

**KAJIAN MITOS TERHADAP REPRESENTASI KARAKTER
HEWAN PADA FILM ANIMASI *BAKEMONO NO KO***



PENGAJIAN

oleh:

Putri Alexandra

NIM 1210018124

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

**KAJIAN MITOS TERHADAP REPRESENTASI KARAKTER
HEWAN PADA FILM ANIMASI *BAKEMONO NO KO***



PENGAJIAN

oleh:

Putri Alexandra

NIM 1210018124

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2017

Tugas Akhir berjudul **KAJIAN MITOS TERHADAP REPRESENTASI KARAKTER HEWAN PADA FILM ANIMASI BAKEMONO NO KO** diajukan oleh Putri Alexandra, NIM 1210018124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 13 Juli 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Arief Agung Suwasoro, M.Sn.
NIP. 19671116 199303 1 001

Pembimbing II/Anggota



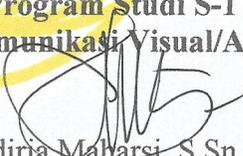
Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19821113 201404 1 001

Cognate/Anggota



Andi Haryanto, M.Sn.
NIP. 19801125 200812 1 003

Ketua Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual/Anggota



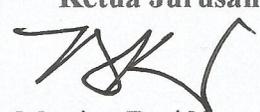
Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP 19770315 200212 1002

Mengetahui,
**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Dr. Suastiwati, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

Ketua Jurusan Desain/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP. 19770315 200212 1002

ABSTRAK

Penelitian ini ingin memahami batasan-batasan mitologi pada film animasi Bakemono no Ko terhadap latar belakang budaya masyarakat Jepang. Dengan tujuan memahami bentuk representasi dari karakter hewan yang dipilih menjadi karakter utama dalam film animasi Bakemono no Ko, dan kaitannya dengan kepercayaan masyarakat Jepang dalam agama Shinto yang meyakini adanya dewa-dewa. Maka dari itu penelitian ini menggunakan teori yang dikemukakan oleh Roland Barthes yaitu tentang mitos yang didalamnya terdapat beberapa tahapan untuk bisa memunculkan hal baru dan menampilkan ideologi tertentu.

Setelah dilakukan penelitian dan analisa, ditemukan bahwa batasan-batasan mitologi pada film animasi Bakemono no Ko adalah batasan wilayah, batasan wilayah masing-masing dengan ciri khas dari dewa-dewa yang dimunculkan dan ternyata masih dilegitimasi melalui karya seni seperti misalnya film animasi.

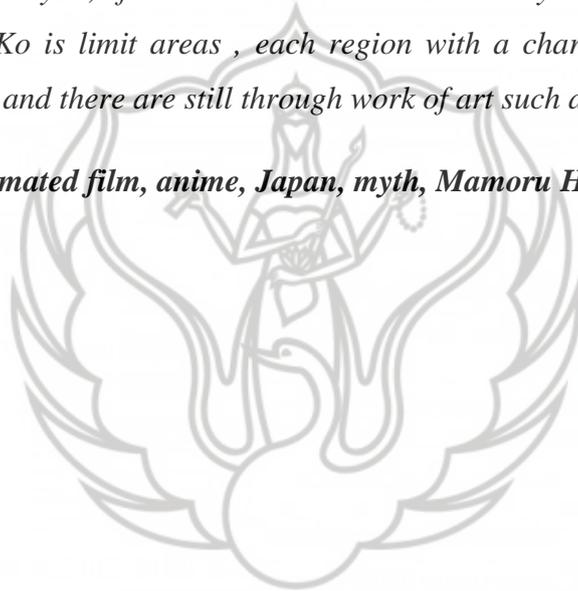
Kata kunci : film animasi, anime, Jepang, mitologi, Mamoru Hosoda, Bakemono no Ko.

ABSTRACT

This research wanted to understand restrictions of mythology animated film Bakemono no Ko from cultural backgrounds the Japanese people . With the aim of understand the representation of animal characters who was selected as the main character in Bakemono no Ko , and over public trust Japan in shintoism who are believe in gods. Therefore this research using the theory presented by Roland Barthes was about myth, and there are some several phases which can bring up something new and displaying certain ideology .

