
ANALISIS REPRESENTASI BUDAYA JEPANG ERA PERANG DUNIA HINGGA PASCA-PERANG DALAM WORLDBUILDING GIBLI

Affifah Nasywa Ramdhani*, **Bramantyo Anggasta****

*Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Narasi Visual Digital,
Institut Teknologi Bandung

**Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Narasi Visual Digital,
Institut Teknologi Bandung
e-mail: affifah.nasywa@gmail.com

KATA KUNCI

Animasi, Ghibli,
Kebudayaan,
Worldbuilding

ABSTRAK

Animasi merupakan salah satu media yang cocok untuk dijadikan tempat untuk melestarikan objek kebudayaan dan studio Ghibli sering melakukan hal tersebut dalam setiap filmnya. Oleh karena itu, penulis mencari tahu mengenai unsur-unsur apa saja yang diambil dari dunia nyata, serta contoh objek dan asal-usulnya. Penulis mengambil tiga animasi Ghibli periode 80-an yang dijadikan objek analisis kali ini yaitu, *My Neighbor Totoro* dan *Grave of Fireflies*. Dengan metode kualitatif yang bersifat deskriptif serta pengumpulan data melalui teknik observasi komparatif, hasil dari penelitian ini banyak menyertakan perbandingan gambar mengenai objek di film, dengan objek referensi di dunia nyata. Setelah analisa dilakukan, dapat diketahui bahwa dalam proses pembuatan *worldbuilding*, unsur-unsur kebudayaan yang berasal dari masa dan periode tertentu dapat dijadikan sumber referensi agar dunia fiksi dapat terasa lebih nyata.

KEYWORDS

*Animation, Ghibli,
Culture,
Worldbuilding*

ABSTRACT

Animation is one of the media that is suitable to be used as a place to preserve cultural objects and Ghibli Studio often does this in each of their movies. Therefore, the author seeks to find out what elements are taken from the real world, as well as examples of objects and their origins. The author takes three Ghibli animations from the 80s as the objects of analysis this time, namely, My Neighbour Totoro and Grave of Fireflies. By using descriptive qualitative method and data collection through comparative observation techniques, the result of this study includes many comparisons of object's images in the movie, with reference objects in the real world. After the analysis was carried out in the process of creating worldbuilding, cultural elements originating from certain times and periods can be used as sources of reference so that the fictional world can feel more real.

PENDAHULUAN

Jepang merupakan salah satu negara pelopor animasi terbesar di dunia yang memiliki gaya visual cukup khas jika dibandingkan dengan animasi buatan negara barat seperti animasi milik *Walt Disney*. Animasi Jepang disebut sebagai *Anime* berasal dari kata *Animeshon* yang merupakan kata serapan dari Bahasa Inggris (*Animation*). Awalnya *Anime* berkembang sejak awal abad ke 20 lebih tepatnya di tahun 1907, dan pada masa itu perkembangan *Anime* di Jepang sempat mengalami pasang surut dikarenakan adanya pengaruh Perang Dunia II serta gempa besar yang melanda daerah Kanto di tahun 1923. Namun setelah masa perang berakhir, Jepang mulai meningkatkan kembali produksi pembuatan animasi milik mereka. Hingga saat ini kualitas animasi di Jepang sudah semakin berkembang dan sudah ada banyak sekali studio-studio yang cukup populer di seluruh dunia, salah satu contohnya adalah Studio Ghibli.⁽¹⁾

Studio Ghibli merupakan studio independen pada tahun 2005 dan di dalam sistem produksinya, selama bertahun-tahun Studio Ghibli telah banyak membuat banyak sekali animasi yang bertemakan fantasi penuh imajinasi dan memiliki keunikan sendiri di setiap ceritanya. Selain dari faktor alur cerita, gaya visual yang disampaikan juga sangat dapat dinikmati mulai dari segi karakter hingga ke pembangunan dunia yang terasa hidup meskipun fiksi karena mereka kerap

mengambil unsur-unsur kebudayaan yang ada di negara-negara tertentu sehingga penonton merasa seperti benar-benar masuk ke dalam dunia buatan Ghibli meski unsur-unsur fantasi yang dominan di dalam animasi mereka tetap tidak dihilangkan.

Yasa menegaskan bahwa animasi dapat dijadikan sebagai media inspirasi dalam pelestarian budaya masyarakat baik objek budaya yang kian terpinggirkan maupun budaya masyarakat yang masih eksis⁽²⁾. Animasi-animasi buatan Ghibli juga menyelipkan beberapa hal dari kehidupan nyata yang digabungkan dengan unsur-unsur fantasi yang ada dalam ceritanya.

