BAB I
PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENELITIAN

Globalisasi dan modernitas telah menjadikan film bukan sekadar hiburan saja, melainkan ruang produksi dan reproduksi makna sosial, moral, dan religius. Dalam perspektif sosiologi agama, budaya populer dipahami sebagai ruang dimana unsur religius tidak lenyap, tetapi bertransformasi dan dinegosiasikan ulang. Thomas Luckmann (1967) menegaskan bahwa modernitas mendorong munculnya religiusitas privat yang tidak lagi bergantung pada institusi formal, dan film menjadi salah satu medium bagi religiusitas semacam itu melalui simbolisme, narasi, karakter, dan nilai moral yang dikandungnya.

Film tidak hanya memotret realitas, tetapi menciptakan ulang cara masyarakat memahami nilai, identitas, dan relasi manusia dengan alam maupun yang transenden, menjadikannya sistem simbol kontemporer yang membangun pola pemaknaan tentang moralitas dan realitas spiritual. Permasalahannya, nilai-nilai religius dalam film sering kali tidak tampil secara eksplisit, melainkan tersirat dalam simbol, ruang, dan alur cerita, sehingga mudah dipahami sebagai elemen estetika belaka.

Di Jepang, industri anime menjadi bentuk budaya populer global yang tidak terpisahkan dari akar tradisi dan religiusitas masyarakatnya, khususnya Shinto, yaitu kepercayaan yang diwariskan secara turun temurun (Havier, 2021) dan mengatur cara masyarakat memahami alam semesta, ruang sosial, serta relasi dengan makhluk non manusia. Menurut Mircea Eliade (2002) pengalaman manusia terhadap yang sakral kerap hadir secara implisit melalui ruang, benda, alam, dan ritus yang menyiratkan keberadaan yang transenden. Konsep-konsep Shinto yang relevan dalam hal ini antara lain adalah keberadaan *Kami, kegare, harae,* penghormatan terhadap alam, serta hubungan antara dunia manusia dan dunia spiritual. Unsur-unsur ini banyak terlihat dalam sastra, seni rupa, upacara adat, hingga produk budaya populer seperti anime, meskipun kehadirannya sering kali hanya melalui bentuk simbol visual dan narasi fantasi, sehingga kedalaman religiusnya hanya terlihat sebagai unsur artistik.

Dalam hal ini, Studio Ghibli menjadi fenomena kultural yang tidak hanya berkontribusi pada perkembangan animasi Jepang, tetapi juga berhasil mengangkat nilai-nilai religius Jepang ke dalam medium film, terutama melalui tema ekologis, relasi manusia dengan alam, dan makhluk spiritual yang selaras dengan konsep Shinto. Hayao Miyazaki, sebagai seseorang yang peka terhadap isu lingkungan, humanisme, dan spiritualitas non-dogmatis, secara konsisten menghadirkan kesadaran ekologis, penghormatan terhadap roh alam, serta keyakinan akan keterhubungan dunia spiritual dan dunia manusia dalam karya-karyanya.

Di antara karya tersebut, Spirited Away (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*) memiliki kekhasan tersendiri sebagai objek penelitian. Film ini diakui secara luas sebagai salah satu film terbaik abad ke-21 dan meraih penghargaan Oscar, tidak hanya karena keindahan visualnya tetapi juga karena kedalaman filosofis yang diusungnya. Narasinya menceritakan tentang hal-hal yang berkaitan dengan konsep-konsep dalam kepercayaan Shinto.

Studi-studi kontemporer mengenai agama dan budaya Jepang telah banyak menegaskan bahwa Shinto hidup melalui bentuk budaya sehari-hari, termasuk film dan media modern, namun kajian terdahulu mengenai Spirited Away cenderung menggunakan pendekatan naratif, ekokritik, atau kajian budaya secara umum, dan relatif sedikit yang membedah film ini secara sistematis melalui kerangka semiotika Barthes untuk membongkar lapisan denotasi, konotasi dan mitos.