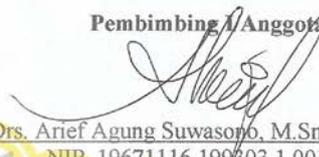
After analysis, found that restrictions on mythology animated film Bakemono no Ko is limit areas , each region with a characteristic of the gods which is raised and there are still through work of art such as animated film .

Keywords : animated film, anime, Japan, myth, Mamoru Hosoda, Bakemono no Ko.



Tugas Akhir berjudul **KAJIAN MITOS TERHADAP REPRESENTASI KARAKTER HEWAN PADA FILM ANIMASI BAKEMONO NO KO** diajukan oleh Putri Alexandra, NIM 1210018124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 13 Juli 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Drs. Arief Agung Suwasoro, M.Sn.
NIP. 19671116 199303 1 001

Pembimbing II/Anggota


Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19821113 201404 1 001

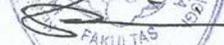
Cognate/Anggota


Andi Haryanto, M.Sn.
NIP. 19801125 200812 1 003

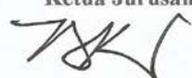
Ketua Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual/Anggota


Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP 19770315 200212 1002


Mengetahui,
**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**


Dr. Suastiwati, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

Ketua Jurusan Desain/Ketua

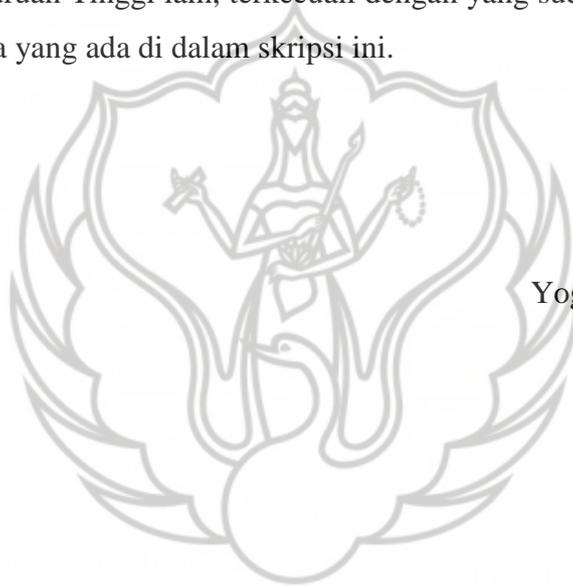

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP. 19770315 200212 1002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul :

**KAJIAN MITOS TERHADAP REPRESENTASI KARAKTER HEWAN
PADA FILM ANIMASI *BAKEMONO NO KO*.** Dibuat sebagai persyaratan
untuk lulus menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Disain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Bahwa seluruh materi yang ada didalam skripsi ini adalah hasil dari tulisan
saya sendiri yang belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana di suatu
tempat di Perguruan Tinggi lain, terkecuali dengan yang sudah disebutkan dengan
jelas sumbernya yang ada di dalam skripsi ini.



Yogyakarta, 21 Juni 2017

Putri Alexandra

NIM. 1210018124

“Skripsi ini aku persembahkan untuk kedua orang tuaku tersayang.”





“Learn, be awesome, and keep going on.”

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT, atas segala berkah dan rahmat serta karunia-Nya lah penulis akhirnya dapat menyelesaikan laporan karya Tugas Akhir yang berjudul **KAJIAN MITOS TERHADAP REPRESENTASI KARAKTER HEWAN PADA FILM ANIMASI *BAKEMONO NO KO*** ini dengan hasil yang terbaik.

Terimakasih sebesar-besarnya kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kelancaran dalam penyusunan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan lancar, berikutnya ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada kedua orang tua penulis, Bapak Yoyok Agustriyono Putro dan Ibu Dwi Setyo Marheningsih yang senantiasa mendoakan, membimbing, dan mendukung anaknya tunggalnya dalam menempuh jenjang perkuliahan serta mendapat hadiah gelar Sarjana dengan hasil yang terbaik.

Kemudian penulis juga banyak mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada dosen Pembimbing I Bapak Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn. dan pembimbing II Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds. yang sudah sangat baik hati membagikan ilmunya dan dengan sabar memberikan panduan-panduan sehingga akhirnya dapat terselesaikan Tugas Akhir ini dengan yang hasil yang terbaik. Tidak lupa ucapan terimakasih kepada M.Sifaul Muztahid yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu penulis menyelesaikan penelitiannya, dan juga terimakasih kepada Wahyu Seto Pramono yang telah membantu dan berdiskusi seputar Anime yang tentu sangat berguna bagi penelitian ini.

