



UNIVERSITAS INDONESIA

WACANA LINGKUNGAN DALAM ANIME MONONOKE HIME

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora

GREGORY JULIAN RANGGA DEWANGGA
0706293671

FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM STUDI JEPANG
DEPOK
JULI, 2011

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Indonesia.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan Plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Indonesia kepada saya.

Jakarta,



Gregory Julian Rangga Dewangga

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Gregory Julian Rangga Dewanmnga

NPM : 0706293671

Tanda Tangan :



Tanggal : 14 Juli 2011

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh

Nama : Gregory Julian Rangga Dewangga
NPM : 0706293671
Program Studi : Jepang
Judul Skripsi :

WACANA LINGKUNGAN DALAM ANIME MONONOKE HIME

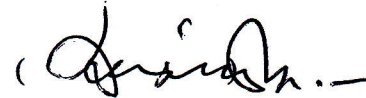
ini telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Jepang, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Bachtiar Alam, S.S, M.A., Ph.D.



Ketua Dewan : Jonnie Rasmada Hutabarat, B.A., M.A.



Penguji : Jenny Simulja, S.S., M.A.

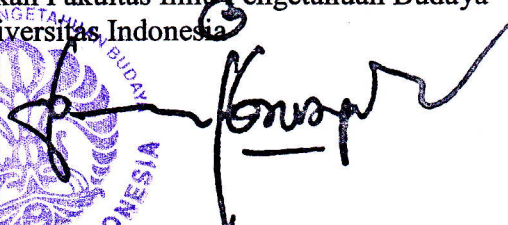


Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 14 Juli 2011

oleh
Dekan Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya
Universitas Indonesia




Dr. Bambang Wibawarta S.S., M.A.
NIP. 19651023 199003 1 002

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, karena atas anugerah-Nyalah, penyusunan skripsi berjudul “Wacana Lingkungan Dalam Anime Mononoke Hime” ini dapat terselesaikan tepat waktu. Penyusunan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Humaniora Program Studi Jepang pada Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.

Saya menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna dan tanpa bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada akhir penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya menyampaikan terima kasih kepada:

1. Pak Bachtiar Alam, Ph.D, selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu dan tenaga untuk membimbing saya dengan kesabaran yang luar biasa dalam penyusunan skripsi ini.
2. Pak Jonnie Rasmada Hutabarat, M.A., selaku ketua sidang dan ketua program studi Jepang, yang telah mendidik saya dan memberikan dukungan dalam berbagai bentuk pada saya dalam menjalani studi dan beraktivitas di lingkungan kampus sebagai seorang mahasiswa.
3. Ibu Jenny Simulja, M.A., selaku dosen studi masyarakat dan dosen penguji saya yang telah mendidik saya dan mendukung penyelesaian karya tulis ini.
4. Ibu Ermah Mandah, M.A., selaku pembimbing akademik yang senantiasa memberi petunjuk dan bimbingan selama masa perkuliahan.
5. Seluruh dosen pengajar yang telah mendidik dan mendukung studi saya selama masa perkuliahan.
6. Seluruh keluarga saya, terutama papa dan mama yang telah memberikan bantuan dan kasih sayang yang tak terhingga sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih pula untuk kakak-kakak saya Christa, Charles, dan Antes yang turut memberikan perhatian mereka kepada saya selama masa menulis skripsi.

7. Semua teman-teman seperjuangan di program studi sastra Jepang terutama angkatan 07 yang telah memberikan kehidupan kampus yang menyenangkan. Terimakasih terutama untuk Kinanti yang membantu menerjemahkan data-data dalam bahasa Jepang dan juga Angie yang menyemangati saya dengan tawa dan siksanya.
8. Pak G. Harry Soeyono yang dengan sukarela meminjamkan buku-buku yang berkaitan dengan skripsi saya sejak jauh hari.
9. Pak Wanto dan keluarga yang sudah banyak membantu selama saya berkuliah di Universitas Indonesia. Terimakasih juga atas doa-doa yang diberikan untuk kesuksesan proses penulisan skripsi dan saat sidang.
10. Setiap pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama masa studi saya di kampus FIB-UI, termasuk dalam masa penyusunan dan penyelesaian karya tulis ini.

Jakarta, 14 Juli 2011

Gregory Julian Rangga Dewangga

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gregory Julian Rangga Dewangga
NPM : 0706293671
Program Studi : Jepang
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya
Jenis karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

WACANA LINGKUNGAN DALAM ANIME MONONOKE HIME

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 14 Juli 2011

Yang menyatakan,



(Gregory Julian Rangga Dewangga)

ABSTRAK

Nama : Gregory Julian Rangga Dewangga
Program Studi : Sastra Jepang
Judul Skripsi : Wacana Lingkungan di Dalam Anime 'Mononoke Hime'

Dalam skripsi ini akan dibahas mengenai wacana lingkungan yang ada di dalam karya Miyazaki Hayao, yang berjudul *Mononoke Hime*. Untuk menunjukkan wacana lingkungan yang ada dalam anime *Mononoke Hime* maka akan digunakan sebuah metode khusus yang bernama *critical discourse analysis*. Melalui analisis yang dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa terdapat kemiripan antara pemikiran orang Jepang mengenai alam dengan *arcadian discourse* yang berkembang di barat. Akan tetapi dalam anime *Mononoke Hime* wacana yang dibentuk oleh Miyazaki Hayao merupakan hubungan saling menghormati antara manusia dan alam tetapi tanpa melepaskan diri dari komunitasnya masing-masing.

Kata kunci: Wacana, lingkungan, Mononoke Hime, Arcadian Discourse

ABSTRACT

Name : Gregory Julian Rangga Dewangga
Study Program : Japanese Literature
Title : Environmental Discourse in the Anime of 'Mononoke Hime'

This scientific writing will review environmental discourse which can be found in Miyazaki Hayao's animation, *Mononoke Hime*. In analyzing the environmental discourse in the anime of *Mononoke Hime*, the writer uses a special method named *critical discourse analysis*. The writer finds similarities between Japanese's construct towards nature with the 'Arcadian discourse' that is developed in the West. However, the environmental discourse in the anime of *Mononoke Hime* that is constructed by Miyazaki Hayao is respecting coexistence between human being and nature without deliberating themselves from their communities.

Key words: Discourse, environment, Mononoke Hime, Arcadian Discourse

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	1
DAFTAR GAMBAR.....	2
1. PENDAHULUAN.....	3
1.1 Latar Belakang.....	3
1.2. Kerangka Teoritis.....	8
1.3 Penelitian Terdahulu.....	9
1.4 Rumusan Masalah.....	15
1.5 Masalah Penelitian.....	15
1.6 Sistematika Penulisan.....	15
2. LANDASAN TEORI	16
2.1 Wacana.....	16
2.2 Analisis Wacana.....	20
2.3 Wacana Lingkungan.....	21
2.3.1 Arcadian Discourse.....	21
2.3.2 Ecosystem Discourse.....	22
2.3.3 Environmental Justice Discourse.....	24
3. ANALISIS WACANA LINGKUNGAN DI DALAM ANIME MONONOKE HIME.....	25
4. KESIMPULAN	45
DAFTAR PUSTAKA.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Ashitaka yang dikejar oleh <i>Tatarigami</i>	27
Gambar 3.2 Eboshi yang membawa senapan dan kepala dari <i>Shishigami</i> yang dibunuhnya	30
Gambar 3.3 <i>Kodama</i>	32
Gambar 3.4 <i>Desa Tataraba</i>	34
Gambar 3.5 Ashitaka yang melihat para wanita bekerja menggunakan <i>Tatara</i>	34
Gambar 3.6 Mononoke Hime beserta kedua saudaranya bertemu dengan para monyet yang ingin memakan Ashitaka.....	35
Gambar 3.7 <i>Shishigami</i> yang menyembuhkan luka Ashitaka.....	37
Gambar 3.8 <i>Shishigami</i> yang berubah menjadi dewa kematian dan membunuh segala hal termasuk hutan itu sendiri	38
Gambar 3.9 <i>Desa Tataraba</i> yang hancur akibat tergenang cairan kematian yang berasal dari tubuh <i>Shishigami</i> yang mati	39
Gambar 3.10 Ashitaka dan San mengembalikan Kepala <i>Shishigami</i> sementara Jiku-bou dan bawahannya meringkuk ketakutan.....	40

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Sebagai negara maju Jepang telah menunjukkan partisipasinya dalam menghadapi isu lingkungan global seperti menjadi tuan rumah dalam protokol Kyoto tahun 1997 dan berbagai usaha untuk mengurangi emisi karbon lainnya yang diwujudkan dengan menciptakan produk-produk ramah lingkungan. Walaupun demikian, tidak lepas dari citra *eco-friendly* yang berusaha ditampilkan Jepang, terdapat pula isu lingkungan yang berkaitan dengan kepentingan Jepang. Contoh nyatanya ialah masalah perburuan ikan paus Jepang yang masih terjadi sampai sekarang dan ketergantungan Jepang terhadap nuklir sebagai salah satu sumber utama penyedia energinya.