Dengan demikian, akar permasalahan penelitian ini terletak bagaimana simbol-simbol religius Shinto direpresentasikan dan dimaknai dalam film Spirited Away. Penelitian ini menjadi penting karena perlunya memahami bahwa agama tidak hanya bertahan dalam institusi formal, tetapi juga hidup dan bekerja melalui simbol-simbol visual, ritus tersirat, dan narasi populer yang membentuk persepsi masyarakat terhadap sakralitas. Penelitian ini difokuskan pada analisis semiotik terhadap tanda-tanda yang memiliki keterkaitan dengan kepercayaan Shinto dalam narasi Spirited Away (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*), dan diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana agama beroperasi dalam lanskap budaya kontemporer, sekaligus memperkaya kajian sosiologi agama mengenai hubungan antara agama, media, dan budaya populer.

B. RUMUSAN MASALAH

Penelitian mengenai Spirited Away (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*) tidak dapat dilepaskan dari upaya memahami bagaimana unsur-unsur keagamaan Shinto direpresentasikan dalam film. Film ini menampilkan berbagai unsur yang berkaitan dengan kepercayaan Shinto, seperti keberadaan roh, ritual penyucian, ruang-ruang sakral, serta hubungan manusia dengan alam dan dunia spiritual. Namun, keberadaan tanda-tanda tersebut tidak serta-merta dapat dipahami hanya melalui makna yang tampak di permukaan, sehingga diperlukan analisis yang mampu mengungkap makna yang lebih mendalam di balik representasi yang ditampilkan. Dalam konteks ini, teori semiotika Roland Barthes menyediakan kerangka analisis yang relevan melalui konsep denotasi dan konotasi untuk mengidentifikasi makna literal, menafsirkan makna kultural, serta mengungkap nilai-nilai dan keyakinan Shinto yang direproduksi melalui berbagai tanda dalam film. Dengan demikian, rumusan masalah berikut disusun untuk memandu analisis secara sistematis:

1. Apa saja simbol-simbol yang ditampilkan melalui unsur visual dan naratif dalam film Spirited Away (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*)?
2. Bagaimana makna denotatif dan konotatif dari simbol-simbol tersebut berdasarkan semiotika Roland Barthes?
3. Nilai-nilai Shinto apa saja yang direpresentasikan melalui simbol-simbol dalam film Spirited Away (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*)?

C. TUJUAN PENELITIAN

Untuk memahami bagaimana makna unsur-unsur Shinto direpresentasikan melalui berbagai tanda dalam film Spirited Away (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*), penelitian ini memerlukan tujuan yang jelas agar proses analisis dapat berlangsung secara terarah dan sistematis. Tujuan penelitian ditetapkan untuk mengidentifikasi tanda-tanda yang merepresentasikan unsur-unsur Shinto dalam film serta menganalisis maknanya berdasarkan pendekatan semiotika Roland Barthes. Melalui konsep denotasi dan konotasi, penelitian ini bertujuan mengungkap makna literal, makna kultural, serta nilai-nilai dan keyakinan Shinto yang dikonstruksi dan direpresentasikan melalui elemen visual maupun naratif dalam film. Dengan

demikian, tujuan berikut dirumuskan untuk memberi arah dan fokus dalam proses penelitian:

1. mendeskripsikan simbol-simbol yang ditampilkan melalui unsur visual dan naratif dalam film Spirited Away (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*).
2. Menganalisis makna denotatif dan konotatif dari simbol-simbol tersebut berdasarkan semiotika Roland Barthes.
3. Menjelaskan nilai-nilai Shinto yang direpresentasikan melalui simbol-simbol dalam film Spirited Away (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*).

