

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri film animasi Jepang atau anime merupakan salah satu bentuk ekspresi budaya yang memiliki pengaruh besar di tingkat global. Anime tidak hanya berfungsi sebagai hiburan visual, tetapi juga sebagai media yang menyampaikan nilai-nilai budaya, pandangan hidup, serta filosofi masyarakat Jepang melalui penggunaan visual, alur cerita, dan karakter. Film animasi Jepang mampu merepresentasikan identitas budaya secara khas dan mudah diterima oleh penonton lintas negara. Sejumlah film animasi Jepang telah dikenal luas oleh masyarakat internasional dan menjadi bagian dari budaya populer global. Perkembangan platform streaming digital turut mempercepat penyebaran anime ke berbagai negara, sehingga karya-karya animasi Jepang kini dapat dinikmati oleh audiens yang jauh lebih luas dibandingkan generasi sebelumnya. Popularitas ini turut didukung oleh keberadaan berbagai studio animasi yang secara konsisten menghasilkan karya-karya berkualitas dengan ciri khas visual dan naratif yang kuat.

Studio Ghibli merupakan salah satu studio animasi Jepang paling berpengaruh yang berdiri pada tahun 1985. Studio ini didirikan oleh Hayao Miyazaki, Isao Takahata, dan Toshio Suzuki, dengan tujuan menghadirkan karya animasi yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memiliki kedalaman artistik, naratif, dan filosofis. Sejak awal berdirinya, Studio Ghibli dikenal dengan gaya visual yang khas, penggunaan animasi tangan (*hand-drawn animation*), serta cerita yang sarat dengan nilai kemanusiaan, lingkungan, dan refleksi kehidupan. Berbagai karya Studio Ghibli telah memperoleh pengakuan internasional dan menjadi bagian dari budaya populer global. Film-film seperti *となりのトトロ* (Tonari no Totoro, 1988), *もののけ姫* (Mononoke Hime, 1997), *千と千尋の神隠し* (Sen to Chihiro no Kamigakushi, 2001), *ハウルの動く城* (Hauru no Ugoku Shiro, 2004),

dan 崖の上のポニョ (Gake no ue no Ponyo 2008) karya Hayao Miyazaki menunjukkan kekuatan narasi fantasi yang dipadukan dengan simbolisme budaya Jepang.

Sementara itu, Isao Takahata melalui film seperti 火垂るの墓 (Hotaru no Haka, 1988) dan かぐや姫の物語 (Kaguya Hime no Monogatari, 2013) menghadirkan pendekatan realistik dan emosional yang mendalam. Selain mereka, sutradara lain seperti Hiromasa Yonebayashi (*Arrietty*, 2010), (*When Marnie Was There*, 2014) dan Gorō Miyazaki (*Tales from Earthsea*, 2006), (*From Up on Poppy Hill*, 2011) turut memperkaya ragam gaya dan tema dalam karya-karya Studio Ghibli. Keunikan Studio Ghibli terletak pada kemampuannya menggabungkan unsur fantasi dengan realitas sosial, nilai budaya, serta refleksi eksistensial manusia. Hal ini menjadikan film-film Ghibli tidak hanya sebagai produk hiburan, tetapi juga sebagai medium ekspresi budaya dan objek kajian akademik yang relevan dalam berbagai disiplin ilmu, seperti sastra, budaya populer, dan kajian film. Di balik popularitas tersebut, film animasi Jepang menyisipkan nilai-nilai budaya yang bersifat implisit. Nilai-nilai ini tidak selalu disampaikan secara langsung, melainkan dibangun melalui representasi visual, penggambaran karakter, serta alur narasi. Hal ini menjadikan film animasi dapat dipahami sebagai media yang membangun makna budaya dan menyampaikan cara pandang masyarakat Jepang terhadap kehidupan. Berdasarkan kajian budaya dan media film dipandang sebagai sarana representasi yang tidak sekedar mencerminkan realitas, tetapi juga membentuk dan mengonstruksi makna.

Nilai budaya Jepang direpresentasikan melalui pilihan visual, simbol, dan narasi yang disusun secara artistik. Salah satu nilai budaya yang sering muncul dalam karya-karya film Jepang adalah konsep estetika tradisional yang menekankan kesederhanaan dan penerimaan terhadap perubahan. Film ハウルの動く城 (*Howl's Moving Castle*) (2004) merupakan salah satu film karya Hayao Miyazaki yang menonjol. Film ini menceritakan perjalanan karakter Sophie, seorang gadis muda yang mengalami perubahan fisik menjadi tua akibat sebuah kutukan, serta

proses penerimaan diri yang ia jalani. Melalui transformasi Sophie ini dan kesehariannya di dalam istana Howl, film ini menekankan proses perubahan dan penerimaan diri, bukan pencapaian kesempurnaan fisik sebagai tujuan utama. Fenomena tersebut menunjukkan adanya representasi nilai *Wabi-Sabi* dalam film *ハウルの動く城* (*Howl's Moving Castle*).

