihat kucing tersebut dibawa oleh *homeless* tersebut. Namun Kanna tidak menyerah, ia memutuskan untuk membuntuti *homeless* itu untuk memastikan bahwa kucingnya akan baik-baik saja meskipun sebenarnya ia takut.

Perilaku yang ditunjukkan Kanna menunjukkan adanya sebuah rasa kepedulian dan kasih sayang yang besar kepada kucing tersebut. Kasih sayang tersebut ditunjukkan Kanna melalui pemakaian kostumnya yang berwarna pink. Dimana warna pink melambangkan cinta,

kebaikan, kasih sayang, dan feminim.

Pada gambar 3.2 terlihat pengambilan gambar secara *long shot* dimana kita dapat melihat kode aksi yang dilakukan oleh Kanna. Kanna terlihat sedang mendekati seorang *homeless* di depannya sambil memperingati *homeless* tersebut untuk tidak memakan kucingnya. Kanna berbicara sambil menghentakkan kakinya ke tanah berulang kali. Perilaku seperti ini menunjukkan bahwa perasaan orang tersebut sedang meluap-luap. Hal ini dikarenakan Kanna sangat mengkhawatirkan kucing tersebut akan dimakan oleh *homeless* didepannya. Sehingga dengan takut-takut Kanna memberanikan diri berbicara lebih dulu, karena perasaannya sudah meluap-luap. Ia bahkan berusaha menutupi dus yang berisi kucing agar *homeless* tersebut tidak dapat memakannya.

Dari sini penulis mengidentifikasi adanya nilai moral bangsa Jepang yaitu *jin* yang direpresentasikan melalui tokoh Kanna. Dimana dalam nilai ini mencakup sifat mencintai, kasih sayang dan peduli terhadap sesama.

5 KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam film *Sayonara Bokutachi No Youchien*, nilai moral bangsa Jepang *jin* yang direpresentasikan melalui tokoh Kanna dapat tergambarkan melalui kode penampilan dan kostum, kode ekspresi, kode perilaku, kode cara berbicara, dan juga kode gerakan. Sedangkan pada level representasi, dapat dilihat melalui kode kamera dan kode dialog, sehingga secara keseluruhan dapat diketahui ideologi moral bangsa Jepang yang digambarkan melalui tokoh Kanna.

6 REFERENSI

- Haryanti, P. 2013. *All About Japan*. Yogyakarta:ANDI OFFSET.
- Nurgiyantoro, B. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gajah Mada University Pers.
- Rini, E. I. 2017. *Karakteristik Masyarakat Jepang*. [online]. Tersedia. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/kiryoku/article/download/1674/12180> (Diakses pada tanggal 26 Desember 2018).
- Rizal, M. 2014. *Pengaruh Menonton Film 5 Cm Terhadap Motivasi Kunjungan Wisata Ke Gunung Semeru*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. [online]. Tersedia. http://digilib.uin-suka.ac.id/15409/1/10730117_bab-i_iv-atau-v_daftar-pustaka.pdf (Diakses pada tanggal 25 Juli 2019).
- Vera, N. 2015. *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor : Ghalia Indonesia.