D. MANFAAT PENELITIAN

a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian studi agama-agama, khususnya dalam memahami representasi nilai-nilai religius melalui media populer. Penelitian ini juga memperluas penggunaan semiotika Roland Barthes dalam membaca simbol-simbol keagamaan dalam film, terutama melalui tahapan denotasi dan konotasi. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi kajian mengenai hubungan antara agama, budaya populer, anime, dan simbolisme Shinto.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran bagi mahasiswa dan pengajar studi agama-agama dalam memahami penerapan analisis semiotika terhadap representasi agama dalam media populer. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi bagi pengkaji agama, film, dan hudaya Jepang dalam mengidentifikasi serta menganalisis makna yang dibangun melalui elemen visual dan naratif suatu karya audiovisual. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat membantu pemahaman yang lebih kritis bahwa representasi dalam film tidak selalu disampaikan secara eksplisit, tetapi dapat dikonstruksi melalui karakter, ruang, objek, dialog, tindakan, dan alur cerita. Dengan demikian, penelitian ini dapat mendukung pembacaan yang lebih kontekstual terhadap hubungan antara agama, budaya, dan media.

UIN SUNAN GUNUNG DJATI

E. RUANG LINGKUP DAN BATASAN PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada analisis representasi nilai-nilai Shinto dalam film Spirited Away (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*) karya Hayao Miyazaki dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes sebagai kerangka analisis utama. Kajian dibatasi pada identifikasi dan penafsiran tanda-tanda yang merepresentasikan nilai, kepercayaan, dan praktik Shinto yang ditampilkan melalui elemen visual, dialog, karakter, alur cerita, serta latar dalam film. Analisis dilakukan melalui dua tingkat pemaknaan Barthes. Oleh karena itu, penelitian ini tidak membahas aspek teknis perfilman, produksi animasi, maupun kajian psikologis karakter secara mendalam, melainkan berfokus pada bagaimana tanda-tanda dalam film membangun dan merepresentasikan makna yang berkaitan dengan unsur-unsur Shinto.

Penelitian ini dibatasi pada beberapa asumsi dan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Film Spirited Away (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*) dipahami sebagai teks budaya yang memuat representasi nilai, simbol, dan imajinasi religius, bukan sebagai ajaran formal dari agama Shinto.
2. Penelitian berfokus pada unsur visual dan naratif yang dapat dikaitkan dengan konsep *Kami, kegare, harae,* kesakralan alam, serta hubungan manusia dengan dunia spiritual.
3. Data penelitian dibatasi pada satu sumber utama, yaitu film Spirited Away (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*) karya Hayao Miyazaki yang dirilis pada tahun 2001, serta sumber-sumber pendukung seperti buku, artikel ilmiah, dan penelitian terdahulu yang membahas Shinto, simbolisme, atau film karya Hayao Miyazaki.
4. Penelitian tidak menganalisis seluruh karya Studio Ghibli maupun aspek teknis perfilman secara mendalam dan tetap fokus pada pemaknaan simbol dan representasi religius dalam satu film.

Dengan ruang lingkup dan batasan tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang jelas dan terarah mengenai bagaimana nilai-nilai dan simbol-simbol Shinto direpresentasikan dalam Spirited Away (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*).

F. KERANGKA BERPIKIR

Penelitian ini berangkat dari pemahaman bahwa film dapat dilihat sebagai teks budaya yang tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga memproduksi dan menyebarkan makna-makna kultural dan religius. Sebagai agama asli Jepang, Shinto memiliki pandangan dunia yang menekankan kesakralan alam, keberadaan *Kami*, kemurnian, ritual penyucian, serta relasi harmonis antara manusia, alam, dan dunia roh. Nilai-nilai tersebut tidak hanya hadir dalam praktik keagamaan formal, tetapi juga terinternalisasi dalam kebudayaan populer, termasuk dalam film animasi. Spirited Away (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*) karya Hayao Miyazaki ini dipandang sebagai teks visual yang menampilkan simbol atau tanda yang berkaitan dengan konsep-konsep dalam kepercayaan Shinto melalui narasi, karakter, ruang, dan estetika visual.

