

BAB V

Penutup

1. Kesimpulan

Dalam agama Shinto yang sebagian besar dianut oleh masyarakat Jepang, merupakan perpaduan antara faham serba jiwa (animisme) dengan pemujaan terhadap gejala-gejala alam mempercayai bahwasanya semua benda baik yang hidup maupun yang mati dianggap memiliki ruh atau spirit, bahkan kadang-kadang dianggap pula berkemampuan untuk bicara, semua ruh atau spirit itu dianggap memiliki daya kekuasaan yang berpengaruh terhadap kehidupan mereka.

Dalam alur cerita film animasi *Bakemono no Ko*, sebagian besar mengambil konsep kehidupan masyarakat Jepang pada umumnya, mulai dari adanya kuil-kuil shinto, pendeta, dan para petinggi (dewa) yang berwujud hewan yang diketahui memang ada dan dipercayai keberadaannya oleh masyarakat Jepang yang menganut agama Buddha maupun kepercayaan Shinto.

Setelah dilakukan penelitian dan pencarian data, ditemukan bahwa batasan-batasan mitologi yang terdapat dalam film animasi *Bakemono no Ko* adalah batasan wilayah masing-masing dengan ciri khas dari dewa-dewa yang dimunculkan. Seperti misalnya di daerah Mesir, sosok dewa di sana adalah sosok yang dipuja dari keturunan-keturunan dari dewa utama yang ada, serta para penganutnya diharuskan untuk memberikan pengorbanan kepada dewa yang mereka sembah. Berbeda dengan negara Jepang yang mempunyai

kepercayaan bahwa untuk menjadi dewa dibutuhkan adanya sebuah pengorbanan dari diri sendiri, sama seperti dalam cerita film animasi *Bakemono no Ko*, sosok Kumatetsu mengorbankan dirinya untuk melindungi anak angkatnya dan melindungi dunia para moster (*Juutengai*) dengan bereinkarnasi menjadi *Tsukumogami* (dewa peralatan), pada cerita itu ditunjukkan bahwa untuk dapat bereinkarnasi menjadi dewa ia harus mengorbankan hidupnya untuk menolong orang-orang yang ada di sekitarnya.

Juga dapat terbukti bahwa ternyata mitologi masih terlegitimasi melalui karya seni, hal ini bisa ditemukan di karya film animasi *Bakemono no Ko*, dimana film animasi tersebut tidak bisa lepas dari mitologi budaya masyarakat Jepang tentang kepercayaan terhadap dewa-dewa.

Di negara Jepang terutama di kota besar seperti Tokyo, banyak anak yang kehilangan sosok seorang ayah dalam keluarganya karena sang ayah sibuk untuk bekerja dan tidak dapat menemani pada waktu yang lama dalam kegiatan anak-anaknya. Fenomena ini dinamakan *Chichioya Fuzai* (Fenomena ketiadaan sosok ayah dalam keluarga Jepang di daerah perkotaan).

Sosok Kumatetsu dan Iouzen pada film animasi *Bakemono no Ko* adalah representasi sosok seorang ayah dengan 2 tipe yang berbeda, Kumatetsu adalah seorang ayah dengan pekerjaan yang biasa atau seorang wirausaha yang sibuk dengan kegiatannya. Sosok seorang ayah yang selalu mendidik dengan cara yang keras dan penuh amarah serta emosi. Sedangkan Iouzen adalah representasi dari sosok seorang ayah yang bekerja rutin di luar

rumah sehingga jarang bertemu anak-anaknya, sosok ayah yang selalu memanjakan anak-anaknya.

Dapat disimpulkan bahwa film animasi *Bakemono no Ko* itu dibuat karena adanya fenomena *Chichioya Fuzai* yang terjadi di daerah perkotaan negara Jepang. *Bakemono no Ko* mengajarkan pada orang tua terutama tentang pentingnya sosok seorang ayah terhadap kehidupan anaknya. Seorang ayah harus dekat dan akrab kepada anak-anaknya dan juga seorang ayah harus terbuka satu sama lain dan berkomunikasi dengan baik. Dan dalam cara mendidik anak, seorang ayah tidak boleh terlalu memaksakan kehendak atau terlalu banyak memarahi seorang anak. Dalam memanjakan juga tidak boleh terlalu sering karena semua itu akan menjadi dasar sifat seorang anak saat dia besar nanti, peran orangtua terutama ayah harus seimbang sehingga anak dapat tumbuh dengan baik.