Selain dari isu yang dihadapi Jepang sekarang, di dalam prosesnya menjadi negara yang seperti sekarang Jepang mendapat julukan sebagai *eco-predator* pada sekitar tahun 1980an (Isnaeni, 2006: 117-118). Pencemaran lingkungan merupakan dampak yang tidak terhindarkan dari proses industrialisasi yang terjadi bersamaan dengan proses modernisasi yang berlangsung dengan amat cepat pada era Meiji (1868-1912). Kasus pencemaran lingkungan pertama terjadi di prefektur Tochigi yang merupakan daerah pegunungan yang terletak kurang lebih 110 kilometer dari kota Tokyo. Kasus ini merupakan kasus keracunan tembaga yang terjadi pada tahun 1878 dikarenakan limbah tembaga yang dibuang melalui saluran air dari tambang Ashio telah mencemari ladang-ladang pertanian di sekitar pegunungan tersebut.

Pencemaran yang terjadi di Jepang menimbulkan wabah penyakit bagi penduduk sekitar. Salah satunya ialah kasus penyakit *itai-itai* pada tahun 1912 yang disebabkan oleh keracunan kadmium yang berasal dari limbah pabrik di prefektur Toyama. Pada masa proses industrialisasi pasca Perang Dunia II, Jepang tahun sekitar

1950-1970an, kasus-kasus pencemaran serupa mulai bermunculan kembali. Diantaranya yang paling fenomenal ialah kasus pencemaran di kota Minamata pada tahun 1960an, yang telah mencemari air dan udara dengan senyawa kimia seperti sulfur dioksida, karbon dioksida, kadmium, dan air raksa. Hal ini tidak saja merusak lingkungan tetapi juga telah memakan korban jiwa dan mengakibatkan korban lainnya terkena penyakit kronis yang dikenal sebagai penyakit Minamata, yaitu lahirnya bayi-bayi yang mengalami kecacatan. Adapula pencemaran udara di pelabuhan Mie pada tahun 1961 yang mengakibatkan munculnya banyak penderita asma diantara warga setempat.

Kasus-kasus serupa telah mengakibatkan munculnya protes-protes oleh penduduk lokal yang bersatu dalam suatu himpunan pada awal tahun 1970-an. Karena protes yang berkelanjutan untuk mengatasi dampak polusi, akhirnya pemerintah meresmikan badan lingkungan hidup. Sejak saat itu masalah lingkungan telah diangkat menjadi masalah politik. Walaupun pengaruh dan kekuatan politik badan lingkungan hidup tidak besar, mereka dapat mengeluarkan peraturan-peraturan yang efektif untuk mengurangi dampak polusi.

Bentuk kepedulian terhadap lingkungan di Jepang tidak hanya ditunjukkan melalui protes-protes dalam organisasi dan pendekatan secara politis saja. Seorang animator bernama Miyazaki Hayao juga telah menunjukkan partisipasinya dengan membuat hasil karya atas bentuk kepeduliannya terhadap lingkungan. Karyanya yang berupa *manga* (komik Jepang) berjudul *Kaze no Tani no Nausica* atau lebih dikenal di luar negeri sebagai *Nausica of the valley of the wind* sangat dipengaruhi dengan terjadinya kasus Minamata yang telah disebutkan diatas. Karya tersebut diciptakannya pada tahun 1982 dan baru diselesaikan pada tahun 1994. Sementara film animasinya dibuat dan diputar di layar lebar pada tahun 1984.

Miyazaki Hayao yang lahir di kota Tokyo pada tahun 1941, ialah animator yang terkenal dengan karya-karyanya yang berkaitan dengan isu lingkungan hidup, feminisme, dan kebebasan. Sekarang di Jepang hampir tidak ada orang yang tidak

mengenal nama Hayao Miyazaki dan studio animasinya, Ghibli. Walaupun dia tidak setenar di Barat dibandingkan di Jepang, namanya melonjak setelah dia menjadi satu-satunya produser asing yang dapat memperoleh penghargaan Academy Award untuk karya animasi terbaik dalam karyanya *Spirited Away*. Pada tahun 2005 dia dicantumkan sebagai salah satu dari seratus orang paling berpengaruh di dunia oleh majalah *Time*. Karya-karyanya seperti *Mononoke Hime* (1997), *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (2001), *Hauru no Ugoku Shiro* (2004), *Gake no Ue no Ponyo* (2008) merupakan mahakaryanya yang telah menempati posisi pertama dalam *box office* Jepang sekaligus memperoleh pendapatan terbesar di sejarah perfilman Jepang. Karya terakhirnya *Ponyo* memperoleh keuntungan sebesar 14.9 juta yen (Salomon, C. 29 Desember 2009. 'Starting Point' by Hayao Miyazaki. *Los Angeles Times*).

Sebelum dapat menjelaskan mengenai topik penelitian ini, akan terlebih dahulu dijelaskan ringkasan dari *anime Mononoke Hime* agar pembaca lebih mengerti mengenai karya ini. Cerita dari *anime* ini mengambil lingkup waktu pada zaman *Muromachi* yang berlangsung sekitar 200 tahun antara tahun 1336-1573. Protogonist cerita ini ialah seorang pemuda bernama Ashitaka yang merupakan seorang pangeran dari suku *Emishi* (suku asli Jepang seperti *Ainu*). Film *Mononoke Hime* bercerita mengenai perjuangan Ashitaka yang mencari cara untuk menghapus kutukan di lengannya yang dia peroleh ketika membunuh *Tatarigami* (Dewa Kutukan) yang mengamuk di dekat desanya. Kutukan ini walau memberi dia kekuatan yang tidak manusiawi tetapi perlahan-lahan akan merenggut nyawanya. Dia meninggalkan desanya dan mengikuti petunjuk seorang rahib bernama Jiku untuk pergi ke arah barat menuju hutan *Shishigami* (dewa rusa) juga tempat berdirinya sebuah desa penghasil besi bernama *Tataraba*. Dalam perjalanannya dia menyelamatkan dua orang laki-laki dari desa tersebut yang terdampar di sebuah sungai. Mereka terluka akibat serangan Moro sang dewi serigala dan anak-anaknya. Di sungai itu pula dia melihat sosok San sang *Mononoke Hime*, seorang gadis yang dirawat dan dibesarkan oleh Moro sebagai putrinya sendiri, dan sejak itu ia mulai memiliki ketertarikan terhadap San.

Ashitaka yang menyelamatkan ke dua pria tersebut disambut hangat di desa *Tataraba* terutama oleh pemilik desa tersebut yaitu seorang perempuan bernama Eboshi. Dari pertemuan dengan Eboshi dia akhirnya mengetahui bahwa Eboshi lah yang menembak seekor dewa babi hutan dengan menggunakan senapan sehingga mengubahnya menjadi *Tatarigami* yang mengutuknya. Eboshi mengusir dewa itu demi menguasai hutan untuk mengeruk biji bisi yang ada di dalamnya dan memproduksi senapan secara massal. Mengetahui hal ini Ashitaka marah besar dan hampir membunuh Eboshi tetapi dia dicegah oleh seorang penderita lepra yang dirawat oleh Eboshi. Ashitaka melihat bahwa Eboshi sebenarnya tidaklah jahat karena dia merawat penderita lepra dan mengajarkan mereka keahlian membuat senjata, selain itu dia juga membeli pelacur-pelacur dari rumah bordil dan mempekerjakan mereka sehingga mereka memperoleh penghidupan yang lebih baik.