Untuk membaca dan memahami simbolisme Shinto dalam film tersebut, penelitian ini menggunakan teori semiotika dari Roland Barthes. Dalam kerangka Barthes (2004), film dipahami sebagai sistem tanda yang bekerja melalui dua tingkat pemaknaan, yaitu denotasi dan konotasi. Pada tingkat denotatif, film menampilkan berbagai elemen visual dan naratif secara literal, seperti karakter roh, tempat pemandian, alam, serta tindakan pembersihan. Namun, pada tingkat konotatif, elemen-elemen tersebut mengandung makna kultural dan religius yang lebih dalam, yang berkaitan dengan nilai-nilai Shinto seperti kemurnian, kesucian alam, dan relasi manusia dengan *Kami*. Melalui proses konotasi inilah film membangun mitos tentang dunia spiritual Jepang yang dipersepsikan sebagai sesuatu yang wajar, alami, dan menyatu dengan kehidupan manusia.

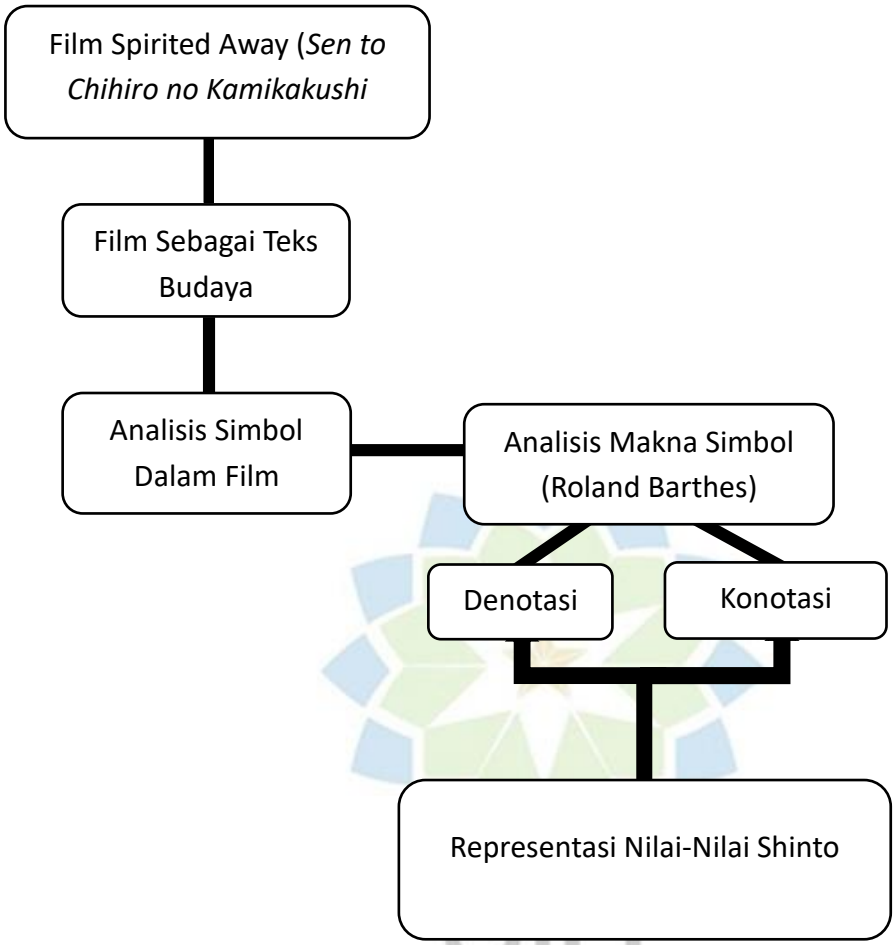
Kerangka berpikir penelitian ini didasarkan pada pandangan bahwa film Spirited Away (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*) dapat dibaca sebagai teks budaya yang tersusun dari berbagai tanda visual dan naratif. Melalui pendekatan semiotika Roland Barthes, simbol-simbol yang muncul dalam film, seperti karakter roh, *Kami*, ruang pemandian, alam, serta tindakan ritual dipahami sebagai penanda yang merujuk pada makna-makna religius Shinto sebagai petanda. Makna tersebut tidak hanya hadir secara literal, tetapi juga bekerja pada tingkat konotatif, sehingga membentuk pemahaman kultural dan religius yang lebih dalam. Ketika simbol-

simbol ini disajikan secara berulang dan konsisten dalam alur cerita, film membangun sistem makna atau mitos yang merepresentasikan nilai-nilai Shinto, seperti kemurnian, keselarasan dengan alam, dan relasi antara manusia dan dunia roh.

