



**Wujud Kebudayaan Jepang Pada Masa Restorasi Meiji
Yang Tergambar Pada Film Rurouni Kenshin Karya
Keishi Otomo**

大友啓史のるろうに剣心映画に描かれた明治維新期の
日本文化の形態

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Program Strata 1
Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Disusun oleh:
Fajar Pambudi Utomo
NIM. 13050115140059

**PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2019**

**Wujud Kebudayaan Jepang Pada Masa Restorasi Meiji
Yang Tergambar Pada Film Rurouni Kenshin Karya
Keishi Otomo**

大友啓史のるろうに剣心映画に描かれた明治維新期の
日本文化の形態

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Program Strata 1
Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Disusun oleh:
Fajar Pambudi Utomo
NIM. 13050115140059

**PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2019**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi /penjiplakan.

Semarang, 10 Desember 2019

Penulis



Fajar Pambudi Utomo

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui

Dosen Pembimbing I



Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum
(NIP. 197407222014092001)

Dosen Pembimbing II



Arsi Widiandari, SS, M.Si
(NIK. 198606110115092089)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Wujud Kebudayaan Jepang Pada Masa Restorasi Meiji Yang Tergambar Pada Film Rurouni Kenshin Karya Keishi Otomo” ini telah di terima dan disahkan oleh panitian ujian skripsi Program Studi Strata 1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Pada tanggal: 17 Desember 2019

Tim Penguji Skripsi

Ketua

Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum
NIP. 197407222014091003



Anggota I

Arsi Widiandari, S.S, M.Si
NIK. 198606110115092089



Anggota II

Zaki Ainul Fadli, S.S, M.Hum
NIP. H.7.197806162018071001



Anggota III

Budi Mulyadi, S.Pd, M.Hum
NIP. 197307152014091003



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Jangan sampai kamu menyesal di hari tua nanti karena kamu tidak melakukan apa yang seharusnya kamu lakukan sekarang. Jadi, bermimpilah, dan wujudkanlah semuanya walaupun kegagalan harus menjadi taruhannya.”

-Erik ten Have

Skripsi ini dipersembahkan untuk

Bapak, Ibu dan keluarga

Terima kasih atas doa dan dukungannya

PRAKATA

Penulis memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan limpahan nikmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penyelesaian skripsi ini tidak dapat selesai tanpa bantuan dan dukungan yang telah diberikan banyak pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Hj. Nurhayati, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro
2. Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro
3. Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum, selaku Dosen Pembimbing penulis. Terima kasih atas dukungan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga selalu diberikan kesehatan, keselamatan, dan kelancaran dalam menjalani rutinitas Sensei dan selalu dalam lindungan Tuhan Yang Maha Kuasa.
4. Arsi Widiandari, S.S., M.Si, selaku Dosen Pembimbing Kedua penulis. Terima kasih atas dukungan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga selalu diberikan kesehatan, keselamatan, dan kelancaran dalam menjalani rutinitas Sensei dan selalu dalam lindungan Tuhan Yang Maha Kuasa.
5. Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum., selaku Dosen Wali penulis. Terima kasih atas bimbingan dan arahan sensei sehingga penulis bisa berdiri pada

tahap ini. Semoga selalu diberikan kesehatan, keselamatan, dan kelancaran dalam menjalani rutinitas Sensei dan selalu dalam lindungan Tuhan Yang Maha Kuasa.

6. Seluruh Dosen dan karyawan Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Terima kasih atas segala ilmu, bimbingan, dan motivasi yang telah diberikan. Semoga senantiasa dalam perlindungan Tuhan Yang Maha Esa.
7. Keluarga penulis Bapak, Ibu, Kakak dan Bude. Terima kasih atas doa, cinta, serta dukungan yang tidak ada habisnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
8. Sahabat-sahabat HYPEWEEBS. Adhi, Farid, Ami, Rajafa, Hanif, Ryan, Richard, Harvan, Garuda, Eko, Yosua, Rama, dan Fajar. Terima kasih atas keceriaan, kenangan, dan dukungan yang diberikan kepada penulis.
9. Teman-teman dari BKJ angkatan 2015. Terima kasih atas segala dukungannya kepada penulis.
10. Teman-teman dari Kolat Merpati Putih UNDIP. Terima kasih atas segala ilmu dan dukungannya kepada penulis.
11. Terakhir, terima kasih yang sebesar – besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan serta semangat kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada waktu yang akan datang.

Semarang, 10 Desember 2019.

Penulis,

Fajar Pambudi Utomo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	x
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang dan Permasalahan.....	1
1.1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.2 Permasalahan	4
1.2 Tujuan.....	4
1.3 Ruang Lingkup	4
1.4 Metode Penelitian.....	5
1.5 Manfaat.....	6
1.6 Sistematika	6
BAB 2	8
TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Kerangka Teori.....	12
2.2.1 Naratif Film.....	13
2.2.1.1 Pelaku Cerita	13
2.2.1.2 Plot.....	13
2.2.1.4 Ruang	15
2.2.1.5 Waktu	15

2.2.2	Wujud Kebudayaan	15
2.2.2.1	Gagasan (Wujud Ideal)	16
2.2.2.2	Aktivitas (Tindakan)	18
2.2.2.3	Artefak (Karya)	19
2.2.3	Restorasi Meiji	20
BAB 3	23
ANALISIS NARATIF FILM DAN WUJUD KEBUDAYAAN JEPANG		
PADA MASA RESTORASI MEIJI DALAM FILM <i>RUROUNI KENSHIN</i>		
1,2, DAN 3 KARYA KEISHI OTOMO		
3.1	Naratif Film	23
3.1.1	Pelaku Cerita	23
3.1.2	Plot	28
3.1.3	Ruang	32
a.	Kyoto	32
b.	Dojo Kamiya	33
c.	Desa dekat Tokaido, Odawara	34
d.	Kuil	35
e.	Rumah Hiko Seijuro	36
f.	Kapal Perang milik Shishio	37
g.	Tokyo	38
3.1.4	Waktu	39
3.2	Wujud Kebudayaan	41
3.2.1	Ide atau gagasan	41
a.	Dihapuskannya Golongan <i>Samurai</i> dan Pelarangan Menggunakan <i>Katana</i>	41
b.	Sistem Pemerintahan	43
3.2.2	Aktivitas	44
a.	Makan Daging dan Makan Menggunakan Garpu dan Pisau	44
b.	Kehidupan Nelayan	46
c.	Keberadaan <i>Ninja</i>	47
d.	Teater <i>Kabuki</i>	49

e. <i>Geisha</i>	50
3.2.3 Artefak	51
a. Pakaian Bergaya Barat	51
b. Senjata Api	53
c. <i>Katana</i>	55
d. <i>Kodachi</i>	56
e. Kereta Kuda.....	57
f. Bentuk Bangunan	59
g. <i>Jinja</i> (Kuil <i>Shinto</i>).....	61
BAB 4	63
SIMPULAN	63
DAFTAR PUSTAKA	xiv
<i>要旨</i>	xvi
BIODATA	xx

INTISARI

Utomo, Fajar Pambudi. 2019. “Wujud Kebudayaan Jepang Pada Masa Restorasi Meiji Yang Tergambar Pada Film *Rurouni Kenshin* Karya Keishi Otomo”. Skripsi Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Dosen Pembimbing: Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum dan Arsi Widiandari, SS., M.Si.

Penelitian ini menggunakan objek material berupa film *live action Rurouni Kenshin sekuel 1 sampai 3*. Sedangkan objek formal pada penelitian ini adalah membahas unsur naratif film dan membahas gambaran wujud kebudayaan Jepang pada masa restorasi Meiji. Teori yang menunjang pada penelitian ini adalah teori naratif film oleh Himawan Pratista, dan teori wujud kebudayaan oleh J.J Honigman.

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui unsur naratif film yang meliputi pelaku cerita, plot, ruang, dan waktu. Selain itu, untuk mengetahui gambaran wujud kebudayaan Jepang pada masa restorasi Meiji yang meliputi ide/gagasan, aktivitas, dan artefak. Hasil dari penelitian ini yaitu mengungkapkan wujud kebudayaan Jepang pada masa restorasi Meiji dalam film *Rurouni Kenshin*.

Kata Kunci : *Live action, Rurouni Kenshin* , Kebudayaan Jepang.

ABSTRACT

Utomo, Fajar Pambudi. 2019. "Japanese Cultural Manifestation in the Meiji Restoration Period Seen in the Rurouni Kenshin Film by Keishi Otomo". A thesis of Japanese Departement, Faculty of Humanities, Diponegoro University. Advisor : Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum dan Arsi Widiandari, SS., M.Si.

The material object of this study is a live action film Rurouni Kenshin sequel 1 to 3. While the formal object in this study is a discuss the narrative elements of the film and discuss the depictions of Japanese culture in the Meiji restoration. This study used theory of narrative theory of film by Himawan Pratista, and theory of cultural manifestations by J.J Honigman.

The purpose of this study is to find out the narrative elements of the film which includes the actors, plot, space, and time. In addition, to find out the manifestation of Japanese culture in the Meiji restoration which included ideas, activities, and artifacts. The results of this study reveal the manifestation of Japanese culture during the Meiji restoration in the film Rurouni Kenshin.

Keywords: Live action, Rurouni Kenshin, Japanese culture

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Permasalahan

1.1.1 Latar Belakang

Sastra adalah lembaga sosial yang menggunakan bahasa sebagai medium. Bahasa itu sendiri merupakan ciptaan sosial. Sastra menampilkan gambaran kehidupan, dan kehidupan itu sendiri adalah suatu kenyataan sosial (Sapardi 1979:1). Terdapat dua bentuk karya sastra yaitu fiksi dan non fiksi. Jenis karya fiksi dapat berupa cerpen, puisi, dan drama, sedangkan karya sastra non fiksi dapat berupa biografi, autobiografi, dan esai.

Menurut Dietrich (melalui Harymawan, 1993:228) drama adalah cerita mengenai konflik manusia dalam bentuk dialog yang diproyeksikan pada pentas dengan menggunakan dialog dan adegan dihadapan penonton. Bentuk lain yang juga menggunakan dialog & adegan adalah film. Menurut Efendi (1986:134) film merupakan media komunikasi yang ditujukan terhadap sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu dan bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan.

Seiring dengan perkembangan jaman sudah banyak karya sastra yang diaudiovisualkan dalam bentuk film. Beberapa film yang sukses dan mendapatkan apresiasi dari masyarakat biasanya diadaptasi dari novel yang sebelumnya juga mempunyai banyak peminatnya di pasaran. Namun seiring perkembangannya film banyak diadaptasi dari bentuk lain seperti *manga* dan *anime*. Film jenis ini dikenal

dengan istilah *live action*. Film *live action* secara umum merupakan sebuah istilah dimana *manga*, ataupun *anime* yang diangkat ke layar lebar atau dibuat sebuah film dan tokoh dalam film tersebut diperankan oleh manusia. Jepang adalah salah satu negara yang sering membuat film jenis *live action* ini.

Anime adalah karya animasi yang berasal dari Jepang. Kata *anime* sendiri merupakan singkatan dari istilah *animation* dalam Bahasa Inggris. Namun istilah *anime* dikhususkan pada animasi produksi Jepang. *Anime* sendiri mempunyai berbagai macam genre mulai dari *action*, *romance*, *sport*, *horror*, *fantasy*, *historical*, *comedy*, dan lain-lain. Seperti halnya novel, *anime* pun banyak yang telah diangkat ke layar lebar atau difilmkan seperti *Death Note*, *Ranma Half*, *Bleach*, *Rurouni Kenshin* dan masih banyak lagi. Salah satu film *live action* yang populer bergenre *action*, *historical* adalah *Rurouni Kenshin*. Film *Rurouni Kenshin* sendiri memiliki 3 sekuel, yaitu *Rurouni Kenshin* (2012), *Rurouni Kenshin: Kyoto Inferno* (2014), dan *Rurouni Kenshin: The Legend End* (2014).

Cerita dalam film *Rurouni Kenshin* ini diangkat dari sebuah karya populer berupa *Manga* dan *Anime*. *Manga Rurouni Kenshin* karya Nobuhiro Watsuki pertama kali dirilis pada tahun 1994 oleh penerbit Shueisha. Di Indonesia *manga Rurouni Kenshin* diterbitkan oleh Elex media Komputindo pada tahun 2002 namun dengan judul *Samurai X*. Sementara *live actionnya* dirilis dalam 3 sekuel. Sekuel pertama rilis pada tahun 2012 dengan judul *Rurouni Kenshin*. Sekuel kedua dan ketiga rilis pada tahun 2014 dengan judul *Rurouni Kenshin: Kyoto Inferno & Rurouni Kenshin: The Legend End*.

Film ini bercerita tentang seseorang bernama Kenshin yang merupakan mantan pembunuh bayaran legendaris saat jaman Edo. Kenshin yang menghilang selama sepuluh tahun setelah pertempuran toba-fushimi memulai hidup baru dengan tinggal bersama Kaoru dan teman-teman lainnya di sebuah *dojo*. Sampai pemerintahan Meiji meminta bantuan kepada Kenshin untuk menghentikan ambisi Makoto Shishio yang ingin balas dendam kepada pemerintahan Meiji dan ingin menguasai Jepang. Makoto Shishio adalah seorang pembunuh bayaran seperti Kenshin namun dia dikhianati oleh pemerintah Meiji dan dibakar meskipun ternyata dia masih hidup. Kemudian Makoto Shishio ingin membalas dendam dengan menguasai Jepang bersama pasukannya yang diberi nama *Juuppongatana*. Meskipun Kaoru melarang Kenshin untuk pergi, Kenshin tetap bersikeras ingin berangkat ke Kyoto untuk membantu negaranya agar tidak terjadi perpecahan di Jepang.