Malam itu *Mononoke Hime* datang untuk membalas dendam kepada Eboshi yang telah melukai Moro dengan senapan. San dan Eboshi bertarung dengan dikelilingi oleh anak buah Eboshi tetapi Ashitaka berusaha melerai mereka. Ashitaka dapat mencegah pertumpahan darah dengan melumpuhkan San dan Eboshi tetapi dia sendiri mengalami luka akibat tertembak oleh senapan dari anak buah Eboshi. San marah karena Ashitaka mencegahnya tetapi juga merasa berhutang budi diselamatkan olehnya. Akhirnya San membawa Ashitaka ke tempat *Shishigami*. Luka Ashitaka disembuhkan oleh *Shishigami* tetapi kutukan di lengannya tidak dihapus. Kemudian muncul masalah baru, seekor dewa babi hutan datang membawa pasukannya untuk mengusir para manusia dari hutan *Shishigami*.

Terjadilah perang besar antara pasukan babi hutan yang ditemani oleh San dengan orang-orang dari Desa *Tataraba* yang di sokong oleh pasukan kaisar. Ternyata kaisar mengutus Jiku, rahib yang pernah ditemui Ashitaka, untuk membunuh dan membawakan kepala *Shishigami* yang dipercaya dapat memberi keabadian. Dewa babi hutan yang terluka parah berubah menjadi *Tatarigami* sedangkan San terlilit diantara cacing-cacing darah yang menyelimuti tubuh dewa tersebut. Moro dengan tenaga terakhirnya menyelamatkan putrinya dan

menyerahkannya kepada Ashitaka setelah itu *Shishigami* datang dan mencabut nyawa Moro dan *Tatarigami* itu.

Karena matahari sudah mulai terbenam, *Shishigami* mulai bertransformasi menjadi *Daidarabocchi* sang dewa malam akan tetapi lehernya ditembak oleh Eboshi hingga putus. Eboshi melemparkan kepala *Shishigami* itu kepada Jiku tetapi setelah itu lengannya putus digigit oleh kepala Moro yang bergerak untuk terakhir kalinya sebelum kembali mati. Jiku kabur membawa kepala *Shishigami* akan tetapi tubuh *Daidaribocchi* mengamuk dan berubah menjadi dewa kematian yang membunuh apapun yang disentuhnya. Hutan *Shishigami* hancur dan Desa *Tataraba* juga menjadi korban amukan *Daidarabocchi*. Akan tetapi pada akhirnya Ashitaka dan San berhasil merebut kembali kepala *Shishigami* dari Jiku dan mengembalikannya kepada *Daidarabocchi* yang juga menyembuhkan kutukan Ashitaka dan San yang mereka peroleh ketika menyentuh *Tatarigami*.

Walaupun telah mendapat kepalanya kembali *Daidarabocchi* rubuh dan mati tetapi menumbuhkan kembali hutan yang dihancurkannya dengan tunas-tunas baru. Eboshi dan seluruh penduduk *Tataraba* kembali ke reruntuhan desanya dan berniat untuk membangun kembali tempat itu menjadi suatu desa yang lebih baik. Ashitaka bertekad untuk membantu membangun kembali Desa *Tataraba*, sedangkan San tetap memilih untuk tinggal di hutan bersama saudara-saudaranya. Walau hidup terpisah mereka berjanji untuk saling bertemu sesering mungkin.

Demikianlah rangkuman dari cerita *Mononoke Hime* karya Miyazaki Hayao. Walaupun Miyazaki Hayao selalu menyangkal bahwa dalam karyanya tidak terdapat pesan dan hanya untuk menghibur penonton, jelas terdapat suatu pesan moral yang kuat di dalam karya ini. Hal ini lah yang dicari di dalam penelitian ini yaitu *environmental discourse* atau wacana lingkungan yang terdapat di dalam karya ini.

1.2. KERANGKA TEORITIS

Salah satu teori mengenai wacana dikemukakan oleh Hajer (1995: 264; dalam Hannigan, 2006: 31). Menurut teori tersebut wacana didefinisikan sebagai “suatu kumpulan ide, konsep, maupun kategorisasi yang telah diproduksi, reproduksi, dan telah berubah menjadi suatu praktek yang telah memiliki makna di dalam realitas sosial.” Secara ringkas wacana dapat dijelaskan sebagai suatu kesatuan ide yang saling terkait yang telah memandu cara kita memandang dunia dan menjadi bagian dari “kebenaran” dari suatu pengetahuan. Dapat dijelaskan kembali bahwa wacana merupakan suatu pemahaman mengenai kebenaran yang telah dikonstruksi melalui ide-ide tersebut. Tujuan dari wacana ialah untuk memberi makna dan membenarkan suatu aksi, mengerahkan suatu aksi, dan memberikan alternatif lainnya. (Gelrich *et al.* 2005: 379; dalam Hannigan, 2006: 36)

Melalui teori tersebut dapat dimengerti secara singkat mengenai definisi dari wacana. Pembahasan mengenai wacana secara lebih lengkap akan dibahas pada bab berikutnya. Kemudian timbul pertanyaan mengapa wacana lingkungan patut dibahas di dalam *anime* ini? Di dalam penjelasan mengenai Miyazaki Hayao sebelumnya telah dijelaskan mengenai latar belakang dia dalam penulisan salah satu karyanya yaitu *Kaze no Tani no Nausica*. Sebagai produser dan animator dari *anime Mononoke Hime*, Miyazaki Hayao telah muncul sebagai figur yang memiliki kepedulian terhadap lingkungan melalui karyanya. Miyazaki Hayao memiliki ketertarikan yang sangat besar terhadap alam. Hal ini tersirat pada pernyataannya yaitu manusia hanya dapat eksis selama alam itu ada (McCarthy, 1999: 76).

Walaupun *anime Kaze no Tani no Nausica* dianggap memiliki muatan *environmentalism* bahkan sampai dipresentasikan oleh *World Wide Fund for Nature*, Miyazaki Hayao menolak anggapan bahwa karyanya ini bermuatan tema pro-ekologi, feminisme, anti peperangan, dan lain-lain. Dia mengemukakan bahwa seorang sutradara tidak dapat mempengaruhi persepsi penonton dan dia hanya berkeinginan untuk menghibur penonton dan tidak bertujuan untuk memberi pesan-pesan

kemanusiaan Hal ini disampaikannya dalam komentarnya mengenai *Kaze no Tani no Nausica* (McCarthy, 1999: 89). Akan tetapi pada pembuatan *Mononoke Hime* dia mengatakan bahwa dia sampai pada titik dimana dia tidak dapat lagi membuat film tanpa menunjukkan masalah kemanusiaan sebagai bagian dari ekosistem (Miyazaki Hayao, 1997; dalam McCarthy, 1999: 185). Pernyataan ini sangat berkontradiksi dengan pernyataannya sebelumnya, sehingga membuktikan Miyazaki Hayao tidak dapat menyangkal bahwa di dalam *Mononoke Hime* terdapat suatu muatan sosial.