Wabi-Sabi (侘寂) merupakan konsep estetika dan filosofi khas Jepang yang berakar pada pemikiran Zen. Yoshimura dan Yamada (2017) menjelaskan bahwa *Wabi-Sabi* adalah kesadaran estetika Jepang yang menghargai kesederhanaan, ketenangan, serta penerimaan terhadap ketidakkekalan sebagai bagian alami dari kehidupan. Secara etimologis, *wabi* (侘) merujuk pada keindahan dalam kesederhanaan dan ketenangan hidup, sedangkan *sabi* (寂) merujuk pada keindahan yang muncul seiring berjalannya waktu dan proses penuaan alami. Koren (1994) menegaskan bahwa *Wabi-Sabi* merupakan keindahan dari hal-hal yang tidak sempurna, tidak kekal, dan tidak lengkap. Konsep ini tidak memandang ketidaksempurnaan sebagai kekurangan, melainkan sebagai sumber keindahan yang otentik dan bermakna. Dalam konteks film *ハウルの動く城* (*Howl's Moving Castle*), nilai *Wabi-Sabi* tercermin melalui desain kastil Howl yang tampak usang, tidak simetris, dan terus berubah, serta transformasi fisik dan emosional karakter Sophie yang tidak kembali pada kondisi sempurna. Keindahan dalam film ini tidak dibangun melalui visual yang ideal, melainkan justru melalui ketidaksempurnaan dan jejak waktu yang menjadi inti dari filosofi *Wabi-Sabi*.

1.2 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji nilai estetika Jepang dalam film sebagai bentuk representasi nilai budaya yang tercermin melalui visual dan narasi, yaitu :

1. Armansyah dan Astuti (2023) dalam jurnal berjudul "*Estetika Jepang Wabi-Sabi dan Mono no Aware dalam Film Memories of Matsuko (2006)*" mengkaji nilai *Wabi-Sabi* melalui narasi kehidupan tokoh utama dengan

pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan *Wabi-Sabi* direpresentasikan melalui perjalanan hidup yang penuh keterbatasan dan penerimaan terhadap kefanaan. Persamaannya terletak pada fokus kajian nilai *Wabi-Sabi* dalam film. Perbedaannya, penelitian tersebut menggunakan film live-action dan tidak menggunakan teori representasi, sedangkan penelitian ini menggunakan film animasi *ハウルの動く城* (*Howl's Moving Castle*) dengan teori representasi Stuart Hall untuk menganalisis bagaimana nilai *Wabi-Sabi* dikodekan melalui elemen visual dan karakter.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sigied Himawan Yudhanto dan Alfian Setyawan (2024) dalam artikel berjudul “*Concept (間) MA Philosophical Identification and Analysis in Animated Films Howl's Moving Castle (2004)*”. Penelitian tersebut mengkaji konsep estetika Jepang ruang MA, yang dimaknai sebagai ruang, jeda, dan keheningan, dalam film *ハウルの動く城*. Melalui analisis visual dan konten, penelitian ini mengidentifikasi sejumlah adegan yang merepresentasikan konsep MA melalui ruang kosong, keheningan, serta ritme naratif yang memberi ruang refleksi bagi penonton. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep MA berperan penting dalam membangun atmosfer emosional dan estetika visual khas Studio Ghibli. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada objek kajian yang sama, yaitu film *ハウルの動く城*, serta fokus pada estetika Jepang dalam film animasi. Perbedaannya, penelitian Yudhanto dan Setyawan menitikberatkan pada konsep MA sebagai estetika ruang dan jeda, sedangkan penelitian ini memfokuskan kajian pada konsep estetika *Wabi-Sabi* dan bagaimana nilai tersebut direpresentasikan melalui visual dan karakter dalam film.
3. Jurnal yang ditulis oleh Qiantong Liu, mahasiswa *School of Journalism and Media Studies, Southwest University, Chongqing, Tiongkok*, tahun 2024,