Dari paparan di atas dapat dilihat bahwa film ini mempunyai cerita yang sangat menarik dimana jalan cerita tidak jauh berbeda dengan versi *manga* ataupun *animenya* dan karakter dalam film ini diperankan dengan sangat baik oleh para pemerannya. Ditambah lagi alur cerita dari film ini tidak jauh berbeda dengan *anime* aslinya. Selain itu, latar tempat dan waktu dalam film ini juga dibuat semirip mungkin dengan kondisi aslinya yaitu pada saat era Meiji. Hal tersebut menimbulkan ketertarikan penulis untuk mengetahui lebih detail tentang kebudayaan Jepang pada masa restorasi Meiji.

1.1.2 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana struktur naratif yang terkandung dalam film *Rurouni Kenshin* ?;
2. Bagaimana wujud Budaya Jepang pada Masa Restorasi Meiji yang tergambar dalam film *Rurouni Kenshin*?

1.2 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan unsur naratif yang terkandung dalam film *Rurouni Kenshin*
2. Mendeskripsikan wujud Budaya Jepang pada Masa Restorasi Meiji yang tergambar dari film *Rurouni Kenshin*

1.3 Ruang Lingkup

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan, karena bahan dan data diambil dari sumber yang tertulis dan memiliki kaitan dengan objek dan kajian yang diteliti. Penelitian ini difokuskan pada pada film *Rurouni Kenshin 1* yang dirilis pada tahun 2012, *Rurouni Kenshin 2* yang berjudul *Rurouni: Kyoto Inferno* yang dirilis pada tahun 2014, dan film ke-3 yang berjudul *Rurouni Kenshin: Legend End* yang dirilis pada tahun 2014 sebagai objek material. Sedangkan objek formal penelitian ini adalah yang pertama membahas unsur naratif film yang yaitu pelaku cerita, plot,

ruang, dan waktu. Selanjutnya, membahas tentang gambaran wujud Budaya Jepang pada Masa Restorasi Meiji.

1.4 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Menurut Ratna (2009:53) metode deskriptif analisis dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis. Fakta-fakta tersebut berupa kesatuan permasalahan sosial baik itu dari segi budaya, hukum, politik, ekonomi dan lain-lain yang terlihat dalam aktivitas masyarakat yang ada dalam karya sastra.

1. Pengumpulan data

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah studi pustaka yaitu dengan mencatat dan mempelajari teori yang diperlukan dalam penelitian baik dari buku, artikel, dan lain-lain. Kemudian dengan menonton berulang-ulang film tersebut untuk memperoleh data

2. Analisis data

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teori unsur naratif milik Himawan Pratista meliputi tema, tokoh, alur, ruang, dan waktu. Kemudian menggunakan teori wujud kebudayaan milik J.J Honigman untuk menganalisis gambaran wujud kebudayaan Jepang pada masa Restorasi Meiji yang terdapat pada film *Rurouni Kenshin* (2012), *Rurouni Kenshin: Kyoto Inferno* (2014), dan *Rurouni Kenshin: The Legend End* (2014).

3. Penyajian data

Data dari analisis film *Rurouni Kenshin (2012)*, *Rurouni Kenshin: Kyoto Inferno (2014)*, dan *Rurouni Kenshin: The Legend End (2014)* akan dipaparkan secara deskriptif.

1.5 Manfaat

Secara umum sebuah penelitian dapat memberikan manfaat teoretis dan manfaat praktis. Secara teoretis, penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan di bidang sastra khususnya tentang teori naratif film. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi pada penelitian lain yang sejenis dan pembaca dapat memahami dan mengetahui Budaya Jepang pada Masa Restorasi Meiji.

1.6 Sistematika

Sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut:

Bab I pendahuluan. Bab ini berisi tentang gambaran secara umum tentang penelitian, bab ini terdiri dari 7 subbab yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka. Bab ini terdiri atas 2 subbab, yaitu penelitian sebelumnya dan landasan teori. Tinjauan pustaka berisi tentang penelitian sebelumnya yang relevan dengan objek yang diteliti. Kerangka teori berisi tentang teori – teori naratif film dan teori wujud kebudayaan J.J Honigman.

Bab III Pembahasan. Bab ini berisi tentang pembahasan penelitian yang penulis lakukan, yaitu analisis tentang gambaran Budaya Jepang pada Masa

Restorasi Meiji dari film “*Rurouni Kenshin (2012)*, *Rurouni Kenshin: Kyoto Inferno (2014)*, dan *Rurouni Kenshin: The Legend End (2014)*”.

Bab IV Penutup. Bab ini berisi tentang kesimpulan hasil analisis bab sebelumnya.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang menggunakan film sebagai objek kajian sudah banyak dilakukan sebelumnya. Selain film, kajian tentang budaya Jepang juga telah banyak dilakukan sebelumnya, contohnya:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Harina Titisanti mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya yang berjudul “Gambaran Kehidupan Samurai Pasca Keruntuhan Pemerintahan Shogun dalam Film Rurouni Kenshin Karya Sutradara Ohtomo Keishi” tahun 2013. Teori yang digunakan dalam penelitian milik Harina yaitu teori sosiologi sastra. Harina Titisanti mengungkapkan bahwa kehidupan samurai pada pergantian zaman yang ditandai oleh pertempuran Toba-Fushimi dalam film Rurouni Kenshin tidak didukung oleh rakyat Jepang seluruhnya. Masuknya budaya Barat pada Jepang mempengaruhi kemiliteran pada saat itu. Pada era Meiji, klasifikasi masyarakat dihapuskan, sehingga golongan samurai kehilangan pekerjaan. Samurai yang tidak memiliki kemampuan dan kesempatan untuk bekerja kepada Kemiliteran Kaisar, memutuskan untuk bekerja kepada orang kaya, yang tidak memilih bekerja pada kemiliteran Kaisar ataupun bekerja pada orang kaya memilih jalan untuk hidup bebas sesuai apa yang mereka inginkan.

Persamaan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah sama-sama menggunakan sekuel film pertama Rurouni Kenshin (2012) sebagai objek materialnya, sedangkan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah pada teori yang digunakan. Harina Titisanti menggunakan teori sosiologi sastra Suwardi Endraswara sementara penulis menggunakan teori J.J Honigman untuk meneliti wujud kebudayaan Jepang pada masa Restorasi Meiji dan film yang digunakan penulis adalah film Rurouni Kenshin 2, dan 3 sebagai objek materialnya.

Kedua, oleh Reza Noviawan dari Universitas Diponegoro yang diberi judul “Unsur-Unsur Tradisional Jepang Dalam Film Rurouni Kenshin Karya Sutradara Keishi Ootomo Dilihat Dari Tujuh Unsur Kebudayaan Koentjaraningrat”. Reza Noviawan mengemukakan hasil bahwa Film Rurouni Kenshin merupakan sebuah film yang memiliki bagian dari unsur sastra yaitu unsur naratif yang berhubungan dengan waktu, unsur naratif yang berhubungan dengan waktu serta tujuan. Pada film ini juga ditemukan unsur-unsur kebudayaan tradisional Jepang. Pada unsur kebudayaan, film ini diulas dengan teori unsur-unsur kebudayaan universal yang meliputi: bahasa, sistem pengetahuan, sistem peralatan dan teknologi, organisasi sosial, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian.

Dalam unsur budaya bahasa, peneliti mengungkap tentang ragam bahasa Jepang. Kemudian dalam unsur budaya sistem pengetahuan, peneliti mengungkapkan tentang kemampuan orang Jepang dalam meningkatkan kondisi kehidupan sebagai contoh pengetahuan seorang dokter untuk menyelamatkan

nyawa manusia dan memanfaatkan bahan baku dari alam. Dalam hal organisasi sosial, peneliti mengungkapkan adanya sistem organisasi yang mengatur sekelompok orang Jepang yang memiliki tujuan, seperti kepolisian yang memiliki tujuan untuk menjaga keamanan dan perdamaian di masyarakat. Dalam hal sistem peralatan dan teknologi, peneliti mengungkapkan adanya alat-alat yang digunakan orang Jepang untuk bertahan hidup misalnya alat untuk menggerus obat, alat membuat api, *katana*, mangkuk, ember yang terbuat dari kayu, makanan, baju tradisional Jepang yaitu *kimono*, rumah tradisional, dan alat transportasi. Sistem mata pencaharian hidup, peneliti mengungkapkan berbagai pekerjaan orang Jepang yang ada pada cerita film. Contoh sistem religi, peneliti mengungkapkan tentang kepercayaan dari masyarakat Jepang yaitu Shinto dengan matsuri dan omikoshi sebagai unsur tradisinya. Matsuri yaitu festival bertajuk yang memiliki tujuan sebagai penghormatan terhadap dewa dan di dalam matsuri tersebut umumnya terdapat *omikoshi* sebagai salah satu bentuk penghormatan terhadap dewa. Sementara itu dalam unsur budaya kesenian, peneliti menemukan *omikoshi* dan ilmu bela diri Jepang yaitu kendo dan aikido sebagai sebuah seni.

Persamaan penelitian yang dilakukan Reza Noviawan dengan penulis adalah sama-sama mengkaji tentang kebudayaan Jepang dan meneliti struktur naratif film dengan menggunakan teori milik Himawan Pratista. Sedangkan perbedaannya penulis kali ini meneliti Kebudayaan Jepang pada masa Restorasi Meiji dengan menggunakan teori wujud kebudayaan J.J Honigman dan juga peneliti menggunakan Film Rurouni Kenshin 2, dan 3 sebagai objek materialnya sementara

Reza Noviawan meneliti tentang unsur-unsur tradisional Jepang menggunakan teori tujuh unsur kebudayaan Koentjaraningrat.

Ketiga, oleh Dede Rachmat dari Universitas Diponegoro yang diberi judul “Nilai Bushido Yang Masih Dipegang Tokoh Utama Dalam Film Rurouni Kenshin Karya Keishi Otomo”. Dede Rachmat mengemukakan hasil bahwa tokoh utama dalam film tersebut sebagai seorang *rounin* masih memegang teguh beberapa nilai *bushido*, yaitu: nilai ketulusan, nilai keberanian, nilai kejujuran, nilai kesopanan, dan nilai kebajikan.

Nilai kejujuran yang ditampilkan Kenshin adalah saat Kenshin menjelaskan pada Megumi tentang jati dirinya. Kedua, nilai keberanian yang ditampilkan Kenshin adalah saat Kenshin seorang diri melawan musuh dengan jumlah yang banyak tanpa gentar, selain itu saat Kenshin ditantang bertarung oleh Sanosuke lalu Kenshin menerimanya dengan tegas. Ketiga, nilai kesopanan yang ditampilkan Kenshin adalah kesehariannya dipenuhi dengan tata krama, tutur katanya yang baik, serta saat berkenalan dengan Yahiko yang lebih muda Kenshin tetap bersikap dan bertutur kata yang sopan. Keempat, nilai kebajikan ditampilkan saat Kenshin menyelamatkan Megumi dan Kaoru dari sekapan musuh, hal itu demi membela dan melindungi orang yang lemah. Kelima, nilai ketulusan ditampilkan saat Kenshin memasak sup untuk semua temannya dengan tulus, dan ditengah memasak Kaoru dan Yahiko terlibat pertengkaran kecil yang akhirnya dilerai oleh Kenshin dengan tulus tanpa memihak siapapun diantara keduanya.

Sedangkan nilai *bushido* yang sudah tidak dipegang oleh tokoh utama yaitu: nilai kejujuran, nilai kehormatan, dan nilai kesetiaan.

Nilai bushido yang tidak lagi dijalankan oleh Kenshin adalah pertama nilai kejujuran, saat itu Kenshin membela Kaoru dari gangguan pengacau namun saat polisi datang Kenshin memberi kesaksian palsu. Kedua, nilai kehormatan tidak lagi ditampilkan oleh Kenshin. Saat Kenshin dituduh oleh Kaoru sebagai pembunuh lalu Kenshin bersikap layaknya orang lemah hingga terjatuh, hal itu menunjukkan bahwa Kenshin tidak jujur dan tidak menjaga kehormatannya. Nilai ketiga yang tidak lagi dilakukan Kenshin adalah nilai kesetiaan, saat itu Kenshin diminta untuk melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan keamanan negara oleh Yamagata sebagai kepala polisi negara yang sah, namun Kenshin menolak tawaran tersebut. Dalam hal ini Kenshin tidak menunjukkan kesetiaannya terhadap negara.

Persamaan penelitian yang dilakukan penulis dengan Dede Rachmat sama-sama menggunakan film *Rurouni Kenshin 1* dan menggunakan teori Himawan Pratista untuk menganalisis unsur naratif pada film. Sedangkan perbedaannya penulis kali ini meneliti wujud kebudayaan Jepang pada masa restorasi Meiji menggunakan teori wujud kebudayaan J.J Honigman dari ketiga sekuel Film *Rurouni Kenshin*.