Tak lupa ucapan terimakasih lainnya ditujukan kepada Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dan Ibu Dr. Dra. Suastiwi, M. Des selaku Dekan ISI Yogyakarta. Lalu kepada bapak Indiria Maharsi, M.Sn. Selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

ISI Yogyakarta dan bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn, MA. selaku Ketua Jurusan Desain ISI Yogyakarta.

Bagi penulis ini adalah hasil terbaik yang didapatkan, namun tidak putus harapan untuk menjadi lebih baik lagi dalam penulisan yang berikutnya. Mohon maaf bila ada kekurangan maupun kesalahan penulisan Tugas Akhir ini. Semoga penulisan ini dapat membantu menambah semangat bagi penulis-penulis yang lainnya. Terimakasih.

Yogyakarta, 21 Juni 2017



Putri Alexandra

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Metodologi Penelitian	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7

BAB II	LANDASAN TEORI	
	A. Pengertian Mitos	9
	B. Kebudayaan Jepang.....	14
	C. Mitologi Masyarakat Jepang.....	17
	D. Perkembangan Kesenian di Jepang.....	21
	E. Animasi Jepang.....	24
	F. Bakemono no Ko	39
	G. Animasi	44
	H. Jenis-Jenis Animasi.....	46
	I. Tinjauan Karakter dalam Animasi	48
	J. Tinjauan Anatomi Karakter dalam Animasi	52
	K. Style dalam Karakter Animasi	53
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	
	A. Metode Penelitian Kualitatif	58
	B. Objek Penelitian	62
	C. Metode Pengumpulan Data	63
	D. Metode Analisis Data.....	64
BAB IV	ANALISA	
	A. Konsep Mitologi Jepang dalam Implementasinya	69
	B. Konsep Mitologi dalam Industri Animasi.....	74
	1. Konsep Cerita Bakemono no Ko.....	76
	2. Analisa Karakter Kumatetsu	78

	3. Analisa Karakter Iouzen.....	84
BAB V	KESIMPULAN	
	A. Kesimpulan	89
	B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA		92
LAMPIRAN-LAMPIRAN		93



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul Gambar	Halaman
Gambar 2.1	Amaterasu no Omikami	19
Gambar 2.2	Kitsune	20
Gambar 2.3	Bakemono no Ko	39
Gambar 2.4	Mamoru Hosoda	41
Gambar 4.1	Penduduk suku Ainu	72
Gambar 4.2	Penduduk suku Ainu dan beruang	73
Gambar 4.3	Kumatetsu	78
Gambar 4.4	Kumatetsu	78
Gambar 4.5	Kumatetsu	79
Gambar 4.6	Kumatetsu	80
Gambar 4.7	Rumah Kumatetsu	80
Gambar 4.8	Iouzen	84
Gambar 4.9	Iouzen dan kedua anaknya	85



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penghormatan atas alam merupakan kepercayaan masyarakat primitif yang berpandangan bahwa dunia dan alam sekitarnya bukanlah objek, melainkan sebagai subjek seperti dirinya sendiri. Alam dan lingkungan memiliki kehendak atas manusia dan kehidupan manusia dikendalikan olehnya. Begitu kuatnya dominasi lingkungan mendorong manusia mengembangkan ritus-ritus yang berisi rantai hubungan gerak alam dengan kekuatan mitos supranatural (Ghazali, 2011:25-37). Dalam konteks ini, penghormatan manusia pada alam dan lingkungan bisa dikatakan cukup besar. Filosofi yang dianut masyarakat mengatakan bahwa alam perlu dihormati, dipelihara, dan diajak bersahabat.

Konsep kepercayaan tersebut sama seperti kepercayaan masyarakat Jepang terhadap *Kami* dalam agama Shinto. Objek pemujaan agama Shinto adalah segala sesuatu yang dianggap sakral yang dijumpai manusia dalam alam sekitarnya yang dapat disebut dengan *Kami* (Djam'annuri, 1981:18). *Kami* dapat berwujud gejala alam, binatang, dan benda yang dianggap memiliki sifat-sifat istimewa.