yang berjudul “*The Aesthetics of Film and Television under the Theory of Visual Metaphor Taking Howl’s Moving Castle as an Example.*” Penelitian ini membahas bagaimana film *Howl’s Moving Castle* menggunakan simbol dan metafora visual dalam membangun karakter, alur cerita, serta menyampaikan pesan anti-perang dan nilai kemanusiaan. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan landasan teori metafora visual dan retorika visual, yang menitikberatkan pada elemen visual seperti warna kostum, bentuk kastil, simbol industri, dan transformasi karakter Sophie dan Howl. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metafora visual dalam ハウルの動く城 (*Howl’s Moving Castle*) berperan penting dalam memperkuat makna naratif dan emosional film, khususnya dalam menggambarkan pertumbuhan karakter, kritik terhadap perang, serta hubungan manusia dengan alam. Penelitian ini menegaskan bahwa simbol visual dalam film tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga mengandung makna ideologis dan kultural yang mendalam.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan penulis terletak pada objek kajian, yaitu film animasi ハウルの動く城 , serta fokus pada aspek visual dan penggambaran karakter sebagai sarana penyampaian makna. Selain itu, keduanya sama-sama memandang film animasi sebagai media yang mampu merepresentasikan nilai-nilai tertentu melalui unsur visual. Adapun perbedaan penelitian terletak pada kerangka teoritis dan fokus budaya. Penelitian Qiantong Liu menggunakan teori metafora visual dan retorika visual tanpa secara khusus membahas nilai estetika tradisional Jepang. Sementara itu, penelitian yang akan dilakukan penulis secara khusus mengkaji representasi nilai estetika *Wabi-Sabi* sebagai konsep budaya Jepang, dengan menggunakan teori representasi Stuart Hall untuk menganalisis bagaimana nilai *Wabi-Sabi* direpresentasikan melalui visual dan karakter, khususnya tokoh Sophie. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kesenjangan

penelitian terkait kajian *Wabi-Sabi* dalam film animasi Jepang yang belum banyak dibahas secara eksplisit dalam penelitian sebelumnya.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Kajian mengenai konsep *Wabi-Sabi* lebih banyak ditemukan pada puisi Jepang dan arsitektur sehingga pembahasan mengenai representasi dalam film animasi Jepang masih relatif terbatas.
2. Film *ハウルの動く城* (*Howl's Moving Castle*) menampilkan bermacam unsur visual dan karakter yang mencerminkan ketidaksempurnaan, perubahan dan penerimaan diri.
3. Adanya makna budaya seperti desain kastil dalam film *ハウルの動く城* (*Howl's Moving Castle*) yang tak beraturan dan tidak simetris serta terus bergerak.
4. Penggambaran karakter utama Sophie menunjukkan nilai yang berbeda dari gambaran tokoh perempuan ideal.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penulis membatasi masalah pada representasi nilai-nilai *Wabi-Sabi* dalam film animasi *ハウルの動く城* (*Howl's Moving Castle*, 2004) yang ditampilkan melalui aspek visual dan penggambaran karakter melalui teori representasi Stuart Hall pada desain kastil Howl, tokoh Sophie, Calcifer, dan Howl.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa uraian yang ditemukan pada bagian latar belakang, maka perumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana representasi nilai *Wabi-Sabi* dalam film animasi ハウルの動く城 (*Howl's Moving Castle*) berdasarkan teori representasi Stuart Hall?
2. Apa wujud nilai *Wabi-Sabi* yang dihasilkan dari representasi tersebut melalui elemen visual desain kastil dan karakter dalam film *Howl's Moving Castle*?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat diketahui bahwa tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Memahami representasi konsep *Wabi-Sabi* melalui aspek visual dalam film ハウルの動く城 (*Howl's Moving Castle*) karya Hayao Miyazaki berdasarkan perspektif teori representasi Stuart Hall.
2. Memahami nilai *Wabi-Sabi* yang terdapat melalui elemen visual desain kastil dan transformasi karakter Sophie dalam film animasi ハウルの動く城 (*Howl's Moving Castle*).

1.7 Landasan Teori

Untuk mempermudah proses penelitian terutama dalam tahap analisis maka diperlukan konsep teori dari penelitian, yaitu :

1.7.1 *Wabi – Sabi*

Konsep *Wabi-Sabi* merupakan salah satu filosofi estetika Jepang yang telah mengakar kuat dalam budaya dan seni tradisional Jepang selama berabad-abad. Istilah ini berasal dari dua kata terpisah yaitu “*wabi*” yang merujuk pada kesederhanaan dan keindahan yang ditemukan dalam ketidaksempurnaan serta “*sabi*” yang menggambarkan keindahan yang muncul dari proses penuaan dan jejak waktu (Koren, 1994:21). Lewat pandangan Koren, *Wabi-Sabi* memandang keindahan sebagai sesuatu yang hadir melalui proses waktu dan perubahan, bukan melalui bentuk yang ideal dan sempurna.