Beberapa film yang akan penulis angkat dalam penelitian kali ini diantaranya adalah *My Neighbour Totoro* dan *Grave of Fireflies*. Pembahasan topik ini dilatarbelakangi oleh rasa keingintahuan penulis mengenai apa saja unsur-unsur di dunia nyata yang dapat digunakan dalam pembuatan *worldbuilding*. Selain itu, penulis juga ingin mengetahui objek-objek seperti apa yang dijadikan referensi Ghibli dalam pembuatan *worldbuilding* mereka beserta asal-usulnya.

KAJIAN PUSTAKA

Sanderson (dalam Zaidi) menyampaikan beberapa pendalamannya terkait pembangunan sebuah dunia.⁽³⁾ Ia membagi pembangunan dunia menjadi dua jenis yaitu dari segi lingkungan “fisik” dan “budaya”. Lingkungan fisik mencakup segala sesuatu yang akan ada jika tidak ada manusia,

sementara itu lingkungan budaya mencakup segala sesuatu yang berhubungan dengan manusia. Contohnya seperti berikut:

- Fisik

Mencakup flora dan fauna, keadaan geografis, cuaca, kosmologi, geologi, serta hukum fisika dunia tersebut.

- Budaya

Mencakup bahasa, perekonomian, agama, hukum, politik serta pemerintahannya, *landmark*, sistem kasta, filosofi, kuliner, musik, pakaian, cerita rakyat, peran gender, teknologi, senjata, sejarah, hak asasi, perang, arsitektur, hubungan dengan sesama, dan pekerjaan.

Koentjaraningrat (dalam Liliweri) mengemukakan unsur-unsur kebudayaan yang dapat dibagi menjadi tujuh poin sebagai berikut: ⁽⁴⁾

1. Sistem religi dan upacara keagamaan
2. Sistem dan organisasi kemasyarakatan
3. Sistem pengetahuan
4. Bahasa
5. Kesenian
6. Sistem mata pencarian hidup
7. Sistem teknologi dan peralatan.

Dari keseluruhan dari poin-poin tersebut, poin ketujuh memiliki sub-poin lagi sebagai berikut:

- a. Produksi, distribusi, transportasi
- b. Peralatan komunikasi

- c. Peralatan konsumsi dalam bentuk wadah
- d. Pakaian dan perhiasan
- e. Tempat berlindung dan perumahan
- f. Senjata

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dan menggunakan teknik observasi komparatif untuk mengumpulkan data. Sangadji dan Sopiah (dalam Khaatimah dan Wibawa, 2017: 80) menyatakan bahwa observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan indra sehingga tidak hanya menggunakan mata. Mendengarkan, mencium, mengecap dan meraba termasuk kedalam observasi. ⁽⁵⁾ Meikalyan menjelaskan bahwa studi komparasi merupakan bentuk penelitian yang membandingkan antara kumpulan variabel saling berhubungan dengan mengemukakan perbedaan maupun persamaan dalam sebuah kebijakan dan lainnya. ⁽⁶⁾

Oleh karena itu, dikarenakan penulis melakukan observasi dengan menonton ulang ketiga film Ghibli tersebut sembari mengambil gambar pada variabel-variabel tertentu yang ada dalam film, lalu setelahnya mencari perbandingan variabel tersebut dalam kehidupan nyata maka metode penelitian dengan teknik observasi komparatif sesuai dengan apa yang penulis

ingin gunakan untuk meraih data-data yang dibutuhkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan apa yang sudah dibahas mengenai unsur-unsur kebudayaan dan *worldbuilding*, ada banyak sekali hal-hal yang dapat diteliti dan dijadikan bahan observasi. Namun penulis berfokus kepada pembahasan mengenai dua aspek, yaitu Lingkungan dan Perumahan serta Teknologi dan Transportasi.

1. My Neighbour Totoro

Animasi ini mengisahkan tentang dua saudari, Satsuki dan Mei yang pindah ke rumah baru di pedesaan dekat hutan bersama Ayah mereka. Film ini berlatar di Jepang, sekitar awal 1950-an.

a. Desa Baru Mei dan Satsuki

Pada pasca perang dunia II, di Jepang terutama pada daerah pedesaan, masih banyak rumah-rumah warga yang menggunakan gaya bangunan “*Gassho-Zukuri*” yang sudah ada sejak sekitar abad ke-17. Rumah ini memiliki ciri khas atap Jerami yang ditumpuk dan diikat dengan tali, dengan kemiringan sekitar 60 derajat serta lantai kayu. Rumah penduduk juga tidak menumpuk dan cenderung saling berjauhan satu sama lain.