2.2 Kerangka Teori

Penulis akan menggunakan pendekatan struktur naratif film untuk membahas unsur-unsur pembangun dalam film tersebut, setelah itu penulis akan menggunakan teori wujud kebudayaan.

2.2.1 Naratif Film

Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu (Pratista, 2017:63). Sebuah kejadian tidak bisa terjadi begitu saja tanpa ada alasan yang jelas. Segala hal yang terjadi pasti disebabkan oleh sesuatu dan terikat satu sama lain oleh hukum kausalitas. Dalam sebuah film cerita, setiap kejadian pasti disebabkan oleh kejadian sebelumnya. Segala aksi dan tindakan para pelaku cerita akan memotivasi terjadinya peristiwa berikutnya dan terus memotivasi peristiwa berikutnya lagi. Perubahan ini akan membentuk sebuah pola pengembangan naratif. Setiap film (fiksi) tidak mungkin lepas dari unsur naratif karena dalam cerita pasti memiliki unsur-unsur, seperti tokoh, plot, ruang, dan waktu. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan.

2.2.1.1 Pelaku Cerita

Setiap film atau cerita umumnya memiliki karakter utama dan pendukung. Karakter utama adalah motivator utama yang menjalankan alur naratif sejak awal hingga akhir cerita. Tokoh utama sering diistilahkan pihak protagonis sedangkan karakter pendukung bisa berada pada pihak protagonis maupun antagonis. Karakter pendukung sering bertindak sebagai pemicu konflik atau kadang sebaliknya dapat membantu karakter utama dalam menyelesaikan masalah (Pratista, 2008:43-44).

2.2.1.2 Plot

Plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film. Pembuat film dapat memilih serta melepas bagian cerita tertentu tanpa meninggalkan inti alur cerita serta hukum kausalitas. Pembuat film melalui naskah

atau skenario filmnya, dapat meloncati bagian cerita yang ia anggap tidak perlu (Pratista, 2017:64).

Alur dalam pola unsur naratif paling umum digunakan struktur tiga babak, atau sering disebut pula struktur *hollywood* klasik (2017:76). Struktur tiga babak terbagi dalam tiga tahapan, yaitu babak persiapan, babak konfrontasi dan babak resolusi. Pengertian ketiga tahapan tersebut adalah :

- a) Persiapan: tahapan ini merupakan titik paling kritis karena dari sinilah segalanya bermula. Pada titik ini ditetapkan pelaku utama dan pendukung; pihak protagonis dan antagonis; masalah dan tujuan; serta aspek ruang dan waktu cerita.
- b) Konfrontasi: pada tahap ini, sebagian besar berisi usaha dari tokoh utama atau protagonis untuk menyelesaikan solusi dari masalah yang ditentukan pada tahap permulaan. Pada tahap inilah alur cerita mulai berubah arah dan biasanya disebabkan oleh aksi di luar perkiraan yang dilakukan oleh karakter utama atau pendukung.
- c) Resolusi: klimaks cerita , puncak dari konflik atau konfrontasi akhir. Pada tahap inilah, cerita film mencapai titik ketegangan tertinggi. Untuk menambah intensitas ketegangan hingga klimaksnya, pada tahap resolusi biasanya digunakan unsur *deadline* untuk membatasi ruang dan waktu. Setelah konflik berakhir maka tercapailah penyelesaian masalah, kesimpulan cerita, atau resolusi (2017:77-79).

2.2.1.4 Ruang

Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas. Sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, yaitu dengan selalu menunjuk pada lokasi dan wilayah yang tegas. Latar cerita bisa menggunakan lokasi yang sesungguhnya (nyata) atau dapat pula fiktif (rekaan). Film cerita pada umumnya, mengambil latar atau lokasi yang nyata. Pada sebuah adegan pembukaan film seringkali diberi informasi teks dimana cerita film tersebut berlokasi. Terkadang film mengambil tempat pada dimensi ruang yang bersifat non fisik. Alam non fisik atau supranatural sering kita jumpai di film horor, fiksi ilmiah dan fantasi.

2.2.1.5 Waktu

Seperti halnya unsur ruang, hukum kausalitas merupakan merupakan dasar dari naratif yang terikat oleh waktu. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu. Salah satu aspek waktu, yang berhubungan dengan dengan naratif sebuah film, yakni urutan waktu.

2.2.2 Wujud Kebudayaan

Menurut Parsudi Suparlan (2003:18), kebudayaan didefinisikan sebagai keseluruhan pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial yang digunakannya untuk memahami dan menginterpretasikan lingkungan dan pengalamannya, serta menjadi landasan bagi tingkah-lakunya. Suatu kebudayaan merupakan milik bersama anggota suatu masyarakat atau suatu golongan sosial, yang penyebarannya kepada anggota-anggotanya dan pewarisannya kepada generasi berikutnya

dilakukan melalui proses belajar dan dengan menggunakan simbol-simbol yang terwujud dalam bentuk yang terucapkan maupun yang tidak (termasuk juga berbagai peralatan yang dibuat oleh manusia).

Menurut Edward Burnett Tylor (dalam Soekanto, 2002 : 304), kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat. Budaya menurut Mc Iver adalah ekspresi jiwa yang terwujud dalam cara-cara hidup dan berpikir, pergaulan hidup, seni kesusasteraan, agama, rekreasi, dan hiburan, dan yang memenuhi kebutuhan hidup manusia.

Dari ketiga pengertian kebudayaan diatas dapat disimpulkan bahwa kebudayaan adalah pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial yang digunakan untuk memahami dan mengimpresntasikan lingkungan yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, dan adat istiadat untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia.

Menurut J.J. Hoenigman (dalam Koentjaraningrat, 2000 : 186) wujud kebudayaan dibedakan menjadi tiga : gagasan, aktivitas, dan artefak. Berikut penjelasannya:

2.2.2.1 Gagasan (Wujud Ideal)

Wujud ideal kebudayaan adalah kebudayaan yang berbentuk kumpulan ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan, dan sebagainya yang sifatnya abstrak; tidak dapat diraba atau disentuh. Wujud kebudayaan ini terletak di alam pemikiran warga masyarakat. Jika masyarakat tersebut menyatakan gagasan mereka itu dalam

bentuk tulisan, maka lokasi dari kebudayaan ideal itu berada dalam karangan dan buku-buku hasil karya para penulis warga masyarakat tersebut.

Dari pemaparan teori di atas Jepang memiliki kebudayaan yang dipegang erat dari generasi ke generasi, walaupun Jepang sudah menjadi negara yang modern masyarakat Jepang masih memegang teguh kebudayaan dari leluhurnya. Seperti *Bushido* atau jalan ksatria. *Bushido* merupakan prinsip moral atau kode etik yang dipegang oleh para *samurai*. Walaupun kasta *samurai* sudah dihapuskan sejak runtuhnya Keshogunan Tokugawa, tetapi nilai-nilai *bushido* masih ada dalam setiap masyarakat Jepang bahkan hingga masyarakat modern. Termasuk dalam bidang militer. ajaran bushido dihidupkan kembali sebagai jiwa kemiliteran. Prajurit Jepang harus memegang teguh ajaran bushido seperti keberanian, kedisiplinan, dan kehormatan. Sementara itu modernisasi dan masuknya budaya asing membuat Jepang harus menemukan kebudayaannya sendiri.

Mengenai sikap Jepang terhadap kebudayaan asing, kiranya perlu dicatat bahwa Jepang tidak semata-mata menjiplak kebudayaan asing. Karena takut dicap sebagai “orang biadab”, maka setiap kali ada pengaruh asing yang mereka terima, lalu diubah, disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan bangsa Jepang. Hal ini sesuai dengan semboyan bangsa Jepang yang berpegang pada prinsip “*adapt, adopt, invent*” yang berarti meniru, menyesuaikan, dan mencipta (Latourette, 1957).

Bangsa Jepang selalu mencari ilmu pengetahuan ke berbagai penjuru dunia dan terus melakukan inovasi untuk perbaikan kehidupan masyarakat Jepang. Bangsa Jepang selalu berusaha sedapat mungkin untuk menyamai kemajuan budaya negara-negara yang telah maju.

2.2.2.2 Aktivitas (Tindakan)

Aktivitas adalah wujud kebudayaan sebagai suatu tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat itu. Wujud ini sering pula disebut dengan sistem sosial. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang saling berinteraksi, mengadakan kontak, serta bergaul dengan manusia lainnya menurut pola-pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan. Sifatnya konkret, terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat diamati dan didokumentasikan.

Salah satu contoh dari wujud kebudayaan aktivitas yaitu tentang keagamaan. Sistem keagamaan Jepang pada zaman kuno masih sangat sederhana, orang belum mengenal tempat suci secara khusus. Namun rakyat Jepang percaya bahwa manusia itu dikelilingi oleh roh-roh yang tinggal di gunung, pohon, dan lain-lain. Tentu saja disini masyarakat masih percaya memuja para leluhur dan dewa, bahkan terkadang percaya pada kekuatan gaib yang ada pada benda-benda tertentu. Pada mulanya memang tidak ada nama tertentu untuk menyebut agama mereka, akan tetapi setelah datang agama-agama lain dari luar maka kesadaran agama mereka mulai kuat, dan kemudian lahirlah agama *Shinto* yang merupakan agama asli Jepang. *Shinto* yang dalam bahasa Cina berarti "*the way of the god*"(jalan para dewa). Pemujaan dalam agama *Shinto* berpusat kepada Dewa Matahari dan kaisar dianggap sebagai wakilnya di bumi.

Walaupun seiring bergantinya zaman dan mulai banyaknya agama lain yang masuk ke Jepang seperti buddha dan kristen, agama ini merupakan agama yang dianut sebagian besar masyarakat Jepang hingga sekarang. Karena itu di Jepang

masih banyak sekali kuil-kuil *shinto* dan kuil tersebut masih mempertahankan bentuk asli kuil *shinto* dari zaman dahulu.

2.2.2.3 Artefak (Karya)

Artefak adalah wujud kebudayaan fisik yang berupa hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan. Sifatnya paling konkret di antara ketiga wujud kebudayaan.

Jepang memiliki banyak wujud kebudayaan artefak, salah satunya yang paling terkenal adalah *katana* (pedang). *Katana* adalah salah satu jenis pedang tradisional di Jepang. *Katana* mudah dikenali dengan bentuknya yang sedikit melengkung dengan mata tunggal, pelindung yang didekor dalam bentuk bundar atau persegi dan begitu juga dengan pegangan yang didekor untuk menggenggamnya dengan dua tangan. Sejarah *katana* tidak bisa terpisahkan dari keberadaan kaum *samurai* (ksatria). *Katana* muncul sekitar tahun 1400. Pedang ini merupakan model baru yang dikembangkan dari pedang *tachi* kuno. Pedang model baru ini juga mengubah cara bertarung. Para prajurit dapat menarik dan menyerang menggunakan *Katana* dengan satu gerakan, membuat pertarungan menjadi cepat dan sangat bergantung pada gerakan pertama. Pembuat pedang menyadari perubahan tren ini dan memproduksi pedang mereka berdasarkan tren itu. Dengan keadaan itu, panjang *Katana* pada abad ke-16 berubah dari 70-73 cm ke 60 cm dan sekitar 100 tahun kemudian kembali ke panjang yang sebenarnya. *Katana* juga dapat dipasangkan dengan pedang yang lebih kecil yang disebut *wakizashi* atau

tanto. Penggunaan kedua pedang disebut *daisho* dan hal tersebut menunjukkan kekuatan sosial dan nama baik seorang samurai.

Pada era Meiji, bersamaan pada saat golongan *samurai* dihapuskan, tradisi pembuatan *katana* sebagai senjata utama para *samurai* ini dihentikan. Kaisar Meiji melarang penggunaan *katana* sebagai senjata pribadi. Keadaan berubah saat Jepang mulai melakukan ekspansi. *Katana* kembali dibuat secara tradisional, meski sebagian yang dipakai tentara dibuat pabrik dengan modifikasi seperti buatan Eropa. Setelah dilarang membuat pedang selama tahun 1945 sampai 1953, pembuat pedang mulai bekerja lagi tapi di bawah aturan ketat. Bahkan sekarang mereka masih harus mengikuti masa belajar selama lima tahun, mereka hanya dapat membuat dua pedang panjang dalam sebulan dan semua pedang harus didaftarkan ke pemerintah. Sekarang hampir semua *katana* diproduksi secara industri dan dengan material dan metode yang lebih murah. *Katana* tradisional saat ini merupakan sebuah barang yang sangat langka dan mahal.