Dengan demikian, teori semiotika Barthes memungkinkan penelitian ini untuk mengungkap bagaimana nilai-nilai Shinto tidak disampaikan secara doktrinal, melainkan dikonstruksi melalui simbol-simbol yang bekerja secara visual dan naratif. Film ini dipahami bukan sekadar sebagai kisah fantasi, tetapi sebagai representasi kultural yang memproduksi makna religius melalui mekanisme tanda dan mitos. Kerangka berpikir ini menuntun penelitian untuk mengidentifikasi simbol-simbol utama dalam film, memetakan proses denotasi dan konotasi, serta bagaimana nilai-nilai Shinto direpresentasikan melalui bahasa visual dan narasi film.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Kerangka berpikir:



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

G. HASIL PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian terdahulu diperlukan untuk mengetahui posisi penelitian ini di antara kajian-kajian sebelumnya, terutama yang berkaitan dengan film Spirited Away (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*), representasi budaya Jepang, simbolisme religius, dan nilai-nilai Shinto. Melalui kajian ini, penulis dapat menemukan persamaan, perbedaan, serta celah penelitian (*research gap*) yang menjadi dasar penting bagi penelitian ini. Hasil penelitian terdahulu disusun secara sistematis dengan meninjau penelitian-penelitian yang relevan dan dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama.

Pertama, penelitian yang membahas tentang budaya Jepang dalam anime Spirited Away. Penelitian Dhea Lania & Umi Handayani (2024) terkait Budaya On dan Giri pada Tokoh Sen dan Chihiro dalam Anime Spirited Away Karya Hayao Miyazaki. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif serta hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa terdapat satu budaya On dan tiga budaya Giri pada tokoh Sen dan Chihiro, dan terdapat nilai-nilai moral yang terkandung dalam alur ceritanya. Penelitian lain dari Wanda Destria & Rani Arfianty (2024) membahas terkait Representasi Budaya Jepang "Aisatsu" dalam Anime Spirited Away. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dan menjelaskan bahwa terdapat representasi budaya *aisatsu* dalam film Spirited Away dan digambarkan melalui tanda yang bersifat verbal dan non-verbal. Penelitian selanjutnya ada dari Maugina Rizki Havier (2021) yang meneliti tentang Nilai-Nilai Shintoisme pada Perbedaan Warna dan Bentuk Gerbang Dunia Dewa di Awal dan Akhir Film Spirited Away Karya Studio Ghibli. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan menggunakan analisis semiotika komunikasi visual, hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa perbedaan desain gerbang merah dan putih didasari oleh nilai-nilai Shintoisme dalam menyambut Dewa/Roh. Dimana gerbang merah yang memiliki karakteristik kuil Shinto dan Dosojin dua muka merupakan gerbang yang ditujukan untuk menyambut Dewa dan Roh Agung pada waktu-waktu tertentu, sedangkan gerbang putih dengan Dosojin satu muka adalah gerbang biasa yang ditujukan untuk mata manusia pada saat Dunia Dewa tertutup dan tidak menyambut tamu. Hal ini berhubungan erat dengan apa, siapa, dan waktu penyambutan, antara Dewa/Roh (Kami) atau manusia biasa.

Meskipun ketiga penelitian sama-sama menggunakan film Spirited Away sebagai objek penelitian, terdapat perbedaan pada fokus penelitiannya. Penelitian terdahulu lebih berfokus pada pembahasan representasi kebudayaan Jepang secara umum dan lebih fokus pada karakteristik pada desain bangunan, sedangkan penelitian ini mengkaji simbol-simbol yang merepresentasikan nilai-nilai Shinto.