Gambar 1. Pedesaan Jepang tahun 1950 (atas) dan Desa Mei dan Satsuki (bawah)

(Sumber:

<https://youtu.be/rsUFBv0IFPU?feature=share> dan Netflix)



Gambar 2. Rumah Jepang *Gassho-Zukuri* (atas) dan Rumah pedesaan di film (bawah)

(Sumber:

<https://japantravel.navitime.com/en/area/jp/guide/NTJtrv0195-en/> dan Netflix)

b. Rumah Satsuki dan Mei

Meskipun banyak perumahan di Jepang yang menggunakan gaya tradisional, namun ada juga bangunan yang menggunakan gaya Eropa. Rumah baru Satsuki dan Mei merupakan rumah dengan perpaduan Eropa dan Jepang. Hal ini dapat dilihat dengan adanya jendela besar dan atap yang miring di salah satu bagian rumah, namun di bagian lain

serta interiornya tetap menunjukkan tradisional Jepang.



Gambar 3. Dutch Slope, bangunan Belanda di Nagasaki

(Sumber: <https://www.idntimes.com/>)



Gambar 4. Rumah tradisional Jepang

(Sumber: <https://wexpats.com/en/guide/as/jp/detail/11267/>)



Gambar 5. Rumah baru Satsuki dan Mei

(Sumber: Netflix)

c. Kelas Satsuki

Sejak masih dalam Perang Dunia II hingga pasca perang, bangunan di Jepang sebagian besar masih banyak yang menggunakan kayu-kayu. Berikut di bawah ini merupakan

rekam jejak dari sebuah sekolah di Jepang tahun 1950



Gambar 6. Kelas di salah satu sekolah Jepang 1950 an (atas) dan Kelas Satsuki (bawah)

(Sumber: <https://www.alamy.com/> dan Netflix)

d. Transportasi

Jepang saat di masa perang sudah memiliki banyak jenis kendaraan baik untuk transportasi umum maupun kendaraan pribadi.

Di dalam adegan pertama film dimana keluarga Satsuki pindah rumah, terdapat sebuah truk pengangkut yang mirip dengan kendaraan roda tiga dengan merk Daihatsu Midget (DK). Terdapat kesamaan dari segi model keseluruhan serta di bagian depan, lampu depan memiliki kemiripan dengan versi filmnya.



Gambar 7. Daihatsu Midget (DK) keluaran tahun 1957 (atas) dan Truk pindahan kecil pada film (bawah)

(Sumber: <https://www.carswp.com/> dan Netflix)

Selain itu, terdapat sebuah adegan dimana Satsuki bertemu dengan seorang pengendara bersama suster. Pengendara tersebut menggunakan kendaraan motor tapi dengan roda tiga, dan terdapat bagian seperti gerobak. Kendaraan tersebut mirip dengan kendaraan motor beroda tiga, Daihatsu Tsubasa dari segi badan motor, gerobak dan warnanya.



Gambar 8. Daihatsu Tsubasa keluaran tahun 1937 (atas) dan Motor roda tiga di dalam film (bawah)

(Sumber: <https://www.zigwheels.co.id/> dan Netflix)

Kendaraan terakhir yang tertangkap dalam analisis penulis merupakan sebuah transportasi umum berupa bis yang digunakan Ayah Satsuki dan Mei ketika baru Kembali dari tempat penelitiannya di Kota.

Bis tersebut memiliki kesamaan dengan *Bonnet Bus* Isuzu BX91 keluaran Jepang. Bagian depan memiliki desain yang mirip, terdapat bagian plat untuk menuliskan rute tujuan di bagian depan, tengah atas serta posisi lampu kepala bis yang hamper mirip dengan apa yang ada di dalam filmnya.





Gambar 9. Bonnet Bus Jepang, Isuzu BX91 keluaran tahun 1948 (atas) Penampakan bus kota dalam film (tengah dan bawah) (Sumber: <https://commons.wikimedia.org/> dan Netflix)

e. Alat Komunikasi

Teknologi telekomunikasi di Jepang sudah ada sejak sebelum berdirinya Pemerintahan Meiji di tahun 1868 sehingga pada era pasca Perang Dunia II, negara tersebut sudah lumayan canggih dalam segi telekomunikasi.