2.2.3 Restorasi Meiji

Selama Pemerintahan Bakufu dengan politik isolasinya mula-mula Tokugawa bisa membawa negara dalam kedamaian. Tetapi di balik kedamaian tersebut sebenarnya pemerintahan Bakufu mempraktekkan pemerintahan dengan tangan besi dan hanya untuk kepentingannya sendiri. Pada tahun-tahun sebelum pembukaan Jepang oleh bangsa barat, perhatian Eropa dan Amerika tertuju pada negara di bagian Timur untuk mencari tempat perdagangan yang lebih menguntungkan terlebih setelah bangsa barat berhasil mengeksploitasi Cina. Setelah keberhasilan itu

konsentrasi mereka tertuju pada Jepang. Letak geografis Jepang yang strategis dianggap dapat memberi keuntungan bagi bangsa barat. Amerika merupakan salah satu negara barat yang pertama-tama mencoba mematahkan politik isolasi Jepang. Pada tahun 1853M Amerika mengirimkan armadanya di bawah komando Komodor Matthew C.Perry. Pada bulan Juli, kapal-kapal tersebut sudah masuk ke teluk Edo. Perry mengirimkan surat kepada shogun. Perry meninggalkan surat tersebut dengan pesan bahwa setahun kemudian armadanya akan kembali ke Jepang untuk memperoleh jawaban dari pemerintahan bakufu. Pada tahun 1854M Perry datang kembali ke Jepang dengan armada yang lebih besar yang kemudian berhasil memaksa pemerintahan bakufu untuk membuka negaranya bagi bangsa barat. Hal tersebut kemudian menghasilkan Perjanjian Kanagawa yang terjadi pada 31 Maret 1854 di Yokohama. Kemudian perjanjian-perjanjian lain yang sejenis dibuat pula oleh pemerintahan bakufu dengan Inggris yang diwakili oleh Laksamana Sterling pada 14 Oktober 1854 di Nagasaki. Dengan perjanjian ini kapal-kapal Inggris diijinkan berdagang di Nagasaki dan Hokodate. Pembukaan negara Jepang ini dianggap oleh rakyat Jepang sebagai kelemahan pemerintahan bakufu di bawah keshogunan Tokugawa. Sejak saat itu shogun mendapat kecaman dari rakyat Jepang. Rakyat yang dipelopori oleh keluarga revolusioneris (Chosu, Satsuma, Hizen, dan Tosa) menuntut agar pemerintahan feodal Tokugawa diganti dengan pemerintahan yang disentralisir ke tangan kaisar.

Seperti telah diketahui pada 8 November 1867 M, shogun terakhir meletakkan jabatannya dan menyerahkan kekuasaan ke tangan kaisar. Delapan bulan sebelum shogun terakhir meletakkan jabatannya, Kaisar Komei meninggal

dunia (3 Februari 1867 M). Sebagai penggantinya ialah Kaisar Mutsuhito, yang pada penyerahan kembali kekuasaan masih berusia 14 tahun. Masa pemerintahannya dikenal dengan nama Kaisar Meiji (*Meiji Tenno*). Secara resmi Mutsuhito memegang pemerintahan sejak 25 Januari 1868 sampai 30 Juli 1912. Pemulihan kekuasaan ke tangan Kaisar Meiji inilah yang kemudian dikenal dengan “Restorasi Meiji”.

Karena Kaisar Mutsuhito masih muda, maka dalam menjalankan pemerintahan ia dibantu oleh beberapa orang dari keluarga Choshu (Kido dan Ito), keluarga Satsuma (Saigo dan Okubo), keluarga Hizen (Okuma), dan keluarga Tosa (Itagaki dan Iwakura) yang juga berperan sebagai penasehat. Setelah Kaisar Meiji naik tahta, ibu kota Jepang dipindahkan dari Kyoto ke Edo yang namanya diubah menjadi Tokyo pada 26 November 1868 M (Agung, 2018: 109-110).

BAB 3

ANALISIS NARATIF FILM DAN WUJUD KEBUDAYAAN JEPANG PADA MASA RESTORASI MEIJI DALAM FILM *RUROUNI KENSHIN* 1,2, DAN 3 KARYA KEISHI OTOMO

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis struktur naratif dan wujud kebudayaan Jepang pada masa restorasi Meiji. Struktur naratif meliputi tema, plot, ruang, dan waktu pada film *Rurouni Kenshin 1*, *Rurouni Kenshin 2*, dan *Rurouni Kenshin 3* untuk mengetahui apa saja wujud kebudayaan Jepang pada masa restorasi Meiji dalam ketiga film tersebut.

3.1 Naratif Film

Dalam setiap cerita pasti memiliki unsur naratif. Unsur naratif berperan sangat penting dalam pembuatan cerita didalam sebuah film.

3.1.1 Pelaku Cerita

Film *Rurouni Kenshin* memiliki banyak tokoh dalam ceritanya. Umumnya tokoh dibagi menjadi dua yaitu tokoh utama dan tokoh pendukung. Tokoh utama yaitu tokoh yang memegang peran yang sangat penting dalam cerita dan keberadaannya sangat berpengaruh dalam jalannya sebuah cerita. Tokoh pendukung yaitu tokoh yang menunjang tokoh utama untuk menjalankan cerita.

a. Tokoh utama

1. Himura Kenshin



Rurouni Kenshin 1, 00:12:58

Kenshin merupakan salah satu tokoh utama dalam film ini. Kenshin dahulu adalah seorang pembunuh yang sangat terkenal dan terampil dalam menggunakan pedang. Setelah perang Toba-fushimi, Kenshin memutuskan tidak akan pernah membunuh lagi dan setelah perang itu Kenshin pergi mengembara. Setelah 10 tahun berlalu Kenshin berada di Tokyo dan hidup bersama Kaoru dan teman-temannya di *dojo Kamiya*.

2. Makoto Shishio



Rurouni Kenshin 2, 00:05:08

Shishio adalah seorang pembunuh yang terampil dalam bertarung sama seperti Kenshin. Bukan hanya terkenal karena keterampilannya dalam berpedang, Shishio juga dikenal sangat sadis dan haus darah. Karena hal itu setelah perang Toba-fushimi berakhir, Shishio dibunuh dan dibakar oleh pasukan kekaisaran karena nantinya bisa mengancam pemerintahan. Sejak peristiwa itu Shishio dendam dengan pemerintahan Meiji dan berniat menguasai Jepang dengan cara kekerasan.

b. Tokoh pendukung

1. Hajime Saito



Rurouni Kenshin 1, 00:14:05

Saito merupakan mantan kapten pasukan 3 *Shinsengumi* di zaman Edo. Setelah kekalahan dan runtuhnya Keshogunan Tokugawa, Saito ditawarkan menjadi kapten di kepolisian Jepang oleh pemerintah Meiji. Saito dulunya merupakan rival Kenshin pada zaman Edo dan salah satu orang yang kemampuan berpedangnya bisa mengimbangi Kenshin.

2. Shinomori Aoshi



Rurouni Kenshin 2, 00:33:38

Aoshi merupakan mantan pimpinan kelompok *ninja Oniwabanshu* yang bertugas melindungi kastil Edo. Setelah runtuhnya Keshogunan Tokugawa banyak anak buah dari Aoshi yang tewas ditangan pasukan Kekaisaran. Inilah yang menjadi penyebab Aoshi membenci kekaisaran dan Kenshin yang pada saat itu menjadi salah satu orang penting yang berhasil membuat pasukan Kekaisaran memenangkan pertempuran.

3. Okubo Toshimichi



Rurouni Kenshin 2, 00:13:23

Okubo Toshimichi adalah seorang Menteri Dalam Negeri Jepang pada saat era Meiji. Okubo merupakan salah satu orang yang paling dekat dengan Kenshin. Dalam film ini Okubo tewas karena dibunuh oleh anak buah Shihio yaitu Sojiro saat ditengah perjalanan. Kematian Okubo menjadi pukulan telak bagi pemerintahan Meiji karena kehilangan salah satu politisi senior mereka.

4. Seta Sojiro



Rurouni Kenshin 2, 00:21:36

Seta Sojiro adalah seorang pendekar pedang yang sangat terampil dan anak buah terkuat yang dimiliki Shishio. Sojiro sangat dekat dengan Shishio karena mereka sudah bertemu sejak Sojiro kecil. Sojiro adalah orang yang bisa mengimbangi kemampuan berpedang Kenshin, bahkan dia bisa mematahkan pedang milik Kenshin.

3.1.2 Plot

Plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film. Pembuat film dapat memilih serta melepas bagian cerita tertentu tanpa meninggalkan inti alur cerita serta hukum kausalitas.

Alur cerita pada sekuel film *Rurouni Kenshin* 1, 2, dan 3 menggunakan pola linier. Awalnya cerita pada film disajikan secara runtut, mulai dari pengenalan tokoh utama yaitu Kenshin pada film *Rurouni Kenshin* 1 dan Shishio pada film *Rurouni Kenshin* 2, kemudian muncul sebuah permasalahan yang disebabkan oleh tokoh dalam cerita yaitu Shishio pada film *Rurouni Kenshin* 2, sampai akhirnya cerita mencapai puncak konflik, dan pada akhirnya tercapailah penyelesaian masalah pada film *Rurouni Kenshin* 3.

1. Persiapan



Rurouni Kenshin 1, 00:02:55 & 00:02:18

Tahapan persiapan berada dalam film *Rurouni Kenshin* 1 dan *Rurouni Kenshin* 2. Kenshin sebagai tokoh utama diperkenalkan pada awal film *Rurouni Kenshin* 1. Film ini dimulai saat pertempuran toba-fushimi dimana pertempuran ini dimenangkan oleh pasukan kekaisaran Jepang. Seorang *samurai* bernama Himura Kenshin memutuskan untuk berhenti menjadi pembunuh. Kenshin digambarkan

sebagai seorang pembunuh yang terampil dengan ciri khas yang mempunyai luka berbentuk tanda “X” di pipi kirinya. Selain tokoh Kenshin di awal film juga ditampilkan tokoh Saito Hajime yang merupakan kapten divisi-3 *Shinsengumi* yang sekaligus menjadi rival Kenshin.



Rurouni Kenshin 2, 00:15:02 & 00:05:22

Sementara tokoh utama Shishio diperkenalkan pada awal film *Rurouni Kenshin 2*. Dalam film tersebut Shishio juga ikut dalam pertempuran Toba-fushimi sebagai pembunuh dari pihak Kekaisaran Jepang sama seperti Kenshin. Pada pertempuran itu Shishio digambarkan sebagai seorang pembunuh yang terampil dan sangat sadis, bahkan setelah pertempuran itu selesai dia masih saja membunuh lawannya. Setelah pertempuran usai dia justru dibunuh dan dibakar oleh pasukan kekaisaran karna dianggap akan membahayakan pemerintahan yang baru. Setelah kejadian itu Shishio digambarkan dengan ciri mempunyai luka bakar dan dibalut dengan perban disekujur tubuhnya.

2. Konfrontasi



Rurouni Kenshin 2, 01:47:53 & 01:50:33

Pada tahap inilah alur cerita mulai berubah arah dan umumnya disebabkan oleh aksi di luar perkiraan yang dilakukan oleh karakter utama atau pendukung. Tindakan inilah yang nantinya memicu konflik, dan pada tahap ini tokoh utama tidak dapat menyelesaikan begitu saja masalahnya karena terdapat kejutan atau sesuatu yang terjadi di luar perkiraan yang membuat masalah menjadi lebih sulit. Tahap ini terjadi pada film *Rurouni Kenshin 2*. Pada tahap ini tindakan di luar perkiraan dilakukan oleh tokoh Shishio. Shishio menugaskan pasukannya agar membakar seluruh kota Kyoto untuk membalaskan dendamnya di masa lalu. Konforntasi terjadi antara pihak kepolisian dengan pasukan Shishio yang berusaha membakar Kyoto sehingga terjadilah pertempuran antara kepolisian yang dibantu oleh Kenshin dengan pasukan Shishio. Kejutan terjadi di akhir cerita, walaupun pertempuran berhasil dimenangkan oleh pihak kepolisian, tetapi rencana membakar Kyoto hanya umpan agar semua pasukan kepolisian ditugaskan ke Kyoto. Rencana sebenarnya adalah menyerang Tokyo yang menjadi pusat pemerintahan pada saat itu.

3. Resolusi



Rurouni Kenshin 3, 01:49:12 & 01:59:19



Rurouni Kenshin 3, 02:05:09

Klimaks cerita , puncak dari konflik atau konfrontasi akhir. Pada tahap inilah, cerita film mencapai titik ketegangan tertinggi sampai pada akhirnya tercapailah resolusi atau penyelesaian masalah. Tahap ini terjadi pada film *Rurouni Kenshin 3*. Dalam film ini terjadi duel terakhir antara Kenshin dan Shishio yang menjadi puncak konflik sampai terjadilah penyelesaian masalah dimana di akhir cerita Shishio tewas terbakar. Diceritakan Kenshin adalah orang pertama yang sampai di tempat Shishio dan bertarung dengannya dan disusul oleh Sannosuke, Saito, dan mantan pemimpin kelompok *Oniwabanshu* yang bernama Shinomori Aoshi. Sampai akhirnya mereka berhasil mengalahkan Shishio yang sebenarnya tidak diperbolehkan untuk bertarung lebih dari 10 menit. Setelah kembali ke tepi pantai

bersama dengan yang lainnya, Kenshin dan temannya disambut dan diberi hormat oleh pasukan kepolisian dan pemerintah berhutang besar kepada Kenshin. Setelah pertempuran itu mereka pun kembali hidup dengan damai. Kenshin masih tinggal bersama dengan Kaoru dan Yahiko di *dojo* Kamiya.