1.3 PENELITIAN TERDAHULU

Sebelum mencari wacana lingkungan yang ada di dalam *Mononoke Hime*, tentunya tidak dapat melupakan penelitian-penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh orang lain yang menjadi landasan dari penelitian ini. *Anime* ialah kata dalam bahasa Jepang yang diambil dari bahasa Perancis "Animated", yang memiliki arti sebagai animasi Jepang (Shen, 2007: xi). Pemilihan *Anime* sebagai suatu bidang studi dalam pembelajaran masyarakat bukanlah sesuatu yang tidak wajar. Napier (2001: 4-12) menjelaskan bagaimana *anime* merupakan suatu teks yang harus dianggap serius baik secara sosiologis dan estetika. *Anime* yang sekarang merupakan suatu *popular culture* di Jepang dapat dibandingkan dengan *kabuki* yang sekarang merupakan *high culture* tetapi dahulu juga dianggap sebagai *popular culture*. Hal ini memungkinkan bahwa suatu hari *anime* juga dapat dilihat sebagai *high culture*. Menurut Napier *anime* memiliki pendalaman mengenai isu-isu kontemporer yang tak jarang kompleks dan kritis tidak berbeda dengan tulisan sastra yang *high culture*. *Anime* selain menghibur penontonnya juga menstimulasi penonton untuk mengkritisi isu-isu kontemporer yang tidak dapat diberikan oleh bentuk kesenian tradisional. Dengan demikian alasan untuk mempelajari *anime* dalam konteks Jepang sudah jelas. Untuk penelitian budaya Jepang, *anime* merupakan bentuk kesenian kontemporer dengan narasi yang khas dan estetika visual yang memuat budaya tradisional Jepang dan bagian dari seni dan media. *Anime* juga berguna sebagai cerminan dari masyarakat Jepang kontemporer dengan berbagai materi yang memberi wawasan mengenai isu-isu, impian, maupun mimpi buruk

Napier (2001: 32-34) meneliti *anime* dalam tiga penggolongan yaitu *anime* dalam mode *apocalyptic*, *matsuri*, dan *elegiac*. *Apocalyptic* merupakan hasil penggambaran kegelisahan masyarakat Jepang terhadap masa depan. Kiamat merupakan citra penting yang terbentuk setelah Perang Dunia II terutama akibat ledakan bom atom di Hiroshima dan Nagasaki. *Anime* memberikan gambaran kehancuran yang jelas melalui efek visualnya. Mode *Matsuri* menggambarkan nilai stereotipe orang Jepang sebagai kumpulan orang yang tertekan dan pendiam. Mode ini menunjukkan gambaran terjadinya kekacauan sosial akibat pembalikan nilai stereotipe di Jepang. *Elegiac* memiliki arti sajak mengenai kematian yang menunjukkan perasaan duka, sedih, dan nostalgia. Nilai *elegiac* timbul dari kesadaran akan sesuatu yang hilang tetapi juga memunculkan harapan yang indah dibalik suatu kehancuran. *Anime* menawarkan imajinasi yang dekat sekaligus asing bagi penontonnya, simulasi, dan kemungkinan-kemungkinan yang ada (p.293).

Dalam bukunya Napier juga membahas dan mengkritisi muatan dari beberapa *anime* dan salah satunya ialah *Mononoke Hime* karya Miyazaki Hayao. *Mononoke Hime* digolongkannya sebagai *anime apocalyptic* dengan penggambaran *environmental apocalypse* di dalamnya. *Anime* ini memberikan sebuah gambaran lain dari budaya Jepang dengan menghancurkan dua citra stereotipe yaitu kaum wanita yang subordinat dan kehidupan harmonis orang Jepang dengan alam. Selain itu *Mononoke Hime* juga berbeda dengan *jidaigeki* (film tentang masa-masa sejarah pada periode tertentu) yang biasanya menampilkan kaum samurai sebagai pusat perhatiannya. Di dalam *Mononoke Hime* grup yang ditonjolkan justru kaum wanita, orang-orang yang tersingkir, dan juga suku non-*Yamato* (bukan etnis Jepang). Walaupun menggunakan tema historis yang dibubuhi fantasi sebagai ceritanya, Napier (2001: 181) berpendapat bahwa Miyazaki Hayao tidak membuatnya sebagai suatu sarana pelarian dari realitas untuk penonton tetapi justru sebagai sarana pendidikan. Dalam pandangan Miyazaki, abad ke 14 merupakan saat transisi dimana pandangan nilai manusia berubah dari dewa-dewa menjadi uang. Napier walaupun dalam penelitiannya menggolongkan *Mononoke Hime* sebagai bentuk dari

environmental apocalypse, cenderung lebih membahas mengenai nilai-nilai dalam *anime* tersebut yang justru berbeda dengan pandangan stereotipe Jepang. Pembahasan utama Napier terutama mengenai nilai feminisme di dalam *Mononoke Hime*, sedangkan dalam karya ilmiah ini lebih memfokuskan ke masalah lingkungan yang ingin disampaikan Miyazaki dalam bentuk wacana.

Shen (2007) menjelaskan *anime* sebagai wacana alternatif yang memperkuat penontonnya, khususnya remaja dan kaum muda, untuk berpartisipasi dalam praktek-praktek kreatif yang dapat menciptakan suatu politik yang tidak terlihat. Menurut Shen, studi mengenai *anime* sudah muncul dalam berbagai program akademik seperti budaya Jepang, sastra, antropologi, seni, dan media (C. W. Chen, 2003; J. S. Chen, 2002; Hochtritt, 2004; Iwabushi, 2002; Lamarre, 2002a, 2004; Napier, 2001; Naramura, 2003; Parsons, 2004; Steinberg, 2004; Toku, 2001; Toku & Wilson, 2004; Tominaga, 2002; Wilson, 2003). Fokus studi Shen ialah bidang pendidikan seni dan bertujuan agar pengajar pendidikan seni dapat menggunakan *anime* sebagai wacana alternatif sebagai bahan studi. Wacana alternatif memiliki arti sebagai wacana yang berada diluar konstruksi wacana *mainstream* yang dikendalikan oleh wacana Amerika-Eropa (Alatas, 2009: 4). Hal ini dikarenakan Shen menggunakan konteks budaya dan historis Amerika sehingga *anime* memiliki nilai yang kontras dengan wacana barat. Akan tetapi *anime* di Jepang juga dapat dianggap sebagai wacana alternatif karena selain memuat konteks budaya Jepang yang dekat dengan penonton, *anime* dapat memasukan konteks barat sehingga mengasingkan penontonnya. Contohnya ialah *anime Neon Genesis Evangelion* yang memiliki konteks agama Kristen. Dalam *anime* tersebut tidak ada makna kristiani namun menurut asisten sutradaranya, Kazuya Tsurumaki, simbol visual agama Kristen dipakai karena dianggapnya sebagai sesuatu yang eksotik (Jamieson, 2005; dalam Shen, 2007: 80).

Dalam melakukan analisis wacana, seseorang perlu memerhatikan konteks yang membentuk wacana tersebut, oleh karena itu Shen membahas wacana dalam *anime* melalui konteks: sejarah, sosio ekonomi, dan sastra. Melalui analisis relasi ketiga konteks tersebut dengan *anime*, maka diperoleh kesimpulan berikut: (1) *anime*

sebagai sarana budaya yang hybrid dengan nilai seni; (2) *anime* memiliki pengaruh sosial juga ekonomi dalam komunitas Amerika dan global; dan (3) *anime* memperkuat suatu agensi dalam bentuk *otaku* (fans-fans anime yang eksentrik) yang melakukan praktek dan diskusi tertentu sehingga membentuk suatu wacana dalam anime (Shen, 2007: 53). Shen membahas wacana dalam anime secara umum dengan lingkup *postmodern* dan kenikmatan, sedangkan dalam karya ilmiah ini akan dibahas *Mononoke Hime* dalam lingkup wacana lingkungan.

Hori Iku (2008) mencoba mencari jawaban apakah manusia dan alam dapat hidup berdampingan melalui refleksi filosofis dalam *anime Mononoke Hime* dikaitkan dengan pandangan orang Jepang mengenai alam. Menurut Hori, pandangan mengenai hubungan antara manusia dan alam yang seimbang bukanlah sesuatu yang asing bagi orang Jepang. Bagi orang Jepang pandangan mengenai alam dikaitkan dengan hutan dan disebut sebagai 森の思想.