Terdapat adegan dimana Satsuki menggunakan telepon milik keluarga Kenta, temannya untuk menghubungi ayahnya di Kota. Disini, terlihat telepon yang digunakan mirip dengan Telepon Jepang tipe otomatis No. 2. Bagian-bagian yang mirip antara lain, sama-sama terlihat terbuat dari kayu, memiliki corong untuk menangkap suara di bagian depan, serta pemutar untuk nomor. Di sisi bagian samping terdapat gagang yang tersambung dengan tali ke dalam kotak dan dapat digunakan untuk mendengarkan

suara dari telepon. Pada bagian atas, terdapat dua bel untuk mengetahui jika ada telepon masuk.



Gambar 10. Telepon Jepang Otomatis No.2 (atas) Telepon di rumah Kanta (bawah) (Sumber: <https://aucfan.com/> dan Netflix)

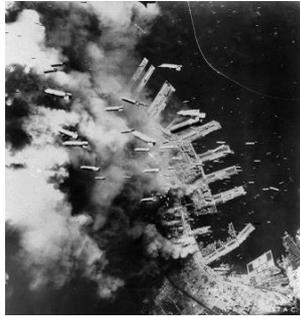
2. Grave of Fireflies

Film ini mengisahkan tentang seorang pemuda bernama Seita bersama dengan adik perempuannya, Setsuko yang yatim piatu, berusaha bertahan hidup setelah terjadinya peristiwa pengeboman di Kobe tahun 1945.

a. Lingkungan Daerah Kobe, 1945

Pada tahun 1945 perang dunia II sedang memanas. Bulan Maret di tahun itu, sekelompok pesawat pengebom B-29 Amerika Serikat melancarkan serangan bom api di wilayah perkotaan di Kobe, Jepang. Karena rumah di Kobe mudah terbakar, oleh karena itu kebakaran besar tak dapat

dihindari dan mayoritas rumah hangus terbakar.



Gambar 11. Penampakan kota Kobe setelah pengeboman di tahun 1945
(Sumber: <https://www.asahi.com/>)



Gambar 12. Penampakan kota Kobe pasca pengeboman 1945 dalam film
(Sumber: <https://tv.idlixofficial.net/>)

b. Rumah warga

Perumahan warga di Kobe tahun 1945 seperti rumah warga Jepang di kota-kota lain pada umumnya. Bagian luar terbuat dari kayu dan bambu. Karena terletak di perkotaan, jarak antar rumahnya cukup dekat dan benar-benar bersebelahan. Lebar jalannya juga cenderung sedang ke kecil seperti gang-gang di pemukiman pada umumnya.



Gambar 13. Area pemukiman di Hiroshima, Jepang tahun 1945 (atas)
Interior dari rumah penduduk Jepang (bawah)

(Sumber: National Park Service, 2023 dan <https://www.dvarchive.com/>)



Gambar 14. Penampakan pemukiman Kobe yang penuh dengan rumah kayu (atas) dan Interior rumah (bawah) (Sumber: <https://tv.idlixofficial.net/>)

c. Kereta Listrik

Pada masa Perang Dunia II, Jepang sudah memiliki berbagai jenis transportasi kereta, salah satunya ialah kereta dengan seri 63 yang dioperasikan oleh *Japanese National Railways* dari tahun 1944 hingga 1963.

Kereta seri ini memiliki kemiripan dengan yang ada di dalam film. Sisi bagian depan memiliki tiga jendela serta satu lampu penerang berbentuk bulat di bagian atas. Kereta ini cenderung tidak memiliki banyak gerbong, hanya sebatas 1-2 gerbong saja.



Gambar 15. Kereta seri 63 di stasiun Musashi-Shiraishi

(Sumber: <https://en.m.wikipedia.org/>)



Gambar 16. Penampakan kereta di dalam film

(Sumber: <https://tv.idlixofficial.net/>)

d. Trem Kota

Trem di Jepang sudah menyebar di perkotaan besar Jepang sejak awal abad ke-20 hingga sekitar tahun 1950-1960 an.

Dalam film, saat Seita dan Setsuko sedang berada di daerah zona aman di daerah dekat Nishinomiya, mereka melewati sebuah trem kota yang sedang melintas. Trem ini memiliki kesamaan dengan Trem Kyoto seri 600. Terdapat tiga deret jendela di bagian depan, serta

terdapat lampu penerangan juga di bagian atas.