Kedua, penelitian yang berfokus pada representasi Shinto dalam anime atau film Jepang. Penelitian R. Bismo Brahmantio & Nawiroh Vera (2022) membahas terkait Representasi Kepercayaan Shinto Pada Film Anime "Kimi No Na Wa". Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat dialog dan adegan yang merepresentasikan kebudayaan Jepang yaitu praktik *KuchiKamizake* serta dijelaskan pula bahwa unsur budaya Jepang yang ditampilkan dalam film berakar dari kepercayaan Shinto. Penelitian yang berjudul Kepercayaan dan Praktik Shinto dalam Anime Noragami (Desfiyadin Nugraha et al., 2021), penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan menjelaskan bahwa bentuk-bentuk kepercayaan Shinto yang muncul adalah kepercayaan terhadap *Kami* (dewa), roh orang mati, dan makhluk gaib berupa siluman (*ayakashi*), sedangkan untuk praktik keagamaan ditemukan bentuk berupa penyucian, persembahan, dan doa. Pembahasan serupa juga dijelaskan dalam penelitian Indah (2017) yang berjudul *Kami* dalam Mitos Kepercayaan Shinto dalam Anime Noragami karya Adachitoka, dijelaskan bahwa dalam anime Noragami menampilkan 9 perwujudan *Kami* dalam mitos Shinto dan juga tempat tinggalnya *Kami* dalam mitos Shinto dan juga tempat tinggalnya. Terdapat persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu sama-sama meneliti terkait kepercayaan Shinto yang direpresentasikan dalam anime. Perbedaan penelitian ini terletak pada anime spirited away sebagai objek penelitian.

Ketiga, penelitian yang mengkaji tentang simbolisme, semiotika, atau representasi agama dalam film atau anime. Penelitian Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Anime Demon Slayer: Mugen Train (Winduwati & Wahyutristama, 2022) menjelaskan hasil dari penelitian dengan menggunakan analisis semiotik Roland Barthes mendapatkan makna denotatif yaitu perjuangan Tanjirou dan kawan-kawan serta Rengoku dalam membasmi iblis, serta makna konotatif yakni

kegigihan, sikap pemberani, dan pantang menyerah dari karakter Tanjirou dan kawan-kawan. Penelitian lain oleh Ananta & Winduwati (2025) yang berjudul Analisis Semiotika Nilai Kolektivitas Remaja dalam Anime Wind Breaker (Perspektif Roland Barthes) menunjukkan bahwa anime Wind Breaker merepresentasikan konsep *Shuudan Shugi* melalui hierarki sosial, loyalitas kelompok, simbol visual, dan interaksi antar tokoh. Analisis semiotika Roland Barthes mengungkapkan bahwa nilai-nilai kolektivitas tercermin pada tingkat denotasi, konotasi, dan mitos, yang menekankan kerja sama, tanggung jawab, serta peran individu dalam menjaga stabilitas kelompok. Analisis menggunakan semiotika Roland Barthes sama-sama digunakan dalam penelitian terdahulu dan penelitian saat ini, namun penelitian saat ini difokuskan pada analisis nilai-nilai Shinto.

Topik pembahasan yang diteliti dalam penelitian terdahulu cenderung hanya terbatas pada pembahasan budaya Jepang tertentu saja dan belum menekankan pada pembahasan simbol religius Shinto, pembahasan terkait representasi Shinto dalam film Spirited Away dengan menggunakan semiotika Roland Barthes belum banyak dilakukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kajian mengenai Spirited Away, budaya Jepang, dan representasi Shinto memang telah banyak dilakukan. Namun, penelitian yang secara khusus menganalisis simbolisme dan representasi nilai-nilai Shinto dalam Spirited Away melalui Semiotika Roland Barthes masih belum banyak ditemukan. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan membaca simbol-simbol visual dan naratif dalam film melalui tahapan denotasi, konotasi, dan mitos, sehingga dapat dijelaskan bagaimana nilai-nilai Shinto direpresentasikan dalam film.