Minakata Kumagusu(1867-1941) merupakan tokoh yang pada tahun 1912 memperkenalkan kata *ekologi* ke Jepang dan juga menolak penebangan hutan demi kepentingan pemujaan di kuil *shinto*. Menurut Minakata (dalam Hori, 2008: 100) pengrusakan lingkungan bukan hanya merusak ekosistem tetapi juga merusak mental manusia. Terdapat perkataan yang menggambarkan hubungan orang Jepang dan hutan yaitu sebagai berikut: [わが国特有の天然風景はわが曼荼羅ならん] yang memiliki arti Pemandangan alam negeriku ialah mandalaku. Mandala merupakan lingkaran atau skema visual bagi mereka yang mendapat pencerahan dalam agama Buddha. Dalam *万葉集(manyoshu)* tertulis bahwa kanji 社(*yashiro* atau kuil *shinto*) dibaca sebagai *mori* (hutan). Hal ini dikarenakan dahulu dalam *shinto* tempat pemujaan bukan berada di kuil tetapi di hutan yang dikelilingi oleh *shimenawa* (tali jerami suci). Dari penjelasan tersebut dapat dilihat bahwa asal mula pemikiran agamis Jepang berasal dari hutan. Dalam pandangan orang Jepang, jika membayangkan hutan maka akan timbul perasaan hormat atau tenang. Inilah yang disebut sebagai *genfukei* (citra yang terbayang melalui pengalaman) orang Jepang atau pandangannya terhadap alam. Karena pada diri orang Jepang sudah ada pandangan mengenai alam

yang demikian dan juga kesadaran bahaya masalah lingkungan maka banyak orang Jepang yang sudah menyerukan untuk hidup berdampingan dengan alam.

Menurut Umehara Takeshi dan Yasuda Yoshinori (1990, dalam Hori, 2008: 100-102) 森の思想 (Pemikiran mengenai hutan oleh orang Jepang) dikonstruksi melalui agama shinto yang animisme juga pandangan alam Jepang. Dalam hubungan antara alam dan manusia terdapat dualisme antara mental dan fisik yaitu manusia sebagai mental dan alam sebagai fisik. Dari struktur dualisme tersebut timbul timbul pandangan Descartes yang antroposentris yakni pandangan dominasi mental manusia terhadap alam. Hal ini yang harus dicegah oleh manusia sebagai pengendali struktur dualisme mental dan fisik. Oleh karena itu Umehara dan Yasuda, dengan menggunakan pemikiran tentang hutan Jepang yang sudah ada ingin memperbaiki hubungan manusia dan alam. Dalam 森の思想 yang dipentingkan ialah keseimbangan antara alam dan manusia, kehidupan berdampingan antara manusia dan alam, animisme, dan politeisme. Sehingga solusi untuk perbaikan alam dari pemikiran ini ialah dengan menyerukan perbaikan menurut pandangan politeis secara global.

Morioka Masahiro (1994, dalam Hori 2008: 101), yang melihat masalah ini berdasarkan filsafat dan etika lingkungan, menentang solusi tersebut karena menimbulkan econasionalisme. Morioka melihat bahwa terdapat pertentangan pendapat modern terhadap alam yaitu antara antroposentrisme dan ekosentrisme. Menurutnya hal ini merupakan pertentangan yang sia-sia karena argumen tersebut hanya dikembangkan dalam struktur oposisi Eropa modern yaitu antara manusia dan alam. Jika begitu maka ekosentris hanya merupakan kebalikan dari antroposentris saja, sama seperti argumen mengenai politeisme dan monoteisme secara global. Sampai sekarang solusi mengenai masalah hubungan antara manusia dan alam tidak ditemukan akibat terkekang pandangan budaya dan agama tertentu. Oleh karena itu hal yang dicita-citakan ialah dengan sekaligus mengakui faktor agama dan budaya juga mencari jalan keluar yang universal.

Kitou Shuuichi (dalam Hori, 2008) menjelaskan bahwa manusia dan alam perlu membentuk struktur totalitas hubungan yaitu: *seigyō* yang berarti kegiatan aktif manusia terhadap alam dan *seikatsu* yang memiliki arti sebagai aktivitas pasif yang diterima manusia dari alam. Di Jepang sudah terdapat interpretasi standar mengenai keadaan alam yang ideal. Menurut Kitou terdapat masalah dalam pandangan Jepang mengenai alam tersebut. Menurut *Kōjien* alam berarti keadaan yang tidak berubah, natural, dan tidak mendapat campur tangan manusia. Hal ini artinya tidak sesuai dengan konsep hidup berdampingan dengan alam. Tetapi dari catatan sejarah Jepang menurut Kitou definisi alami itu berbeda yaitu suatu keadaan yang sifatnya hidup yang dimiliki manusia, masyarakat, sejarah, dan lain-lain. Dari definisi tersebut kematian samurai di medan perang disebut alami walaupun terdapat campur tangan manusia lain yang membunuhnya. Hal ini berarti definisi alami ialah sesuatu yang wajar sehingga definisi ini membuat terlupanya akar masalah manusia dan alam. Dalam *森の思想*, Umehara menyatakan bahwa pemikiran Jepang mengenai alam yang seperti demikianlah yang menyebabkan Jepang dapat mempertahankan jumlah hutannya sebesar 67 persen. Akan tetapi tidak dijelaskan apakah hutan tersebut merupakan hutan alami atau yang sudah mendapat campur tangan manusia.

Hori menjelaskan bahwa bagaimanapun juga pemikiran Jepang mengenai alam, pemikiran alam modern yaitu agar manusia tidak punah maka alam harus bekerja bagi manusia. Kata-kata untuk "hidup berdampingan bersama alam" yang dinilai positif ini akhirnya menimbulkan arti yang melebihi pemikiran mengenai *coexistence* tersebut. Hal ini mendorong citra utopia yaitu sifat mesra antara manusia dan alam. Pada akhirnya manusia tidak bisa berhenti mengonsumsi alam demi bertahan hidup. *Anime Mononoke Hime* menurut Hori ialah bentuk keraguan antara hubungan manusia dan alam itu sendiri.

1.4. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penjelasan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut: wacana lingkungan yang terdapat di dalam *anime Mononoke Hime*.

1.5. MANFAAT PENELITIAN

Tulisan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi bagi mereka yang ingin meneliti mengenai lingkungan dan juga mengenai karya Miyazaki Hayao. Selain itu diharapkan pula karya ini dapat memberikan sumbangan bagi para komunitas pecinta lingkungan khususnya bagi mereka yang tinggal di Indonesia.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Bab I, merupakan bab pendahuluan di mana terdapat gambaran secara singkat mengenai kondisi-kondisi yang melatar-belakangi munculnya permasalahan, perumusan masalah yang akan diteliti, tujuan dilakukannya penelitian, serta manfaat yang dapat diperoleh dengan dilakukannya penelitian.

Bab II, merupakan bab landasan teori di mana akan diuraikan teori-teori yang telah dirangkum dari berbagai sumber, berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas, yakni wacana lingkungan (*environmental discourse*).

Bab III, merupakan analisis peneliti terhadap film *Mononoke Hime*. Di dalam bab ini akan dijawab masalah penelitian dengan mengkaitkannya dengan teori yang ditulis pada bab II.

Bab IV, merupakan bab kesimpulan berisikan mengenai kesimpulan yang diperoleh berdasarkan penelitian yang dilakukan untuk menjawab masalah penelitian sesuai yang dicantumkan pada bab I dan juga memberikan implikasi teoritis untuk teori-teori yang sudah ada.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Wacana

Dalam bab ini akan dilanjutkan penjelasan mengenai wacana yang telah sedikit disinggung pada bab sebelumnya. Menurut ilmu linguistik wacana merupakan satuan gramatikal yang tertinggi dan terbesar (Kridalaksana, 1993). Dalam ilmu komunikasi wacana diartikan sebagai pembicaraan atau diskursus (Eriyanto, 2001: 3). Kata wacana sendiri bukan hanya dipakai dalam studi linguistik tetapi juga studi lainnya seperti psikologi, sosiologi, komunikasi, politik, dan sebagainya. Perbedaan ragam definisi akan wacana juga dikarenakan oleh perbedaan definisi dan batasan menurut ahli-ahli dari disiplin ilmu yang berbeda tersebut. Jika dalam sosiologi wacana menunjuk pada hubungan antara konteks sosial dan pemakaian bahasa, dalam pengertian linguistik lebih berupa unit bahasa yang lebih besar dari kalimat.