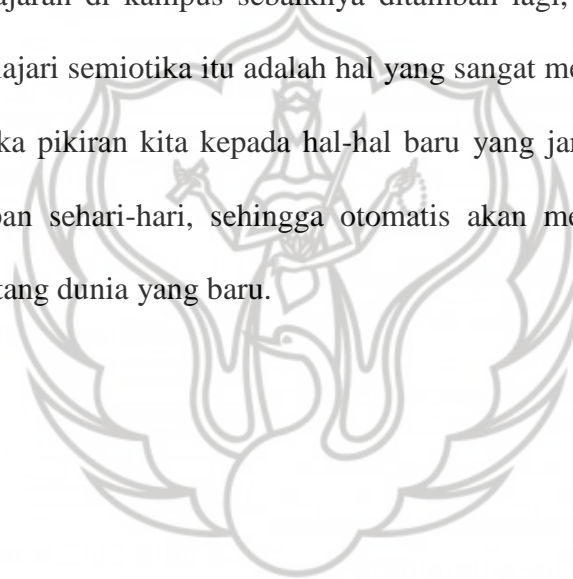
2. Saran

a. Saran untuk mahasiswa

Penelitian yang kali ini dilakukan masih jauh dari sempurna, maka dari itu apabila ada yang akan meneliti tentang film animasi Jepang atau yang biasa disebut dengan *Anime* di kemudian hari, dapat menambahkan ataupun bahkan dapat melanjutkan penelitian ini, karena masih banyak hal yang bisa dikaji dan tentu saja masih banyak yang bisa diungkap dari berbagai film animasi yang lain dengan teori-teori yang pastinya akan membuat penelitian berikutnya menjadi jauh lebih lengkap dan lebih menarik.

b. Saran untuk akademik

Penelitian kali ini juga tidak lepas dari dukungan akademik lingkungan kampus ISI Yogyakarta, penulis berharap untuk di waktu yang akan datang semoga akan lebih banyak lagi buku-buku yang membahas tentang kebudayaan ataupun tentang semiotika, sehingga suatu saat nanti dapat mempermudah peneliti-peneliti baru untuk mendapatkan sumber referensi yang akan dipergunakan. Mata kuliah semiotika di jam pembelajaran di kampus sebaiknya ditambah lagi, karena sesungguhnya mempelajari semiotika itu adalah hal yang sangat mengasyikkan dan dapat membuka pikiran kita kepada hal-hal baru yang jarang kita temui dalam kehidupan sehari-hari, sehingga otomatis akan menambah pengetahuan kita tentang dunia yang baru.



DAFTAR PUSTAKA

- Barthes, Roland. 2004. *Mitologi*, (Terj. Nurhadi & Sihabul Millah), Kreasi Wacana, Yogyakarta,.
- Bignell, Jonathan .1997. *Media Semiotics: An Introduction*, Manchester University Press, Manchester and New York.
- Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda, dan Makna, Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra
- Djam'annuri. 1981. *Agama Jepang*. Yogyakarta: PT.Bagus Arafah.
- Ghazali, Adeng Muchtar. 2011. *Antropologi Agama*. Bandung: Alfabeta.
- Suwasono, A.A. 2016, *Pengantar Animasi 2D*. Balai Penerbit ISI Yogyakarta. Yogyakarta
- Varley, Paul. 2000. *Japanese Culture : Fourth Edition*. Honolulu. University of Hawai'i Press
- Walker, John A. 2010. *Sejarah, Budaya, Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta : Jalasutra.

Sumber Internet

- <http://www.tahupedia.com/content/show/843/10-Dewa-Dan-Dewi-Mesir-Kuno-Yang-Paling-Terkenal>, diakses 17 Juni 2017
- <http://kisahasalusul.blogspot.com/2015/10/dewa-tertinggi-agama-hindu-trimurti.html>, diakses 14 Juni 2017
- <http://animationforus.weebly.com/style-animasi-di-berbagai-negara.html>, diakses 21 November 2016, 15:10
- <https://hiunmul14.wordpress.com/2016/06/22/jepang-di-mataku-suku-ainu/>, diakses 11 Maret 2017
- https://myanimelist.net/anime/28805/Bakemono_no_Ko , diakses 21 Januari 2017
- <http://www.gods-and-monsters.com>, diakses 17 Juni 2017
- <http://jufrintanjung.blogspot.co.id/2012/05/babi-hutan.html>, diakses 19 Juni 2017