Kekuatan *Kami* diyakini dapat memengaruhi kehidupan manusia, mendatangkan keuntungan atau sebaliknya menimbulkan kesengsaraan. Pada angin, api, hutan, gunung, dan gejala-gejala alam lainnya dirasa ada suatu kekuatan spiritual yang menumbuhkan perasaan segan dan takut sehingga

memaksa seseorang untuk memujanya, baik karena mengharapkan rahmatnya maupun karena takut dan menghindarkan diri dari hukumannya (Djam'annuri, 1981:121).

Banyak film animasi yang telah mengangkat tema tentang hewan, baik film animasi barat maupun film animasi Jepang. Namun, film animasi Jepang memiliki keistimewaan tersendiri. Berbeda dengan film animasi barat, film animasi Jepang digunakan oleh animator-animator Jepang untuk mengeksplorasi berbagai macam gaya, ide cerita, serta tema, dari yang ditujukan untuk anak-anak, remaja, hingga dewasa. Selain itu, menurut Napier (2001:4--12) film animasi Jepang merupakan bentuk kesenian kontemporer dengan narasi yang khas dan estetika visual yang memuat budaya tradisional Jepang.

Salah satu animator Jepang Mamoru Hosoda, telah menciptakan berbagai karya animasi, antara lain *Ookami Kodomo no Ame to Yuki* dan *Toki wo Kakeru Shoujo*, kemudian pada tahun 2015 Hosoda membuat animasi yang berjudul *Bakemono no Ko*. Dari beberapa animasi yang dibuat oleh Hosoda memiliki ciri khas tersendiri seperti misalnya *Ookami Kodomo no Ame to Yuki* dan *Bakemono no Ko* mengambil tema yaitu tentang binatang dan dewa-dewa.

Dalam bahasa Jepang, *Bakemono* yaitu berarti “monster” dan *Ko* sendiri memiliki arti yaitu “anak”, jadi *Bakemono no Ko* dapat dikatakan sebagai Anak Monster. *Bakemono no Ko* menceritakan tentang *Ren* yang baru saja kehilangan ibunya akibat sebuah kecelakaan, dan ia ingin tinggal bersama Ayahnya. Tapi hal itu tidak bisa, karena orangtuanya sudah bercerai

dan keluarga sang ibu yang memenangkan hak asuh Ren. Ren menolak untuk diadopsi dan memilih untuk tinggal di pinggir jalan yang terkenal di kawasan Shibuya, Tokyo. Suatu hari ia bertemu dengan 2 hewan berjubah yang misterius, *Ren* memilih untuk mengikuti mereka ke sebuah dimensi lain yang di sebut *Shibutengai (Jutengai)*, dimensi itu mempunyai struktur bangunan menyerupai bangunan di Jepang. Ada tradisi pengangkatan Mahaguru yang diadakan untuk regenerasi pemimpin Jūtengai, salah satunya adalah Kumatetsu dan Iouzen yang merupakan petarung terkuat sekaligus rival. Pada pertarungan antara mereka berdua, Ren merasakan suatu kemiripan dengan Kumatetsu, yang menjadikan dia mau menjadi murid Kumatetsu.

Digambarkan dalam cerita Kumatetsu adalah seekor beruang besar dengan tinggi seukuran manusia, dia memiliki teman seekor kera dan babi ternak yang di kesehariannya mereka sering menemani dan memberikan banyak nasehat untuk Kumatetsu, Kumatetsu terkenal sebagai seekor beruang yang kuat dan memiliki kekuatan yang besar, namun di sisi lain dia hanyalah seekor beruang biasa yang tidak jauh dari sifat dasarnya yaitu pemarah dan tidak bisa mendengar dan menerima nasehat atau saran dari orang lain. Kumatetsu memiliki saingan yang bernama Iouzen, Iouzen sendiri memiliki wujud babi hutan, Iouzen terkenal bijak dan tidak sembarangan dalam mengambil tindakan, tentu saja ia memiliki sifat yang sangat berlawanan dengan Kumatetsu, Iouzen dikenal memiliki kepribadian baik di Jutengai.