Pengertian wacana harus dibedakan dari pengertian mengenai teks. Teks ialah suatu kesatuan bahasa yang bukan hanya berupa kata-kata yang tertulis dalam kertas dalam bentuk naskah melainkan semau jenis ekspresi komunikasi, ucapan, musik, gambar, efek suara, dan sebagainya (Garret dan Bell, 1998: 3; dalam Eriyanto, 2001: 9). Teks juga merupakan satuan bahasa yang terlengkap (Kridalaksana, 1993). Lalu apakah yang membedakannya dengan wacana? Di luar teks juga terdapat unsur pendukung yang membantu memaknai arti teks itu sendiri yaitu konteks. Konteks ini antara lain siapa yang memproduksi teks tersebut baik dari penulis teks tersebut (latar belakang, asal, kepercayaan, dan sebagainya), pembaca (pendidikan, budaya, dan sebagainya), lokasi tempat teks itu dibaca, bahkan unsur kepentingan penguasa dan nilai historis dibalik teks tersebut. Wacana merupakan paduan antara teks dan konteks yang sebagai suatu bentuk komunikasi. Studi mengenai bahasa selalu berada

di dalam sebuah konteks sehingga tidak dapat terjadi komunikasi tanpa adanya partisipan, interaksi, situasi, dan sebagainya (Cook, 1994; dalam Eriyanto, 2001: 8-9).

Untuk melihat bagaimana sebuah wacana dapat terwujud kita harus melihat bagaimana suatu wacana itu diproduksi. Menurut pemahaman Foucault (1972; dalam Eriyanto, 2001: 65) wacana bukanlah sebuah rangkaian kata atau preposisi di dalam teks tetapi merupakan sesuatu yang memproduksi gagasan, konsep, atau efek tertentu. Wacana merupakan suatu ide, opini, konsep, pandangan hidup yang dibangun berdasarkan konteks tertentu sehingga mempengaruhi cara berpikir dan bertindak seseorang. Seseorang akan berpikir dan bertindak sesuai dengan kebenaran yang diyakininya, akan tetapi kebenaran ini sebenarnya hanya merupakan sebuah batasan dan rekonstruksi dari wacana tertentu. Contoh yang dapat diambil ialah pandangan rakyat Jerman pada Perang Dunia II yang percaya bahwa ras Aryan merupakan ras tertinggi dikarenakan konstruksi dari penguasa saat itu untuk memobilisasi pasukan demi menguasai Eropa. Contoh yang lebih dekat dengan kehidupan kita sebagai warga Indonesia ialah wacana yang ada pada era Orde Baru Soeharto bahwa PKI merupakan sebuah partai anti Tuhan yang memberontak kepada pemerintah. Dari contoh tersebut dapat dilihat terdapat konstruksi sosial demi kepentingan pemimpin. Wacana ini disampaikan melalui media surat kabar, pidato, radio, dan sebagainya.

Dari penjelasan diatas dapat dimengerti bahwa pandangan seseorang dapat dipengaruhi oleh wacana. Oleh karena itu realitas memiliki hubungan erat dengan wacana karena realitas sendiri dibentuk dan dikonstruksi melalui wacana. Contohnya dahulu Pluto dianggap sebagai salah satu planet dalam tata surya kita. Akan tetapi berdasarkan konstruksi bahwa pluto dianggap terlalu kecil untuk ukuran sebuah planet maka terdapat perubahan realita dan pengetahuan bahwa pluto hanyalah sebuah satelit sama seperti bulan. Hal tersebut membuktikan bahwa wacana dapat merubah pandangan terhadap suatu objek walaupun objek itu sendiri tidak berubah. Foucault (1972; dalam Eriyanto, 2001: 73-75) juga menjelaskan bahwa wacana merupakan batasan dari objek, definisi, perspektif yang paling dipercaya dan dianggap paling benar. Dari penjelasan Foucault mengenai wacana kita bisa melihat

bagaimana wacana itu terwujud. Wacana bukan hanya apa yang kita lihat melalui teks koran, gambar di dalam poster, siaran berita di televisi atau apa yang kita dengar melalui kotbah di tempat ibadah dan pidato presiden dalam siaran radio. Akan tetapi wacana terwujud dikarenakan persepsi kita mengenai apa yang kita lihat dan dengar tersebut melalui pemahaman yang telah dibangun dan direkonstruksi dari berbagai faktor eksternal yang ada.

Menurut Leech (1974; dalam Kushartanti, dkk. 2005: 93-94) wacana dapat diklasifikasikan menjadi lima jenis yaitu:

1. Wacana ekspresif: merupakan wacana yang bersumber dari gagasan penutur atau penulis sebagai sarana ekspresi, seperti pidato.
2. Wacana fatis: merupakan wacana yang bersumber pada saluran untuk memperlancar komunikasi, seperti perkenalan diri.
3. Wacana informasional: merupakan wacana yang bertujuan memberikan informasi atau pesan, seperti di dalam media massa (koran, televisi, dan sebagainya).
4. Wacana estetis: merupakan wacana dengan tujuan menyampaikan keindahan seperti pada lukisan, lagu, maupun puisi.
5. Wacana direktif: merupakan wacana dengan tujuan untuk menimbulkan reaksi dan tindakan dari pembaca atau pendengar. Contohnya ialah kotbah keagamaan atau provokasi di dalam demonstrasi.

Wacana juga dapat dilihat dari interaksi kelas (Sinclair dan Coulthard, 1975; dalam Kushartanti, dkk. 2005: 95-96) yang mengungkapkan bahwa struktur wacana terdapat di dalam interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa di dalam kelas. Pelajaran dimulai dengan adanya transaksi (*transaction*) informasi yang berupa pengajaran dari guru kepada murid, kemudian pertukaran (*exchange*) pikiran melalui diskusi dan sesi tanya jawab, dan terakhir disusul oleh tindakan (*act*) dari siswa

berupa perilaku, kegiatan, dan tindakan lainnya. Sedangkan dalam wacana berita Hoed (1976, dalam Kushartanti, dkk. 2005: 95-96), menjelaskan dalam bentuk piramida terbalik bahwa bagian kesimpulan merupakan bagian terpenting untuk mengawali berita yang berisi informasi mengenai apa (*what*) dan siapa (*who*) di dalam sebuah peristiwa. Di bagian berikutnya terdapat penjelasan mengenai kapan (*when*) dan dimana (*where*) peristiwa terjadi. Sedangkan bagian analisis menutup berita dengan menjelaskan mengapa (*why*) dan bagaimana peristiwa itu terjadi (*how*). Teori ini sesuai dengan prinsip jurnalistik yaitu 5W+1H.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa wacana dapat ditemukan dalam bentuk bahasa yang memiliki ide atau konsep yang mempengaruhi perspektif seseorang dalam memandang sesuatu. Wacana dapat kita temukan dalam suatu berita di media massa, poster propaganda, kotbah atau pidato, ajaran dari orangtua atau guru, atau segala sesuatu yang dapat mempengaruhi kita termasuk *Anime*. Wacana dapat terwujud dalam *Anime* contohnya salah satu karya Miyazaki Hayao yaitu *Kaze no Tani no Nausicca* dianggap memiliki wacana pro-enviromentalist walaupun Miyazaki Hayao menolak anggapan itu. Hal ini dikarenakan konteks polusi yang dimuat dalam karyanya tersebut juga dilatarbelakangi oleh pencemaran di teluk Minamata. Selain itu karyanya tersebut juga dipresentasikan oleh WWF (*World Wild Fund for Nature*) maka berdasarkan konteks tersebut penonton dapat menyimpulkan bahwa *Anime* ini bertema lingkungan. Tentu saja wacana yang ditangkap tiap penonton bisa berbeda. Bagi anak-anak yang menonton film ini dan belum mengerti tentang masalah lingkungan hanya akan melihat *Anime* ini dari segi lain yaitu misalnya tentang seorang putri yang pantang menyerah.