Gambar 17. Penampakan trem kota Kyoto seri 600 tahun 1895-1978 (atas)
Trem di sekitar Kobe dalam film (bawah)

(Sumber: <https://drfc-ob.com/wp/archives/97803>)

e. Pesawat Tempur

Saat pengeboman di Kobe 1945, terdapat sekelompok pesawat dari Amerika Serikat yang melakukan bombardir, yaitu B-29 *Superfortress*. Pesawat ini merupakan pesawat pembom yang sudah ada sejak tahun 1944. Selain dari pengaruh alur cerita, pesawat B-29 milik Amerika Serikat ini memiliki struktur desain yang benar-benar mirip dengan aslinya. Pesawat memiliki 4 buah baling-baling di dekat sayap. Jika dilihat dari samping, terdapat logo bintang putih di dalam sebuah lingkaran

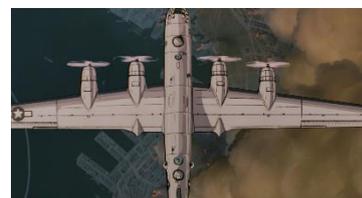
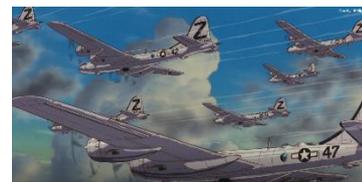
hitam yang lokasinya dekat dengan bagian ekor. Selain itu, jika dilihat dari atas, terdapat logo bintang yang sama dengan di bagian sayap.



Gambar 18. Pesawat bomber *Superfortress* B-29 Amerika Serikat 1945

(Sumber:

https://sites.rootsweb.com/~ny330bg/air_craft458.htm)



Gambar 19. Pesawat pembom di film

(Sumber: <https://tv.idlixofficial.net/>)

f. Kapal Perang

Dalam cerita *Grave of Fireflies*, ayah dari Seita dan Setsuko merupakan seorang prajurit

Angkatan Laut dalam Kapal Maya Kapal Penjelajah Maya yang aktif digunakan dalam Perang Dunia II. jika merunut dari apa yang ada di dalam sejarah asli. Kapal ini tenggelam pada tahun 1944.



Gambar 20. Kapal Penjelajah Jepang, Maya sedang berlabuh di tahun 1932 (Sumber: <https://p2k.stekom.ac.id/>)



Gambar 21. Kapal yang disebut Seitai dengan Kapal Maya, yaitu kapal milik Angkatan Laut tempat ayahnya berada (Sumber: <https://tv.idlixofficial.net/>)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dari kedua film Ghibli sebelumnya dapat diketahui bahwa studio tersebut banyak memasukkan unsur kebudayaan Jepang serta beberapa unsur-unsur budaya barat dalam pembuatan *worldbuilding* mereka, baik dari segi pemukiman penduduk dan transportasi. Hal ini dipengaruhi saat sedang dalam masa Perang Dunia II, Jepang saat itu berada di pihak *axis* melawan Amerika, Inggris dan negara

sekutu lainnya. Negara sekutu banyak melakukan perlawanan, serta pendudukan daerah di tanah-tanah Jepang. Oleh karena itu, terdapat unsur kebudayaan yang tertinggal dari negara-negara Barat baik dari segi arsitektural maupun dari segi transportasi dan teknologi saat dunia sudah berada dalam fase pasca-perang.

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ketika sedang berada dalam proses pembuatan *worldbuilding* yang sifatnya fiktif, terdapat unsur-unsur kebudayaan yang dapat diambil untuk dijadikan referensi dan unsur-unsur tersebut pasti memiliki masa atau periodenya masing-masing. Oleh karena itu, referensi yang digunakan dapat bersumber dari sejarah yang ada di dunia nyata seperti contohnya kejadian-kejadian di Perang Dunia maupun Pasca-perang. Hal ini dapat membuat *worldbuilding* yang sifatnya fiktif sekalipun dapat menjadi terasa nyata dikarenakan ada referensi dari objek maupun kejadian yang bersumber di dunia nyata.

DAFTAR PUSTAKA

1. Rohman F. katadata.co.id. 2022. p. 1–2 Sejarah dan Pengertian Anime, Kartun Buatan Jepang yang Populer.
2. Gede Y. Animasi Sebagai Inspirasi Pelestarian Budaya

Berkelanjutan . [Bali]: Sekolah Tinggi Desain Bali; 2018.

3. Zaidi L. Building Brave New Worlds . Toronto : OCAD University; 2017. 20 p.

4. Liliweri A. Pengantar Studi Kebudayaan. Vol. 2. Bandung: Penerbit Nusa Media; 2018. 5–14 p.

5. Khaatimah H, Wibawa R. EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION TERHADAP HASIL BELAJAR. Vol. 2, Jurnal Teknologi Pendidikan. 2017.

6. Meikalyan R. STUDI KOMPARASI STANDAR PELAYANAN MINIMAL (SPM) BUS TRANS JOGJA. E-Journal Universitas Atma Jaya Yogyakarta . 2016 Mar;1:35.