“Wabi-Sabi is a beauty of things imperfect, impermanent, and incomplete.”
(Koren, 1994, p.7)

“Wabi-Sabi adalah keindahan dari hal-hal yang tidak sempurna, tidak kekal, dan tidak lengkap.”

Koren menegaskan bahwa *Wabi-Sabi* bukan sekadar gaya visual, tetapi juga pandangan hidup yang mengakui realitas dasar kehidupan manusia.

“Wabi-Sabi nurtures all that is authentic by acknowledging three simple realities nothing lasts, nothing is finished, and nothing is perfect.” (Koren, 1994, p. 21)

Wabi-Sabi menghargai segala sesuatu yang autentik dengan mengakui tiga kenyataan sederhana yaitu tidak ada yang abadi, tidak ada yang benar-benar selesai, dan tidak ada yang sempurna.

Menurut (Kohji Yoshimura, Yuko Yamada, 2017:40) dalam artikel yang berjudul *The color Aesthetics of Wabi and Sabi and Their Background Pursuing the Special Qualities of Japan's Traditional Color Sensibility :*

侘び寂びは、簡素の中にある落ち着いた寂しさ、静かで味わい深い風情、そして無常であるがゆえに美しいと感じる日本独自の美意識である。

Wabi-Sabi wa, kanso no naka ni aru ochitsuita *sabishisa*, shizuka de ajiwai-bukai fūzei, soshite mujō de aru ga yue ni utsukushii to kanjiru Nihon dokujin no bi ishiki de aru.

“Wabi-Sabi merupakan kesadaran estetika khas Jepang yang memaknai keindahan dalam kesederhanaan yang tenang, kesunyian yang mendalam, suasana yang halus dan penuh makna, serta perasaan bahwa sesuatu menjadi indah justru karena sifatnya yang tidak kekal.”

1.7.2 Representasi

Menurut (Hall, 1997:15) menjelaskan bahwa teori representasi menunjukkan suatu proses di mana makna diciptakan melalui bahasa dan dipertukarkan di antara anggota kelompok. Bahasa memungkinkan kita untuk memahami serta menafsirkan berbagai hal, termasuk benda, individu, peristiwa nyata, maupun objek dan kejadian yang bersifat imajinatif atau tidak nyata. Pada teori ini, Hall menolak mengenai pandangan akan esensial yang menganggap bahwa makna bersifat tetap dan universal. Akan tetapi sebaliknya, makna selalu bersifat konstruktif, historis, dan juga kontekstual karena hal ini dipengaruhi oleh

latar budaya. Maka dari itu apa yang direpresentasikan baik itu objek atau imajinatif hal ini tidak pernah netral, melainkan membawa kepentingan, nilai, dan sudut pandang. pada konteks ini representasi memiliki fungsi untuk menormalisasikan ideologi dominan dengan cara mewajarkan sesuatu sekaligus menyingkirkan makna alternatif. jadi teori representasi ini tidak hanya menjelaskan bagaimana makna itu dibentuk tetapi juga menyoroti bagaimana peran bahasa sebagai arena kontestasi ideologi dalam produksi pengetahuan.

1.7.3 Konsep Visual dan Karakter

(Khaira, Jamarun, dan Minawati, 2022:289) menjelaskan bahwa *Mise-en-Scène* mencakup seluruh aspek yang membentuk tayangan di depan kamera, yaitu *setting*, pencahayaan, kostum dan tata rias, serta pergerakan pemeran *acting*, yang saling berkesinambungan untuk mengonstruksi suasana serta makna simbolik. Hal ini dilengkapi oleh aspek sinematografi yang mencakup penggunaan nada *tone* dan warna, yang menurut (Yohanda, Baramastira, dan Kusumohendrarto, 2025:38) memberikan dampak signifikan terhadap daya tarik visual sekaligus berperan penting dalam menyampaikan pesan serta suasana emosional dalam sebuah film. Kedua aspek visual tersebut dimanfaatkan sebagai pisau analisis untuk melacak pengodean nilai *Wabi-Sabi* pada desain kastil Howl yang tidak simetris, usang, dan berubah-ubah. Di sisi lain, penokohan dihadirkan melalui metode langsung (*telling*) dan metode tidak langsung (*showing*) (Chrisfenianti, Mustikawati, & Haryono, 2023:96). Dalam merumuskan perkembangan karakter, (Rabbanee dan Ikhsan, 2026:169–170) mengklasifikasikan *character arc* ke dalam tiga bentuk, yaitu *positive change arc*, *negative change arc*, dan *flat arc*, yang masing-masing menggambarkan arah transformasi nilai batin tokoh saat berhadapan dengan konflik, ketimbang perubahan fisik semata.