3.1.3 Ruang

Ruang adalah tempat di mana para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas. Sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, yaitu dengan selalu menunjuk pada lokasi dan wilayah yang tegas. Terdapat beberapa tempat atau lokasi yang ditunjukkan dalam film ini:

a. Kyoto



Rurouni Kenshin 2, 01:47:29

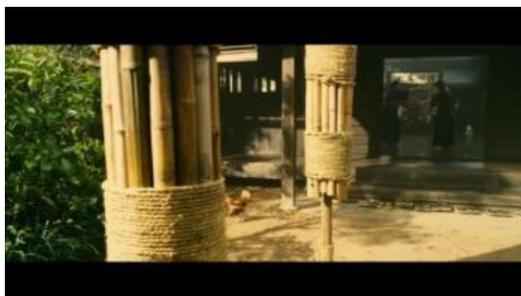
Di dalam film *Rurouni Kenshin 2* yang berjudul *Rurouni Kenshin: Kyoto Inferno* ini Kota Kyoto menjadi salah satu latar di dalam film ini. Dikarenakan Kyoto menjadi sasaran penyerangan dan tempat pertempuran antara kepolisian dan pasukan Shishio dan hal tersebut menjadi cerita pada film ini .

Diceritakan Kenshin kembali lagi ke Kyoto atas permintaan dari Pemerintah Meiji untuk menghentikan rencana jahat dari Makoto Shishio. Kenshin mempunyai banyak sekali kenangan pada saat menjadi seorang pembunuh bayaran dan di kota inilah Kenshin mendapatkan julukan *Hitokiri Battousai* (pembunuh yang sulit terkena serangan pedang). Saat Kenshin kembali lagi ke Kota ini dia segera mencari pengganti pedang *Sakabattou* miliknya yang patah akibat bertarung dengan anak buah Shishio. Selain itu Kenshin juga bertemu dengan kelompok *Oniwabanshu*. Kelompok ini dulunya merupakan ninja yang bekerja untuk Tokugawa untuk melindungi Kyoto. Walaupun setelah Keshogunan Tokugawa runtuh mereka tetap melindungi Kyoto dengan berkedok membuka tempat penginapan yang digunakan sebagai markas mereka. Selama di Kyoto Kenshin tinggal di penginapan ini.

b. Dojo Kamiya



Rurouni Kenshin 1, 00:30:27 & 00:54:33



Rurouni Kenshin 2, 00:09:56

Dojo adalah bangunan atau tempat yang digunakan untuk kompetisi, pertandingan, latihan, dan belajar untuk semua cabang seni bela diri Jepang. Dojo Kamiya merupakan tempat berlatih *kenjutsu* yang menggunakan aliran *Kamiya Kashin Ryu* yang dibuat oleh *mendiang* ayah Kamiya Kaoru. Sepeninggalan ayah Kaoru banyak murid dari *dojo* ini yang keluar, hal ini dikarenakan adanya orang yang menggunakan nama jurus atau aliran *Kamiya Kashin Ryu* untuk kejahatan. Kaoru tinggal bersama dengan seorang anak bernama Yahiko di *dojo* ini. Pada saat Kaoru sedang mencari penjahat yang menggunakan nama *Kamiya Kashin Ryu*, dia bertemu dengan Kenshin dan menuduhnya sebagai seorang penjahat yang sedang ia cari. Singkat cerita pada saat *dojo* ini diserang oleh sekelompok penjahat, Kenshin datang untuk menolong Kaoru dan menyelamatkan *dojo* itu. Sejak peristiwa itu Kenshin diperbolehkan oleh Kaoru untuk tinggal bersamanya di *dojo* itu.

c. Desa dekat Tokaido, Odawara



Rurouni Kenshin 2, 00:42:52 & 00:50:44

Saat Kenshin sedang dalam perjalanan menuju Kyoto ada seorang laki-laki yang merupakan mata-mata polisi bersama dengan adiknya. Laki-laki yang sudah terluka parah itu meminta tolong kepada Kenshin untuk menolong desanya dari Shishio. Setelah sampai di desa itu Kenshin dihadang oleh anak buah Shishio dan harus

bertarung dengan anak buah buah Shishio. Setelah itu Kenshin dipandu oleh seorang pemuda bernama Sojiro. Sojiro merupakan orang terkuat dikelompok *Juuppongatana* dan orang kepercayaan Shishio. Di tempat inilah pertama kali Kenshin bertemu dengan Shishio. Setelah sampai di tempat Shishio berada, Kenshin menantang Shishio untuk bertarung, namun Shishio menolak dan menyuruh Sojiro untuk menggantikannya bertarung. Pertarungan Kenshin dan Sojiro pun tidak terelakan, di dalam pertarungan ini pedang *Sakabattou* milik Kenshin patah sehingga Kenshin terpaksa mundur dan membiarkan Shishio pergi.

d. Kuil



Rurouni Kenshin 2, 01:21:15 & 01:23:22

Setelah mendengar informasi pedang terakhir buatan Arai Hakuseki Chou si penggila pedang langsung datang ke rumah Seiku dan menyandera anaknya untuk ditukar dengan pedang terakhir ayahnya. Kenshin yang mendengar informasi itu langsung pergi ke kuil tersebut. Pertarungan pun tidak terhindarkan Kenshin harus bersusah payah untuk mengalahkan Chou. Melihat Kenshin terdesak, Seiku mengambil pedang terakhir ayahnya dan memberikan kepada Kenshin. Kenshin akhirnya bisa mengalahkan Chou dengan pedang tersebut. Setelah kejadian itu Seiku memberikan pedang tersebut kepada Kenshin sebagai pengganti pedangnya yang patah.

e. Rumah Hiko Seijuro



Rurouni Kenshin 3, 00:04:07 & 00:07:57



Rurouni Kenshin 3, 00:25:47

Kenshin yang bermaksud ikut menceburkan diri ke laut untuk menyelamatkan Kaoru terpisah dan terdampar di sebuah pantai, di pantai inilah Kenshin ditemukan oleh Hiko Seijuro dan dibawa ke rumahnya yang terletak di tengah hutan. Hiko Seijuro adalah guru dari Kenshin dan master dari teknik *Hiten Mitsurugi Ryu*. Saat Kenshin tersadar, dia terkejut ternyata dia berada di rumah gurunya. Kenshin lalu memohon kepada gurunya untuk kembali melatihnya dan menyelesaikan latihannya yang sempat tertunda. Di tempat ini Kenshin dilatih kembali oleh gurunya agar bisa mengalahkan Makoto Shishio.

f. Kapal Perang milik Shishio



Rurouni Kenshin 3, 01:30:10 & 01:49:21



Rurouni Kenshin 3, 01:31:49

Tempat ini menjadi salah satu latar dari film *Rurouni Kenshin 3* karena di tempat inilah Kenshin dan yang lainnya berhasil mengalahkan Shishio. Dalam film diceritakan bahwa Kenshin bersama dengan temannya Sannosuke langsung menuju ke kapal perang milik Shishio. Di sana Kenshin berhadapan dengan Sojiro, orang yang mematahkan pedangnya dulu. Saito Hajime yang merupakan seorang kapten dari kepolisian menyusul Kenshin menuju kapal Shishio. Setelah mengalahkan Sojiro, Kenshin langsung menuju ketempat Shishio berada, Kenshin adalah orang pertama yang sampai ditempat Shishio dan bertarung dengannya dan disusul oleh Sannosuke, Saito, dan mantan pemimpin kelompok *Oniwabanshu* yang bernama Hinomori Aoshi. Karena pemerintah Meiji dulu membakar tubuh Shishio, dia sudah tidak mempunyai kelenjar keringat lagi hal itu mengakibatkan suhu tubuhnya akan

sangat tinggi dan Shishio hanya bisa bertarung beberapa menit saja. Shishio tidak memperdulikan waktu bertarungnya dan terus bertarung dengan Kenshin, alhasil suhu tubuh Shishio meningkat sangat drastis dan menyebabkan dia tidak terkendali sampai akhirnya tubuhnya terbakar habis.

g. Tokyo



Rurouni Kenshin 1, 00:07:37

Di dalam film *Rurouni Kenshin 1* dan *3* kota Tokyo menjadi salah satu latar di dalam film ini. Karena Tokyo menjadi sasaran sebenarnya dari rencana penyerangan Shishio dan di Tokyo pula pertempuran terakhir antara pasukan kepolisian Jepang menghadapi pasukan Shishio.

Kenshin kembali muncul setelah menghilang selama 10 tahun sejak berakhirnya pertempuran Toba-fushimi memutuskan tinggal bersama Kaoru. Namun Kenshin harus kembali lagi ke Kyoto atas permintaan dari Pemerintah Meiji untuk menghentikan rencana jahat dari Makoto Shishio. Ternyata rencana membakar Kyoto hanya umpan agar semua pasukan keamanan hanya berfokus ke Kyoto.

Rencana Shishio yang sebenarnya adalah untuk menyerang kota Tokyo, saat Kenshin menyadari rencana tersebut ia bergegas harus kembali ke Tokyo dan mencegah Shishio menghancurkan kota Tokyo. Shishio sampai di Tokyo terlebih dahulu dan mulai meneror para penduduk pemerintah yang mulai terdesak akhirnya membuat kesepakatan dengan Shishio. Kenshin yang terlambat ke Tokyo tidak punya pilihan lain selain harus bertarung dengan Shishio pada saat itu juga dan dibantu dengan pasukan kepolisian Jepang.

3.1.4 Waktu

Seperti halnya unsur ruang, hukum kausalitas merupakan merupakan dasar dari naratif yang terikat oleh waktu. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu. Terdapat beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan naratif sebuah film yakni salah satunya urutan waktu.

a. Urutan Waktu

Urutan waktu menunjukkan pada pola perjalanan waktu cerita sebuah film.

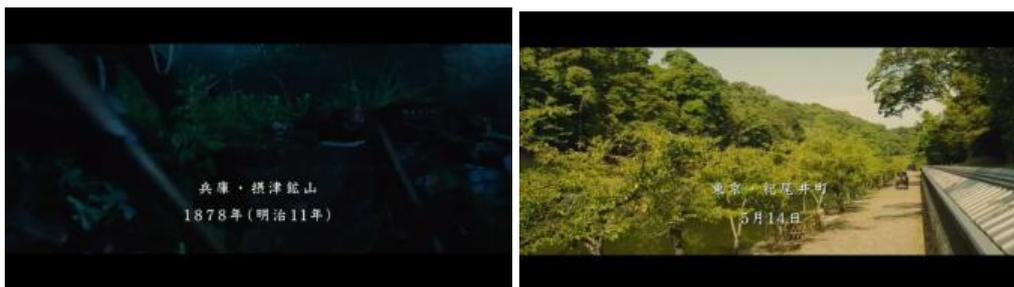
Urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua macam pola yakni pola linier dan nonlinier.

Urutan waktu yang digunakan pada film *Rurouni Kenshin 1*, *Rurouni Kenshin 2*, dan *Rurouni Kenshin 3* yaitu pola linier, karena urutan jalan cerita sesuai dengan peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan.



Rurouni Kenshin 1, 00:01:21 & 00:07:37

Dari gambar di atas plot film *Rurouni Kenshin 1* diawali pertempuran Toba-Fushimi yang terjadi pada Januari 1868 kemudian ke Restorasi Meiji tepatnya pada tahun 11 Meiji atau 1878 dan terus ke depan.



Rurouni Kenshin 2, 00:00:26 & 00:21:07

Melanjutkan dari film pertama, di film *Rurouni Kenshin 2* waktu diawali pada tahun 11 Meiji atau 1878 kemudian berlanjut di hari pembunuhan Okubo pada tanggal 14 Mei 1878 dan seterusnya.



Rurouni Kenshin 3, 00:04:07

Pada film *Rurouni Kenshin 3* diawali dengan adegan 3 hari setelah akhir cerita di film *Rurouni Kenshin 2*. Walaupun pada film ketiga ini disisipkan kilas balik yang menceritakan Kenshin pada saat menjadi pembunuh bayaran, saat pertama kali bertemu dan dilatih oleh Hiko Seijuro. Hal tersebut tidak mengubah dan mengganggu isi cerita dari ketiga film tersebut.

3.2 Wujud Kebudayaan

3.2.1 Ide atau gagasan

Wujud ideal kebudayaan adalah kebudayaan yang berbentuk kumpulan ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan, dan sebagainya yang sifatnya abstrak; tidak dapat diraba atau disentuh. Wujud kebudayaan ini terletak di alam pemikiran warga masyarakat. Dalam film *Rurouni Kenshin 1, 2 dan 3* terdapat beberapa wujud kebudayaan berupa gagasan/ ide yaitu;

- a. Dihapuskannya Golongan *Samurai* dan Pelarangan Menggunakan *Katana*



Rurouni Kenshin 2, 00:09:08 & Rurouni Kenshin 2, 01:03:08

Pada saat era Tokugawa para *daimyo* menguasai daerah-daerah dan memperoleh penghasilan dengan menarik pajak dari rakyat yang tinggal di daerahnya. Para *samurai* yang menjadi anggota atau bawahan *daimyo* juga dibiayai dari pajak tersebut. Pemerintah Meiji kemudian meniadakan kekuasaan *daimyo* atas daerah-

daerah tersebut. Wilayah Jepang dibagi dalam provinsi-provinsi yang awalnya dipimpin oleh *daimyo* dari daerah tersebut. Para *samurai* kemudian tidak boleh menerima gaji dari pajak provinsi itu. Tidak semua *daimyo* diangkat menjadi gubernur oleh pemerintah untuk memimpin provinsi tersebut. Kebijakan pemerintah Jepang ini menyebabkan golongan *samurai* mau tidak mau seperti harus membubarkan diri.