Untuk memenuhi tradisi regenerasi sebagai calon mahaguru di Jutengai, Kumatetsu dan Iouzen diharuskan untuk memiliki seorang murid, ini merupakan hal yang mudah untuk Iouzen tetapi merupakan sebuah

masalah bagi Kumatetsu karena tak seorang pun ingin menjadi muridnya. Akhirnya Kumatetsu masuk ke dunia manusia dan dalam pencariannya itu dia bertemu dengan Ren. Di Juutengai, sebagai murid dari Kumatetsu, Kumatetsu mengganti nama Ren menjadi Kyuuta karena Kyuuta tidak mau memberi tahu nama aslinya kepada Kumatetsu, interaksi Kumatetsu dan Kyuuta sebagai guru dan seorang murid tidak berjalan dengan baik, karena Kumatetsu bukan seorang guru yang sudah terbiasa dalam memberikan pelajaran dan latihan kepada muridnya, hari-hari beratpun mereka lalui sebagai seorang guru dan murid, mencari solusi terbaik untuk menjadikan Kumatetsu seorang guru dan Kyuuta sebagai murid pertama Kumatetsu yang terbaik. Hari demi hari berat mereka lalui dan akhirnya Kyuuta telah tumbuh besar dan pemilihan Mahaguru baru akan segera dilakukan di Juutengai.

Agama Shinto adalah kepercayaan terhadap adanya berbagai macam dewa (*Kami*). Pemujaan terhadap para *Kami* dilakukan melalui berbagai bentuk upacara dan perayaan keagamaan yang sangat erat dengan tradisi masyarakat Jepang. Jumlah dewa dalam agama Shinto tidak terbatas, bahkan senantiasa bertambah, sebagaimana diungkapkan dalam istilah *yao-yarozu no kami*, atau 8 juta dewa yang menunjukkan sifat kebesaran dan keagungan, serta sifat maha murah, maha sempurna, serta maha suci dewa. Konsep *Kami* pada orang Jepang menunjuk kepada segala sesuatu yang mempunyai kekuatan misterius dan luar biasa, berupa benda hidup atau mati, gejala alam, hewan, tumbuhan, dan sebagainya. Karena *Kami* sangat dihormati di Jepang, maka tentu saja *Kami* sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia. *Kami*

berwujud hewan pada agama Shinto cukup banyak, antara lain berwujud Rubah, Kucing, Monyet, Ular, dan lain lain.

Fenomena seperti ini ternyata masih terlegitimasikan melalui karya seni, hal ini bisa ditemukan dikarya film animasi *Bakemono no Ko*, dimana film animasi tersebut tidak bisa lepas dari mitologi budaya masyarakat Jepang.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana memahami batasan-batasan mitologi pada film animasi *Bakemono no Ko* terhadap latar belakang budaya masyarakat Jepang ?

C. Batasan Masalah

Subyek yang akan dikaji adalah karakter hewan-hewan yang direpresentasikan dalam film *Bekemono no Ko* .

D. Metodologi Penelitian

1. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kualitatif, dengan upaya untuk mencari bagaimana konsep perancangan karakter animasi yang dibuat, dan dihubungkan dengan pemahaman budaya Jepang melalui studi literatur.
2. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan mitos, karena pendekatan mitos dalam teks membantu pembaca untuk menggambarkan situasi sosial budaya, mungkin juga politik ataupun ideologi yang ada disekelilingnya.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pilihan bentuk representasi dari karakter hewan yang dipilih menjadi karakter utama dan beberapa karakter pendukung dalam film animasi *Bakemono no Ko*, dan kaitannya dengan kepercayaan masyarakat Jepang dalam agama Shinto yang meyakini adanya dewa-dewa. Dimana dalam kepercayaan agama Shinto diyakini objek pemujaan agama Shinto adalah segala sesuatu yang dianggap sakral yang dijumpai manusia dalam alam sekitarnya yang dapat disebut dengan *Kami* seperti yang dikemukakan oleh Djam'annuri dalam bukunya yang berjudul *Agama Jepang*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Diharapkan penelitian ini menjadi penambah wawasan untuk penulis sendiri dalam ranah desain komunikasi visual sehingga mampu suatu saat nanti kembali mengkaji ataupun menganalisa objek lain yang masih dalam lingkup film animasi atau masih dalam bagian desain komunikasi visual yang lainnya.

2. Manfaat praktis

Pada akhirnya nanti penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian yang berikutnya dan bisa menjadi tambahan dalam rangka perkembangan ilmu desain komunikasi visual dalam lingkup film animasi maupun dalam lingkup desain komunikasi visual lainnya.