Segala contoh praktek penggunaan bahasa seperti koran, wawancara, dan acara televisi merupakan teks (Fairclough, 2003) sehingga *anime* juga merupakan teks. Dengan adanya konteks di dalam *anime* itu sendiri maka dapat dimengerti bahwa *anime* juga dapat mengandung suatu wacana yang ingin disampaikan dan dapat ditangkap melalui persepsi penontonnya terhadap ide di dalam *anime* itu

sendiri. Untuk mencari wacana di dalam *anime Mononoke Hime* diperlukan suatu cabang ilmu yang mempelajari wacana yaitu *discourse Analysis* atau analisis wacana.

2.2. Analisis Wacana

Sesuai namanya analisis wacana merupakan suatu teknik untuk menganalisis wacana yang ada dalam teks. Terdapat tiga pandangan mengenai bahasa dalam analisis wacana (Eriyanto, 2001: 4-6). Pandangan pertama merupakan aliran *positivisme-empiris*. Menurut aliran ini pengalaman-pengalaman manusia di ekspresikan melalui bahasa tanpa adanya kendala, selama disampaikan dengan pernyataan yang logis, sintaksis, dan memiliki pengalaman empiris. Oleh sebab itu terjadi pemisahan antara realitas dan pemikiran. Analisis wacana menurut aliran ini hanya mementingkan kebenaran sintaksis dan semantik dalam suatu kalimat bukan unsur-unsur subjektif dan nilai yang mendasari pembentukan kalimat tersebut.

Pandangan kedua disebut pandangan *konstruktivisme*. Aliran ini menentang aliran *empirisme/positivisme* yang hanya melihat objek bahasa tanpa memandang subjek penyampai pernyataan. Subjek merupakan titik central dalam analisis wacana aliran ini karena subjek dipercaya memiliki kemampuan untuk melakukan kontrol terhadap maksud-maksud tertentu dalam tiap wacana. Oleh karena itu analisis wacana dalam aliran ini dimengerti sebagai upaya untuk membongkar maksud tersembunyi dari subjek yang mengungkapkan pernyataan.

Pandangan ketiga disebut sebagai pandangan kritis atau analisis wacana kritis (*Critical Discourse Analysis/CDA*). Pandangan ini mengoreksi pandangan konstruktivisme yang tidak memandang proses produksi dan reproduksi makna yang terjadi secara historis maupun intitusional. Analisis wacana ini tidak memusatkan pada kebenaran/ketidakbenaran struktur tata bahasa atau proses penafsiran seperti konstruktivisme. Individu tidak dipandang sebagai subjek yang netral karena dapat dipengaruhi oleh kekuatan sosial yang ada dalam masyarakat. Analisis wacana kritis ini melihat bahasa sebagai representasi yang berperan dalam pembentukan subjek dan wacana tertentu.

Penelitian ini menggunakan *socio culturalchange approach* milik Fairclough yang tergolong sebagai CDA sebagai metode analisis wacana. Menurut Fairclough (1995: 96-97) terdapat tiga tahapan dalam menganalisis wacana. Tahap pertama ialah *deskripsi*, yakni menguraikan isi dan analisis teks secara deskriptif tanpa menghubungkannya dengan aspek lainnya. Tahap kedua yaitu *interpretasi*, yakni menafsirkan teks dihubungkan dengan praktik wacana yang ada. Pada tahapan ini teks tidak lagi dianalisis secara deskriptif, tetapi ditafsirkan dengan menghubungkannya dengan bagaimana proses produksi teks dibuat. Tahap ketiga yaitu *eksplanasi*, merupakan tahap untuk mencari penjelasan atas hasil penafsiran pada tahap kedua. Penjelasan dapat ditemukan dengan menghubungkan produksi teks dengan praktik sosiokultural dimana wacana itu dibentuk. Dalam praktik diskursus terdapat dua pihak yaitu produksi teks dan konsumsi teks. Dalam penelitian ini Miyazaki sebagai pencipta dari *Mononoke Hime* ialah produsen dari teks tersebut sedangkan penontonnya (terutama orang Jepang) ialah konsumen teks. Oleh karena itu dalam analisis wacana harus melihat dari keduabelah pihak.

2.3. Wacana Lingkungan

Untuk menganalisa wacana lingkungan dalam *anime Mononke Hime* karya Miyazaki Hayao maka diperlukan juga contoh dari wacana lingkungan tersebut. Teori mengenai wacana lingkungan sendiri memiliki beberapa tipologi antara lain:

2.3.1 Arcadian Discourse

Kata Arcadian dapat dimengerti sebagai suatu utopia atau surga yang memiliki gambaran alam yang harmonis. Dari pengertian tersebut maka *arcadian discourse* dapat dilihat sebagai suatu konsep yang memperlihatkan keinginan manusia untuk memperoleh keindahan dan keharmonisan alam yang telah hilang pada era modern ini yaitu melalui *back to the nature* atau kembali kepada alam itu sendiri (Schmitt, 1990; dalam Hannigan, 2006: 41). Alam yang dahulu dilihat hanya sebagai penghalang bagi kemajuan manusia sekarang harus dipertahankan sekuat tenaga dikarenakan masyarakat tidak

dapat bertahan tanpa alam (Schmitt, 1990:174;). Pada awalnya di dalam pandangan tradisional mengenai alam yang masih berbau mistis, alam dahulu dipandang sebagai suatu yang ditakuti oleh manusia. Dalam pendudukan Amerika oleh para penjelajah Eropa, alam dianggap sebagai suatu ancaman sehingga hutan harus dibabat, suku-suku asli harus disingkirkan, dan binatang buas harus dibinasakan. Dari situ timbul suatu kebanggaan ketika manusia berhasil menaklukkan alam. (Nash, 1977: 15-16; dalam Hannigan, 2006: 41). Pada akhir abad 19 pandangan mengenai alam berubah dari sesuatu yang ditakuti menjadi alam sebagai sumber daya alam. Lalu pada era modern dimana industri dan polusi di kota telah menggeser alam, timbul daya tarik bagi lingkungan alam yang belum ternoda. Warga kota yang jenuh terhadap kehidupan kota yang bising menginginkan kembali keindahan alam.

Van Koppen (1998: 75-5; dalam Hannigan, 2006: 39) menjelaskan ada tiga ciri penting di dalam *arcadian discourse* yaitu eksternalitas, ikonisasi, komplementaritas. Eksternalitas berarti bahwa alam dalam pandangan *arcadian* dikonstruksi sebagai sesuatu yang ada diluar komunitas manusia atau di luar kehidupan perkotaan. Ikonisasi berarti citra alam merupakan gambaran stereotip visual yang tertanam dalam kebudayaan. Contoh citra ini ialah hutan rimba yang ada di amazon. Terakhir ialah komplementaritas atau hubungan saling melengkapi. Tradisi *arcadian* ini bertentangan dengan pandangan kota yang industrial yang mengeksploitasi alam.