Sebagai akibat kebijakan ini, banyak kaum *samurai* yang mencari pekerjaan dan kehidupan yang baru. Pilihan utama adalah bidang-bidang yang sesuai dengan sifat golongan *samurai*, seperti anggota pemerintahan sipil dan angkatan perang. Bagi *samurai* yang tidak tertampung dalam bidang tersebut, akhirnya mencari kehidupan baru seperti di bidang pertanian, pertukangan, atau perdagangan. Maka mulailah para *samurai* berbaur dengan golongan-golongan lain yang dulunya dianggap lebih rendah oleh *samurai*. Pemerintah juga menetapkan bahwa atribut *samurai* berupa *katana* tidak boleh digunakan lagi.

Dalam film tersebut gambaran penerapan peraturan ini benar-benar ada dalam masyarakat Jepang. Misalnya terdapat cerita tentang anak dari pembuat pedang terkenal pada jaman Edo yang sudah tidak membuat pedang lagi. Diceritakan pula bagaimana anggota polisi yang berpatroli hanya menggunakan tongkat sebagai senjata mereka untuk membela diri. Salah satu orang dari pemerintahan Meiji yang membuat aturan tersebut adalah Okubo Toshimichi yang merupakan salah satu unsur naratif yaitu pelaku cerita dalam film *Rurouni Kenshin*.

b. Sistem Pemerintahan



Rurouni Kenshin 2, 00:13:09 & 00:13:30

Pemerintahan Meiji yang dimulai dengan bermacam-macam reformasi untuk membuat struktur lembaga politik baru yang berpusat pada kaisar. Salah satunya adalah sistem pemerintah meniru sistem pemerintahan barat. Pemerintahan dibagi ke dalam beberapa departemen. Sistem pemerintah feodal dihapuskan. Seluruh tanah negara dibagi dalam bentuk prefektur. Semenjak itu, golongan *samurai* mendapatkan kesempatan memegang jabatan dalam pemerintahan pusat ataupun provinsi. Karena negara dibagi dalam bentuk provinsi yang diperintah oleh gubernur yang dipilih dan diangkat oleh kaisar. Dengan demikian, pajak seluruhnya dikumpulkan pemerintah dan pegawai pemerintah tinggal menerima gaji dari pemerintah.

Pada masa itu, mantan *samurai* yang berasal dari Satsuma dan Chosu memegang pemerintah dengan menjadi Menteri. Banyak mantan samurai tidak puas dikarenakan mereka akan kehilangan pekerjaannya. Namun atas anjuran Okubo Toshimichi, Kido Takayoshi, dan tokoh lainnya, perkembangan negara secara langsung lebih maju dan pemerintahan dalam negeri dilaksanakan lebih dahulu. Semenjak itu golongan *samurai* mendapatkan kesempatan memegang jabatan dalam pemerintahan pusat maupun provinsi.

Dalam film *Rurouni Kenshin* contoh *samurai* yang masuk ke pemerintahan Meiji adalah Yamagata Aritomo dari klan Choshu yang menjadi Pimpinan Angkatan Darat Kekaisaran dan Okubo Toshimichi dari klan Satsuma yang menjadi Menteri Dalam Negeri pada saat era Meiji. Meiji merupakan salah satu unsur naratif yaitu waktu dalam film *Rurouni Kenshin*.

3.2.2 Aktivitas

Aktivitas adalah wujud kebudayaan sebagai suatu tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat itu. Wujud ini sering pula disebut dengan sistem sosial. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang saling berinteraksi, mengadakan kontak, serta bergaul dengan manusia lainnya menurut pola-pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan. Sifatnya konkret, terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat diamati dan didokumentasikan. Dalam film *Rurouni Kenshin 1, 2 dan 3* terdapat beberapa wujud kebudayaan berupa aktivitas yaitu;

a. Makan Daging dan Makan Menggunakan Garpu dan Pisau



Rurouni Kenshin 1, 00:56:07 & 00:56:43

Pada saat agama buddha berkembang dan memiliki pengaruh yang kuat dalam sejarah Jepang, masyarakat Jepang tidak mengonsumsi daging, namun hal tersebut perlahan mengalami perubahan . Dalam catatan sejarah, masyarakat perkotaan pada

zaman Edo telah mengonsumsi daging yang dihidangkan dalam masakan *sukiyaki*. Kebiasaan mengonsumsi daging juga dipengaruhi oleh anjuran Kaisar Meiji yang menganjurkan untuk mengonsumsi daging untuk alasan kesehatan. Masuknya pengaruh barat juga menambah variasi masakan berbahan daging.

Dalam film tersebut terlihat Kenshin dan teman-temannya sedang menikmati salah satu makanan yang berbahan daging yaitu *sukiyaki*. *Sukiyaki* adalah masakan khas Jepang yang berisi irisan daging sapi tipis yang dimasak di dalam panci besi yang permukaannya datar. Adegan dalam cuplikan film tersebut menunjukkan daging sudah bisa dikonsumsi oleh hampir semua kalangan masyarakat Jepang. Termasuk tokoh-tokoh dalam film tersebut, tokoh Kenshin digambarkan dalam sebuah restoran *sukiyaki* di Tokyo yang juga merupakan salah satu unsur naratif ruang dalam film *Rurouni Kenshin*.



Rurouni Kenshin 3, 00:17:21

Masuknya budaya barat pada zaman Meiji juga mulai mengubah cara makan orang Jepang. Umumnya masyarakat Jepang menggunakan sumpit sebagai alat makan. Setelah terjadinya restorasi Meiji dan mulai masuknya budaya barat, cara makan mulai berubah menggunakan pisau dan garpu yang merupakan cara makan gaya orang-orang barat.

Hal ini terlihat pada film *Rurouni Kenshin 3*, dimana para pejabat pemerintahan Meiji makan menggunakan garpu dan pisau. Peristiwa ini terjadi saat para pejabat sedang memakan daging yang disediakan oleh Shishio di tepi pantai kota Tokyo. Tokyo merupakan salah satu unsur naratif ruang pada film *Rurouni Kenshin*.

b. Kehidupan Nelayan



Rurouni Kenshin 3, 00:08:46 & 00:08:54

Jepang merupakan sebuah negara kepulauan yang terletak di bagian timur benua Asia. Jepang memiliki ribuan pulau kecil dan empat pulau besar yaitu Hokkaido, Honshu, Kyushu, dan Shikkoku. Jika dibandingkan dengan laut negara kepulauan lain, laut Jepang kaya akan ikan. Hal tersebut dikarenakan adanya pertemuan antara arus panas (*kuroshio*) dan arus dingin (*oyashio*) yang menyebabkan banyak terumbu karang dan fitoplankton yang merupakan makanan ikan-ikan banyak hidup diperairan Jepang. Maka tidak heran banyak orang Jepang yang turun-temurun berprofesi sebagai nelayan. Bahkan saat era Meiji nelayan masih menjadi profesi yang banyak diminati oleh masyarakat Jepang. Walaupun modernisasi dalam bidang kelautan sudah mulai diterapkan, namun masih banyak nelayan Jepang yang masih menggunakan peralatan tradisional.

Dalam film tersebut digambarkan nelayan menjadi salah satu profesi yang banyak dilakukan oleh masyarakat Jepang yang hidup di pesisir pantai. Nelayan dalam film tersebut merupakan nelayan tradisional, karena masih menggunakan perahu kecil dan menggunakan peralatan tradisional lainnya. Aktivitas nelayan tersebut terjadi di tepi pantai sesaat sebelum kapal perang Shishio menepi dan menembakkan meriam ke arah pemukiman nelayan. Hal tersebut termasuk dalam tahap konfrontasi yang merupakan salah satu plot dalam film *Rurouni Kenshin*.

c. Keberadaan *Ninja*



Rurouni Kenshin 2, 01:44:49 & 01:44:59

Ninja atau *Shinobi* adalah seorang mata - mata pada zaman feodal di Jepang yang terlatih dalam seni pergerakan sunyi. Keahlian utama seorang *ninja* bukanlah pembunuhan tetapi penyusupan. *Ninja* menjadi terkenal karena eksploitasi mereka pada periode 100 tahun sejarah Jepang yang dikenal sebagai era Sengoku atau masa peperangan. Pada masa itu, panglima perang yang tersebar di seluruh negeri mulai saling berperang untuk memperebutkan tanah, sumber daya dan kekuasaan. *Ninja* bertindak sebagai kekuatan asimetris terhadap samurai, panglima perang dan tentara. Mereka ahli dalam bidang mata-mata, penyusupan dan penyebaran informasi. Tapi sejarah asal usul *ninja* telah ada jauh sebelum masa itu.

Asal-usul ninja dapat ditemukan di *yama bushi* (yang berarti “prajurit gunung”) dan *semanis* yang terdengar, *yama bushi* sebenarnya bukanlah prajurit. Mereka adalah cabang dari para pendeta yang tinggal di pegunungan dan menyembah alam dengan hampir sepenuhnya mengasingkan diri mereka dari peradaban. Dengan kata lain, mereka adalah orang – orang yang memiliki kemampuan bertahan hidup yang sangat hebat. *Yama bushi* umumnya menetap di area pegunungan dan medan yang sulit di daerah Iga dan Koka. *Ninja* muda akan dilatih dalam teknik bertahan hidup oleh *yama bushi* dan akan menyesuaikan ajaran-ajaran tersebut untuk kegiatan mata-mata dan penyusupan.

Dalam film tersebut kelompok *ninja* yang terkenal adalah *oniwabanshu*. *Oniwabanshu* adalah kelompok agen rahasia yang dipekerjakan oleh Shogun Tokugawa. Mereka berada di bawah komando langsung dari shogun dan bertanggung jawab atas operasi intelejen. Karena itu, pekerjaan mereka lebih sering melaporkan berita tentang kota Edo ke shogun atau penyamaran untuk memeriksa dan melaporkan keadaan di pedesaan. Tugas lain dari kelompok ini adalah sebagai penjaga kastil Edo yang bertugas untuk menjaga keamanan dan memeriksa setiap hal demi keselamatan Shogun. Karakter "*niwa*" dalam nama mereka, berarti kebun atau halaman, hal tersebut mengacu pada rumor bahwa mereka bermarkas di taman Kastil Edo. Setelah runtuhnya keshogunan kelompok ini memutuskan untuk membuat markas yang disamarkan menjadi sebuah penginapan sambil mengawasi Kyoto. Namun setelah rencana Shishio untuk membakar Kyoto diketahui, *oniwabanshu* memutuskan untuk membantu kepolisian Jepang untuk melindungi Kyoto. Sampai akhirnya terjadilah pertempuran yang merupakan

konfrontasi antara kepolisian dan pasukan Shishio. Konfrontasi merupakan salah satu tahap unsur naratif yaitu plot dalam film *Rurouni Kenshin*.

d. Teater *Kabuki*



Rurouni Kenshin 2, 00:07:48 & 00:08:32

Kabuki adalah seni teater tradisional khas Jepang. Aktor kabuki terkenal dengan kostum mewah dan tata rias wajah yang mencolok. *Kabuki* diciptakan untuk "mengejutkan" penonton dengan cerita-cerita yang lebih modern dan bersemangat, *kabuki* merupakan penanda kelahiran budaya populer. Orang-orang dari kelas-kelas yang berbeda membaaur di dalam teater.

Pada awal-awal kemunculannya setelah pementasan pertama tahun 1603, *kabuki* merupakan diperankan para wanita. *Kabuki* wanita hanya bertahan selama 26 tahun sebelum akhirnya dilarang pada tahun 1629 karena terlalu erotis. Solusi yang ditawarkan (mengganti para pemeran wanita dengan pria-pria muda) tidak menyelesaikan masalah, sehingga berdampak pada mendominasinya pemeran pria yang lebih tua, serta berubahnya fokus pementasan dari tarian menjadi drama.

Meski beberapa rombongan pemeran wanita masih ada di Jepang hingga hari ini, *kabuki* masih dikaitkan dengan para pria yang memainkan semua peran. Para pria

yang memainkan peran wanita dipanggil dengan sebutan *onnagata*, dan mereka adalah bintang utama dari pementasan *kabuki*. Dengan kostum megah dan rumit, para pemeran *kabuki* tidak mengenakan topeng, namun memakai riasan wajah putih yang khas dengan warna-warna tertentu.

Dalam film tersebut teater diselenggarakan di Tokyo. Terlihat hampir semua kalangan masyarakat Jepang dapat menikmati tontonan teater kabuki tersebut. Termasuk Kenshin dan teman-temannya yang terlihat sangat menikmati theater. Kenshin merupakan salah satu unsur naratif pelaku cerita dalam film tersebut.

e. *Geisha*



Rurouni Kenshin 2, 01:02:59 & 01:08:24

Geisha merupakan julukan yang diberikan kepada wanita yang bekerja sebagai pekerja seni tradisional di Jepang. Untuk menjadi seorang *geisha* dibutuhkan pelatihan selama bertahun-tahun. Mereka berkerja keras mengasah bakat artistiknya seperti bermain musik dan menari. Tugas *geisha* adalah memainkan musik, dan menari agar tamu tetap terhibur.