1.8 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Penelitian ini berfokus pada penafsiran makna simbolik dan nilai-nilai filosofis yang terkandung dalam film ハウルの動く城 (*Howl's Moving Castle*)

karya Hayao Miyazaki. Penelitian ini berfokus pada analisis makna, simbol dan konstruksi budaya yang ditampilkan melalui media film. Objek utama dalam penelitian ini adalah film ハウルの動く城 (*Howl's Moving Castle*) (2004) karya Hayao Miyazaki. Film ini dianalisis sebagai teks budaya yang berfungsi sebagai media representasi nilai-nilai budaya Jepang, khususnya konsep estetika *Wabi-Sabi*. Data penelitian diperoleh melalui observasi terhadap film serta studi pustaka yang meliputi buku, jurnal, dan artikel akademik terkait teori representasi, konsep *Wabi-Sabi*, serta kajian film dan budaya Jepang. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi elemen-elemen visual dan penggambaran karakter yang merepresentasikan nilai-nilai *Wabi-Sabi*, sementara studi pustaka digunakan untuk memperkuat kerangka teoritis dan interpretasi makna.

Teknik pengambilan data dilakukan dengan cara menonton film ハウルの動く城 (*Howl's Moving Castle*) secara berulang, kemudian mengambil cuplikan gambar (*screenshot*) pada adegan-adegan yang menampilkan desain visual kastil serta transformasi fisik dan sikap tokoh Sophie. Seluruh *screenshot* yang terkumpul selanjutnya diklasifikasikan dan dikelompokkan berdasarkan karakteristik nilai *Wabi-Sabi*, yaitu ketidakkekalan (*mujō*), ketidaksempurnaan (*fukanzen*), serta kesederhanaan dan penerimaan diri (*kanso* dan *seijaku*). Pengelompokan tersebut dilakukan dengan membandingkan kemunculan tiap karakteristik pada dua objek kajian, yaitu desain kastil dan tokoh Sophie, sehingga data yang telah dikelompokkan dapat digunakan sebagai dasar analisis visual dan karakter

1.9 Manfaat Penelitian

1.9.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan kajian estetika dan budaya Jepang dengan menunjukkan konsep *Wabi-Sabi* yang menekankan kesederhanaan, ketidaksempurnaan dan kefanaan dapat diinterpretasikan melalui media kontemporer seperti film animasi.

1.9.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi mahasiswa, peneliti maupun pecinta seni dan film dalam memahami cara mengadaptasi nilai-nilai budaya Jepang ke dalam karya visual tanpa kehilangan makna filosofisnya.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini memuat gambaran umum mengenai penelitian yang meliputi latar belakang penelitian, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, landasan teori awal, manfaat penelitian, serta sistematika penyusunan skripsi.

Bab II Kajian Pustaka. Bab II berisi kajian pustaka dan landasan teori yang digunakan sebagai dasar analisis penelitian. Pembahasan meliputi, pengertian *wabi, sabi*, karakteristik *Wabi-Sabi*, serta teori representasi Stuart Hall. Landasan teori ini digunakan untuk memahami nilai konsep *Wabi-Sabi* dan bagaimana nilai tersebut direpresentasikan melalui media film animasi Jepang.

Bab III Representasi *wabi-sabi* dalam anime ハウルの動く城 (*howl's moving castle*): analisis visual dan karakter. bab ini berisi analisis terhadap film ハウルの動く城 (*howl's moving castle*) karya hayao Miyazaki sebagai objek penelitian. Analisis difokuskan pada representasi konsep *Wabi-Sabi* dan melalui teori representasi stuart hall pada desain kastil howl, tokoh sophie, calcifer, dan howl. Pembahasan mencakup unsur visual seperti desain ruang, warna, tekstur, serta perubahan karakter sebagai representasi ketidaksempurnaan, kefanaan, dan penerimaan diri dalam konsep *Wabi-Sabi*.

Bab IV Simpulan. Pada bab ini penulis memberikan kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan pada bab sebelumnya.