Geisha selalu identik dengan tatanan rambut dan riasan wajah yang sangat mencolok dan rumit. Wajahnya akan dirias dengan bedak atau cat berwarna putih, alis dicukur setengah, dan bibir diberi gincu berwarna merah terang.

Pada film ini *geisha* pertama kali terlihat pada film *Rurouni Kenshin 2*. Dalam film tersebut *geisha* digambarkan mengenakan baju *kimono* dengan tatanan dan aksesoris rambut, dan riasan wajah yang mencolok dengan warna putih. *Geisha* dalam film tersebut ditemui di kota-kota besar seperti Kyoto. Kyoto merupakan salah satu unsur naratif ruang dalam film *Rurouni Kenshin*.

3.2.3 Artefak

Artefak adalah wujud kebudayaan fisik yang berupa hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan. Sifatnya paling konkret di antara ketiga wujud kebudayaan. Dalam film *Rurouni Kenshin 1, 2 dan 3* terdapat beberapa wujud kebudayaan berupa artefak yaitu;

a. Pakaian Bergaya Barat



Rurouni Kenshin 1, 00:13:54 & Rurouni Kenshin 2, 00:27:40

Pakaian tradisional adalah identitas setiap bangsa. Tidak hanya di Indonesia, tapi juga negara lain seperti Jepang. *Kimono* adalah salah satu dari pakaian tradisional Jepang. Seiring perkembangan zaman, mulai bisa membuat baju dari kain. Bahkan, pembuatan mode pakaian juga dibedakan berdasarkan sistem kelas. Kaum bangsawan menggunakan baju berlapis dengan gaya busana indah yang disebut "*junihitoe*", yang memiliki paduan warna dari dua belas lapis pakaian. Berbeda dengan rakyat biasa. Mereka harus cukup puas menggunakan pakaian dari kain linen, dengan gaya busana "kosode". Masa Heian di tahun 794-1192, menjadi masa pertama kalinya kimono dikenal sebagai salah satu jenis pakaian tradisional. Di mana dengan perkembangan zaman, fashion *kimono* juga semakin berkembang, baik dari warna hingga bahannya. Selain *kimono* pakaian tradisional yang lainnya adalah *hakama*. *Hakama* adalah pakaian tradisional Jepang untuk pria yang biasa dipakai di luar kimono. Bentuk hakama sendiri terlihat seperti celana panjang, tetapi cara memakainya diikat dibagian pinggang. Sementara ukuran panjangnya mencapai mata kaki. *Hakama* sendiri juga sering digunakan oleh para *samurai*. Walaupun *hakama* merupakan pakaian pria, tetapi wanita juga mengenakannya pada kegiatan tertentu. Setelah terjadinya restorasi Meiji, masuknya budaya barat mempengaruhi gaya berpakaian masyarakat Jepang. Pakaian ala barat ini dirasa jauh lebih nyaman, praktis dan ringan.

Dalam film ini salah satu yang terkena pengaruh pakaian bergaya barat adalah pakaian yang dikenakan para anggota kepolisian pada zaman Meiji. Setelah masuknya budaya barat para anggota kepolisian mulai mengganti seragam mereka

dengan pakaian bergaya barat. Pakaian ini dirasa jauh lebih nyaman, praktis dan ringan apalagi jika harus menghadapi penjahat akan lebih mudah bergerak. Pakaian kepolisian Jepang ini memiliki model bergaya Perancis kontemporer dan pakaian *union army* pada saat perang saudara di Amerika. Pakaian ini biasanya dipadukan dengan topi dengan warna yang sama. Selain anggota kepolisian, para pejabat pemerintahan juga menggunakan pakaian bergaya barat yaitu dengan mengenakan setelan jas. Di tahun-tahun Meiji inilah pakaian-pakaian bergaya barat mulai banyak diminati oleh masyarakat Jepang. Meiji merupakan salah satu unsur naratif berupa waktu.

b. Senjata Api



Rurouni Kenshin 2, 01:49:03

Terjadinya peristiwa Restorasi Meiji yang membuat budaya dari luar Jepang juga mempengaruhi dalam hal persenjataan. Dahulu Jepang menggunakan *katana* atau pedang, tombak, dan panah untuk bertempur. Namun karna pengaruh barat yang begitu kuat teknologi persenjataan di Jepang juga ikut berubah dan mulai banyak senjata api digunakan dalam pertempuran karena dirasa lebih efektif dan efisien dalam penggunaannya. Salah satunya adalah senapan *Tanegashima*.

Tanegashima adalah nama senapan yang lazim digunakan oleh pasukan Jepang di abad pertengahan hingga era Meiji. Nama senapan ini berasal dari pulau bernama Tanegashima yang terletak di sebelah selatan Pulau Kyushu, dimana pulau tersebut pertama kali diperkenalkan senjata itu oleh orang Portugis.



Rurouni Kenshin 1, 01:47:25

Selain Tanegashima, ada juga Senapan Gatling atau *Gatling Gun*. Senapan Gatling adalah suatu senjata mesin berat yang memiliki beberapa baril berputar dan diputar oleh putaran tangan yang diciptakan pada abad ke-18. Senapan ini dirancang oleh penemu Amerika yang bernama Richard J. Gatling.

Peristiwa dalam film tersebut menunjukkan senjata api digunakan oleh pasukan kepolisian di Kyoto saat berhadapan dengan pasukan Shishio di Kyoto. Bukan hanya polisi, bahkan masyarakat yang memiliki kekayaan yang berlimpah seperti yang bernama Kanryu bisa memiliki senjata *gatling gun* walaupun harus dibeli dari pasar gelap dengan harga yang sangat mahal. Kyoto merupakan latar dari film Rurouni Kenshin.

c. *Katana*



Rurouni Kenshin 2, 00:49:38

Katana adalah salah satu jenis pedang tradisional di Jepang. *Katana* mudah dikenali dengan bentuknya yang sedikit melengkung dengan mata tunggal, pelindung yang didekor dalam bentuk bundar atau persegi dan begitu juga dengan pegangan yang didekor untuk menggenggamnya dengan dua tangan. Sejarah *katana* tidak bisa terlepas dari keberadaan kaum *samurai* (ksatria). *Katana* muncul sekitar tahun 1400. Pedang ini merupakan model baru yang dikembangkan dari pedang *tachi* kuno. Pedang model baru ini juga mengubah cara bertarung. Para prajurit dapat menarik dan menyerang menggunakan *Katana* dengan satu gerakan, membuat pertarungan menjadi cepat dan sangat bergantung pada gerakan pertama. Pembuat pedang menyadari perubahan tren ini dan memproduksi pedang mereka berdasarkan tren itu. Dengan keadaan itu, panjang *Katana* pada abad ke-16 berubah dari 70-73 cm ke 60 cm dan sekitar 100 tahun kemudian kembali ke panjang yang sebenarnya. *Katana* juga dapat dipasangkan dengan pedang yang lebih kecil yang disebut *wakizashi* atau *tanto*. Penggunaan kedua pedang disebut *daisho* dan hal tersebut menunjukkan kekuatan sosial dan nama baik seorang samurai. Sebelum era Meiji, *katana* menjadi senjata utama para *samurai* dan banyak pembuat *katana* pada saat

itu, hal itu membuat *katana* menjadi sangat populer. Pada era Meiji, bersamaan pada saat golongan *samurai* dihapuskan, tradisi pembuatan *katana* sebagai senjata utama para *samurai* ini dihentikan. Kaisar Meiji melarang penggunaan *katana* sebagai senjata pribadi. Banyak para pembuat *katana* harus beralih profesi seperti menjadi petani, pedagang, pembuat peralatan pertanian, dan lain-lain. Namun, bukan berarti *katana* menghilang sepenuhnya, *katana* pada era Meiji masih tetap ada tetapi hanya boleh digunakan oleh orang-orang tertentu contohnya seperti para anggota kepolisian.

Dalam film tersebut penggunaan *katana* terlihat pada saat Makoto Shishio dan pasukannya adalah salah satu contohnya. Mereka masih menggunakan *katana* sebagai senjata utama mereka. Bukan hanya Shishio dan pasukannya menyerang kota Tokyo dan Kyoto dengan menggunakan *katana* sebagai senjata utama mereka.

d. *Kodachi*



Rurouni Kenshin 3, 00:59:17

Kodachi merupakan salah satu jenis pedang Jepang. *Kodachi* memiliki panjang kurang dari 60cm, jauh lebih panjang dari *Tantou* (pisau) akan tetapi tidak lebih panjang dari ukuran *Katana*. Pedang ini mempunyai keunggulan yaitu sangat

ringan jika digunakan sehingga penggunaanya bisa menyerang dengan lebih cepat, tetapi pedang ini juga mempunyai kelemahan yaitu jarak serangannya yang sangat pendek. Oleh karena itu para *samurai* yang menggunakan pedang ini lebih sering digunakan untuk bertahan, sedangkan untuk penyerangan digabungkan dengan teknik yang lain. Sama seperti *katana*, keberadaan *kodachi* mulai dibatasi pada era Meiji. Hal ini disebabkan karena peraturan pemerintah yang melarang penggunaan pedang di depan umum. Namun, *kodachi* juga masih bisa digunakan oleh orang-orang tertentu saja.

Dalam film tersebut pedang *kodachi* digunakan oleh mantan ketua kelompok *oniwabanshu* yaitu Shinomori Aoshi. Berbeda dengan *katana*, *kodachi* mempunyai ukuran yang lebih pendek dari pada *katana*. Aoshi menggunakan dua buah *kodachi* sebagai senjata utamanya dan digabungkan dengan teknik beladiri membuat kemampuan bertarungnya nyaris sempurna dengan memadukan kecepatan menyerang dan bertahan. Shinomori Aoshi merupakan salah satu unsur naratif yaitu pelaku cerita dalam film *Rurouni Kenshin*.

e. Kereta Kuda



Rurouni Kenshin 2, 00:21:15

Perkembangan transportasi semakin lama semakin menunjukkan adanya kemajuan, diawali dengan perjalanan jarak jauh dengan berjalan kaki. Sejarah manusia menunjukkan bahwa selain berjalan kaki, manusia juga dibantu dengan pemanfaatan hewan yang menyeret suatu muatan yang tidak bisa diangkat oleh manusia. Transportasi diawali dengan penemuan roda pada sekitar 3500 tahun sebelum masehi yang digunakan untuk mempermudah memindahkan suatu barang. Kehidupan manusia dan kuda merupakan salah satu moda transportasi yang paling penting, dan penggunaannya masih bisa kita lihat dalam kehidupan modern ini. Kuda banyak tercatat dalam sejarah dalam bentuk tunggangan ataupun kereta kuda yang banyak ditemukan dalam relief-relief yang merupakan fakta sejarah.

Dalam film ini perkembangan transportasi mulai terlihat salah satunya adalah digunakannya kereta kuda. Dalam film ini kereta kuda ~~biasanya~~ digunakan oleh pejabat pemerintah di era Meiji. Kereta kuda digunakan untuk bepergian dari satu tempat ke tempat yang lain, dan lebih menghemat waktu dan tenaga. Pejabat pemerintah yang terlihat menggunakan kereta kuda tersebut adalah Menteri Okubo yang saat itu sedang bepergian dari kantornya di Tokyo ke *dojo* kamiya untuk menemui Kenshin. Tokyo merupakan salah satu unsur naratif ruang yang terdapat pada film ini.

f. Bentuk Bangunan



Rurouni Kenshin 2, 00:13:09

Menjelang akhir Keshogunan Tokugawa, pengaruh Barat dalam arsitektur terlihat pada gedung-gedung yang berhubungan dengan pemerintahan, militer dan perdagangan. Arsitektur pada era Meiji dipengaruhi oleh gaya arsitektur kolonial dengan bahan utama menggunakan batu bata.



Rurouni Kenshin 1, 00:54:14

Dalam film tersebut gaya arsitektur rumah-rumah di Jepang umumnya masih bergaya tradisional. Sedangkan arsitektur bangunan bergaya barat digunakan pada bangunan pemerintahan seperti bangunan Kementerian Dalam Negeri.

Bentuk bangunan di Jepang secara tradisional terbuat dari kayu, bentuk bangunan panggung, dengan atap genteng tanah atau jerami. Ciri khas pintu Jepang dengan sistem digeser. Orang-orang biasanya duduk di atas bantal atau di lantai, dan kebiasaan ini dilakukan hingga sekarang. Sebagian besar dinding interior terbuat dari layar shoji yang bisa digeser terbuka untuk bergabung dengan dua kamar bersama-sama. Pada layar shoji terbuat dari kertas yang melekat pada bingkai kayu. Fitur penting lainnya adalah untuk pencahayaan alami. Kertas dinding yang tembus memungkinkan cahaya untuk disebarkan melalui ruang dan menciptakan bayangan cahaya dan pola. Tikar tatami atau tikar jerami sering digunakan untuk menutupi lantai, di rumah-rumah Jepang modern biasanya hanya ada satu atau dua ruang tatami. Tatami merupakan dasar dari arsitektur tradisional Jepang, mengatur ukuran bangunan dan dimensi. Tatami cocok untuk iklim Jepang, karena udara dapat beredar di sekitar lantai. Salah satu bangunan yang masih menggunakan gaya tersebut adalah Dojo Kamiya yang merupakan salah satu unsur naratif yaitu ruang dalam film *Rurouni Kenshin*.

g. *Jinja* (Kuil *Shinto*)



Rurouni Kenshin 2, 1:20:56

Jinja merupakan bangunan keagamaan yang terkait dengan agama *Shinto*. Hadir dalam banyak aspek kehidupan sehari-hari terutama dalam adat dan tradisi, kepercayaan *Shinto* merupakan bagian penting dari kehidupan di Jepang. Rakyat Jepang percaya bahwa manusia itu dikelilingi oleh roh-roh yang tinggal di gunung, pohon, dan lain-lain. Tentu saja disini masyarakat masih percaya memuja para leluhur dan dewa, bahkan terkadang percaya pada kekuatan gaib yang ada pada benda-benda tertentu.



Rurouni Kenshin 2, 01:23:22

Pada umumnya, kuil di Jepang dibangun dari kayu. Salah satu perbedaan yang dimiliki *jinja* dengan *otera* (kuil buddha) adalah adanya *torii* pada *jinja*. *Torii*

merupakan pembatas antara kawasan tempat tinggal manusia dengan kawasan suci tempat tinggal *Kami* (dewa). Selain itu, bangunan ini berfungsi sebagai pintu gerbang kuil. Bentuk *torii* berupa dua batang palang sejajar yang disangga dua batang tiang vertikal. Bangunan ini umumnya dicat dengan warna merah menyala, dan kadang-kadang juga tidak dicat. *Torii* biasanya dijumpai di jalan masuk ke kuil Shinto.

Dalam film ini kuil *shinto* terlihat sangat sederhana. Kuil tersebut tetap menggunakan kayu sebagai bahan baku utama bangunannya walaupun bahan baku batu bata sudah mulai dikenal pada era Meiji. Gerbang *torii* yang menjadi salah satu identitas sebuah kuil *shinto* juga terlihat dalam film tersebut. *Jinja* atau kuil *shinto* merupakan salah satu unsur naratif yaitu ruang dalam film *Rurouni Kenshin*.

BAB 4

SIMPULAN

Film *live action* Rurouni Kenshin merupakan film adaptasi dari *manga* dan *anime* yang dibuat dalam tiga sekuel, yaitu *Rurouni Kenshin* (2012) , *Rurouni Kenshin: Kyoto Inferno* (2014), dan *Rurouni Kenshin: The Legend End* (2014). Dalam penelitian ini penulis menganalisis unsur naratif film menggunakan teori struktur naratif yang terdapat dalam buku Himawan Pratista dan untuk menganalisis wujud kebudayaan penulis menggunakan teori wujud kebudayaan dari J.J Honigman. Hasil analisisnya sebagai berikut.

Unsur naratif film ada 4 yaitu pelaku cerita, plot, ruang, dan waktu. Tokoh utama dalam film ini adalah Himura Kenshin dan Makoto Shishio, tokoh pendukung dalam film ini adalah Hajime Saito, Shinomori Aoshi, Okubo Toshimichi, dan Seta Sojiro. Alur cerita pada sekuel film *Rurouni Kenshin* 1, 2, dan 3 menggunakan pola linier. Karena kejadian atau peristiwa dalam film disajikan secara runtut, mulai dari pengenalan tokoh utama, kemudian muncul sebuah permasalahan, sampai akhirnya cerita mencapai puncak konflik, dan pada akhirnya tercapailah penyelesaian masalah. Ruang yang digunakan dalam film ini adalah Tokyo, Kyoto, Dojo Kamiya, Desa dekat Tokaido Odawara, rumah Hiko Seijuro, kapal perang Shishio. Urutan waktu yang digunakan pada film ini adalah pola linear.

Untuk analisis wujud kebudayaan, penulis menemukan ada tiga wujud kebudayaan yang tergambar dalam film Rurouni Kenshin ini yaitu ide atau gagasan, aktivitas, dan artefak. Pertama adalah ide atau gagasan. Ide atau gagasan yang

terdapat dalam film ini yaitu pertama penghapusan golongan samurai larangan menggunakan pedang dan sistem pemerintah yang meniru sistem pemerintahan barat. Dalam wujud aktivitas, kebudayaan yang tergambar dalam film ini yaitu kebiasaan makan daging dan makan menggunakan garpu. Adanya kehidupan nelayan dengan peralatan untuk mencari ikan masih tradisional. Keberadaan *ninja*, adanya *kabuki*, dan *geisha*. Wujud kebudayaan yang ketiga yaitu artefak. Artefak yang ada dalam film ini yaitu pakaian bergaya barat, Artefak kedua yaitu senjata api, senjata api, *katana*, *kodachi*, kereta kuda, bentuk bangunan bergaya barat dan *jinja*.

Dari analisis di atas, dapat diketahui bahwa Jepang merupakan sebuah negara yang meniru, memodifikasi, dan menerpakan ilmu pengetahuan yang didapat dari negara lain untuk memenuhi kehidupan masyarakat Jepang. Hal ini sejalan dengan pengertian kebudayaan merupakan pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial yang digunakan untuk memahami dan mengimpresasikan lingkungan yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, dan adat istiadat untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Leo. 2018. *Sejarah Asia Timur 1*. Yogyakarta: Ombak.
- Darmono, Sapardi Djoko. 1979. *Sosiologi Sastra: Sebuah Pengantar Ringkas*. Jakarta: Depdikbud.
- Effendy, Onong Uchjana. 1986. *Dimensi-Dimensi Komunikasi*. Bandung: Rosda Karya.
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: MedPress.
- Koentjaraningrat. 2013. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Noviawan, Reza. 2018. “*Bushido Dalam Novel Shinsu Tenma Kyo Karya Yoshikawa Eiji*”. Skripsi, S1. Padang: Universitas Andalas.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi Kedua*. Yogyakarta: Montase Press.
- Rachmat, Dede. 2018. “*Unsur-Unsur Tradisional Jepang Dalam Film Rurouni Kenshin Karya Sutradara Keishi Ootomo Dilihat Dari Tujuh Unsur Kebudayaan Koentjaraningrat*”. Skripsi, S1. Semarang: FIB UNDIP.
- Satoto, Soediro. 2012. *Analisis Drama dan Teater bagian satu*. Yogyakarta : Ombak.
- Semi, M Atar. 1993. *Metode Penelitian Sastra*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Sujarwa. 2014. *Ilmu Sosial & Budaya Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Titisanti, Harina. 2013. “*Gambaran Kehidupan Samurai Pasca Keruntuhan Pemerintahan Shogun dalam Film Rurouni Kenshin Karya Sutradara Ohtomo Keishi*”. Skripsi, S1. Malang: Universitas Brawijaya.
- <https://jpninfo.com/id/1905>. Diakses pada tanggal 17 September 2019.
- <https://jpninfo.com/id/911>. Diakses pada tanggal 17 September 2019.

<https://kenshin.fandom.com/id/wiki/Oniwabanshu>. Diakses pada tanggal 17 September 2019.

<https://nationalgeographic.grid.id/read/131648127/sejarah-kimono-dari-masa-ke-masa?page=all>. Diakses pada tanggal 18 September 2019.

<https://id.yourtripagent.com/brief-history-of-japanese-kimono-944>. Diakses pada tanggal 18 September 2019.

https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_architecture. Diakses pada tanggal 18 September 2019.

<https://id.japantravel.com/guide/teater-tradisional-jepang/26833>. Diakses pada tanggal 18 September 2019.

https://www.id.emb-japan.go.jp/expljp_09.html. Diakses pada tanggal 18 September 2019.

<https://phinemo.com/sejarah-geisha-jepang-seniman-tradisional-jepang-yang-mendunia/>. Diakses pada tanggal 18 September 2019

<https://matcha-jp.com/id/1483>. Diakses pada tanggal 18 September 2019.

要旨

本論文の題名は「大友啓史のるろうに剣心映画に描かれた明治維新期の日本文化の形態」である。この題名を選んだ理由は、この映画には、江戸時代から明治時代の日本文化の形態がよく描かれておもしろいと思っているので詳しく知りたいからである。「るろうに剣心」は3つの続編があって、それは2012年に発売されはじめている「るろうに剣心」、と2014年の「るろうに剣心：京都インフェルノ」と「るろうに剣心：The Legend End」である。

「るろうに剣心」の映画は、かつて敵に恐れられていた剣心という殺人者の話を語っている。鳥羽伏見戦争後、彼は再び殺害をやめることにした。しかし、その戦争後、彼の誓いをいくつかの事件で試して彼が何となく頑張らなければならない。

「るろうに剣心」の要素を分析するために、筆者は Himawan Pratista に書かれている理論を使用している。また、J. J Honigman の文化形態理論で、筆者は「るろうに剣心」にある文化形態を分析する。結果としては下記のようなものである。

一番目は物語要素の分析結果である。この映画には4つの要素があって、それは キャラクター、プロット、場所、時間である。まず、キャラクターのことである。この映画のキャラクターは、メインキャラクターとサポートキャラクターに分かれている。メインキャラクターは緋村 剣心と

志々雄 真実でサポートキャラクターは斎藤 一、四乃森 蒼紫、大久保 利通、瀬田 宗次郎である。剣心は大人しくて優しい性質をもって、志々雄は残酷な性質で意趣性質を持っている人である。サポートキャラクターとしての斎藤は天才で厳しい性質を持って、一方、蒼紫は寡黙と意趣性質を持っている人である。明治政府の大久保は冷静で堅実な性格を持っている人である。志々雄の部下で宗次郎は気軽で残酷な性格を持っている人である。

次はプロットのことである。「るろうに剣心 1、2、3」のプロットは線状のパターンで、3 段階に分かれている。それは紹介段階、闘争段階、エンディング段階である。紹介段階は、「るろうに剣心 1」にある主人公剣心と「るろうに剣心 2」で志々雄を紹介する段階である。闘争段階は、「るろうに剣心 2」にある警察と志々雄の軍隊との戦う場面を表せて、エンディング段階は、「るろうに剣心 3」にある段階で剣心が志々雄を倒し、混乱から日本を救うことに成功した。

それから場所のことである。この映画で事件が起きた場所は、東京、京都、神谷道場、東海道小田原の近くの村、比古 清十郎の家、志々雄の軍艦である。また、「るろうに剣心」の時間のことは線状のパターンを使っている。それは映画の物語の流れは時々一貫して語られている。「るろうに

「剣心1」のデュレーションは2時15分で、「るろうに剣心2」のは2時19分である、「るろうに剣心3」のは2時15分である。

二番目は映画に描かれている文化の形態のことである。J. J. Hoenigmanによると、文化形態は3つ分けて、それはアイデアのこと、アクティビティのこと、とアーティファクトのことである。「るろうに剣心」にある文化の形態は下記のようなものである。

まず、アイデアのことである。この映画にあるアイデアが2つあって、それは武士階級の廃止や刀を使用禁止のことと政府システムのことである。

「るろうに剣心」映画に刀を使用禁止は人々は刀を持っているのを勇気がないという場面通して描かれている。また、政府システムのことは権力が帝国に戻るという場面や日本が西洋の政府のシステムを使用する場面など通して描かれている。

次はアクティビティという文化形態のことである。この映画にあるアクティビティ5つがあって、それは、フォークで肉を食べる習慣、伝統的な漁具で魚を捕っているりょうしせいかつ漁師生活、と明治時代めいじだいにんじゃ忍者とげいしゃ芸者の存在、そんざい歌舞伎のかぶきことである。

最後の文化形態はアーティファクトのことである。その映画にあるアーティファクトが7つあって、それは洋服、火器、刀、小太刀、馬車、建物のかたち形、じんじゃ神社のことである。

分析した後、筆者は「るろうに剣心」にある日本の伝統的な文化形態のことだけではなく、ある国の文化がほかの国に影響されたことが可能ということが分かるようになった。それは、日本の努力から見られている。日本は自分の伝統的な文化を排除するだけではなく、ほかの国の文化を修正することとできて、素晴らしいと思っている。

筆者は本論文に「るろうに剣心」にある日本文化のことしか分析しなかったが機会があったら、その映画にある主人公の心理的や道徳的などを分析したいと思っている。

BIODATA

DATA PRIBADI

Nama Lengkap : Fajar Pambudi Utomo
Tempat, tanggal lahir : Semarang, 28 April 1997
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Alamat : Jalan Mega Raya 7/ 387 RT.10 RW.07 Perum.
Koveri, Kelurahan Bringin, Kecamatan Ngaliyan,
Semarang
E-mail : fajarpambudi45@gmail.com
No. Handphone : 085326355607
085822938201
Hobi : Main game, mancing

Riwayat Pendidikan :

1. SD Negeri Bringin 02 Semarang (Tahun 2003-2009)
2. SMP Negeri 23 Semarang (Tahun 2009-2012)
3. SMK Palapa Semarang (Tahun 2012-2015)

Pengalaman Organisasi :

1. Kolat Merpati Putih UNDIP (anggota)

Pengalaman Kepanitiaan:

1. Panitia Orenji Sastra Jepang (2016) Sie Keamanan