2.3.2 Ecosystem Discourse

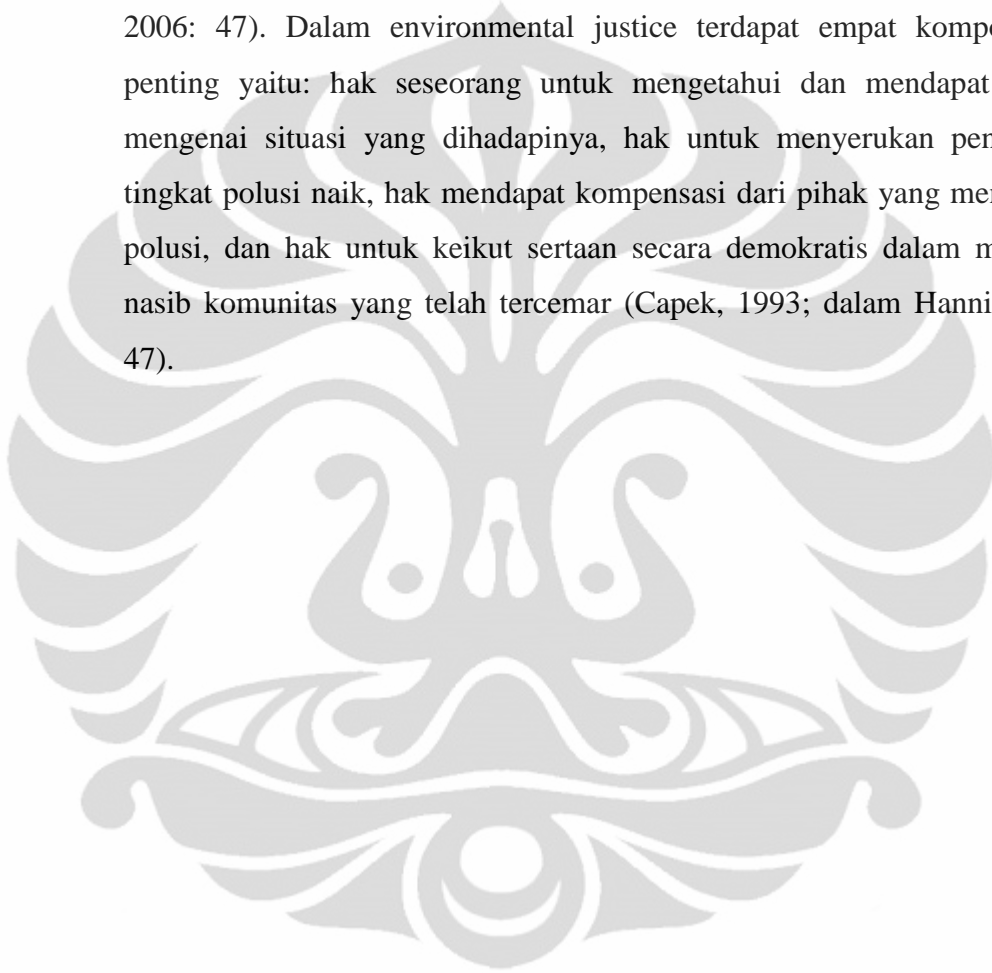
Ecosystem discourse merupakan wacana utama kedua yang telah secara amat kuat membentuk pandangan kita tentang alam dan lingkungan yang lebih memusatkan pada makna ekologi dan ekosistem itu sendiri sebagai suatu wacana. Wacana tentang 'ekologi' dan 'ecosistem' ini memang amat cenderung merupakan suatu 'wacana ilmiah', kendati pada tahun 1970an wacana ini berbaur dengan gerakan lingkungan yang sedang mulai muncul.

Ekologi memiliki suatu sejarah yang panjang sebelum menjadi gerakan lingkungan kontemporer. Istilah ekologi baru muncul pada paruh kedua abad ke-19 dan dibutuhkan hampir seratus tahun sampai kata ini menjadi perbendaharaan kata orang awam. Istilah *Oecologie* secara resmi baru pertama kali dipakai tahun 1866 oleh Ernst Haeckel, ilmuwan Jerman pengikut utama naturalis dan pencetus teori evolusi Charles Darwin. Yang dimaksud ekologi oleh Haeckel adalah 'ilmu tentang hubungan organisme dengan lingkungan mereka' (Hannigan, 2006: 42-44.)

Warming (1895; dalam Hannigan, 2006: 42-43) berpendapat bahwa binatang dan tumbuhan hidup di dalam suatu tatanan alami dan membentuk suatu komunitas yang saling berkaitan sehingga perubahan pada satu unsur akan membawa ke perubahan lainnya. Istilah ekosistem pertama kali dimunculkan pada pertengahan tahun 1930 oleh Tansley, ekolog tumbuhan Inggris. Tetapi Tansley (1939; dalam Hannigan, 2006: 44) tidak menyetujui penggunaan kata komunitas di dalam mendeskripsikan hubungan antara binatang dan tumbuhan di suatu lokasi tertentu dikarenakan dapat menimbulkan miskonsepsi bahwa terdapat struktur sosial di dalam hubungan tersebut. Dari situlah muncul konsep mengenai Ekosistem. Terdapat juga kepercayaan bahwa ekologi juga memberikan kontribusi dalam menghadapi masalah sosial. Clements (1905:16; dalam Hannigan, 2006: 43-44) beranggapan bahwa sosiologi merupakan salah satu cabang dari ekologi yang hanya mempelajari salah satu spesies saja yaitu manusia. Penggunaan ekosistem dan ekologi sebagai wacana berubah sesuai dengan kepentingan penggunaannya. Wacana ini digunakan oleh para pejuang lingkungan (*environmentalist*) sebagai "senjata" dalam kampanye mereka.

2.3.3 Environmental Justice

Dalam *environmental Justice* wacana yang ditimbulkan bukan mengenai hak dari alam itu sendiri melainkan hak dari penduduk sipil yang berkaitan dalam kontaminasi limbah dan polusi (Nash, 1989; dalam Hannigan, 2006: 47). Dalam environmental justice terdapat empat komponen yang penting yaitu: hak seseorang untuk mengetahui dan mendapat informasi mengenai situasi yang dihadapinya, hak untuk menyerukan pendapat jika tingkat polusi naik, hak mendapat kompensasi dari pihak yang mengeluarkan polusi, dan hak untuk keikutsertaan secara demokratis dalam menentukan nasib komunitas yang telah tercemar (Capek, 1993; dalam Hannigan, 2006: 47).



BAB III

ANALISIS WACANA LINGKUNGAN DI DALAM ANIME ‘MONONOKE HIME’

Dalam pembukaan *Anime Mononoke Hime* ditunjukkan keadaan alam Jepang yang masih begitu liar yaitu pegunungan yang diselimuti hutan lebat dengan pohon-pohon besar. Selain itu juga terdapat kata pengantar seperti demikian:

むかし、この国は深い森におおわれ、

Mukashi, kono kuni wa fukai mori ni ooware,

Pada zaman dahulu, negeri ini diselimuti oleh hutan yang lebat.

そこには太古からの神々がすんでいた。

Soko niwa taiko kara no kami gami ga sundeita.

Disana tinggallah dewa-dewa kuno.

Dari kalimat pengantar diatas dapat dimengerti bahwa hutan di Jepang dahulu sangat luas dan dipercaya sebagai tempat tinggal para dewa. Era cakupan film ini berdasarkan pada zaman Muromachi (1336-1573) dan lebih tepatnya pada saat sekitar berlangsungnya perang Onin (1467-1477) Miyazaki (1997, dalam McCarthy, 1999: 185) memilih era tersebut dikarenakan pada zaman Muromachi orang Jepang banyak menebang pohon dan disaat itu lah mereka merasa berkuasa atas alam.

Jika melihat konsep wacana menurut Foucault (1972), yaitu sebagai suatu bentuk gagasan atau konsep yang dibangun berdasar konteks tertentu untuk mempengaruhi pandangan seseorang, maka kita bisa melihat ada wacana yang ingin

dibentuk melalui teks tersebut. Konteks yang ada ialah hutan di Jepang sekarang tidak seperti pada zaman itu sehingga penonton bisa melihat perbedaannya. Dari sini jelas wacana ini akan lebih mempengaruhi pandangan penontonnya yang merupakan orang Jepang ketimbang penonton dari luar negeri. Mengapa orang Jepang? Miyazaki (1997, dalam McCarthy, 1999: 190) menyatakan bahwa dia hanya mempedulikan bagaimana film ini dipandang di Jepang bukan di tempat lain. Jelas dari pernyataan tersebut Miyazaki sebagai produsen wacana menginginkan penonton Jepang sebagai target utama dari wacana ini. Dalam Bab I sudah dijelaskan bahwa Miyazaki menyatakan sebagai produser tidak dapat mempengaruhi pemikiran penonton tetapi hanya bertujuan menghibur. Hal ini dibantah sendiri olehnya bahwa dia tidak dapat membuat karyanya tanpa ada suatu muatan sosial di dalamnya. Baik secara sengaja maupun tanpa sadar Miyazaki ingin menunjukkan betapa pentingnya hutan bagi orang Jepang. Dia membubuhi sejarah Jepang dengan cerita fiksi juga agar lebih dekat dengan orang Jepang ketimbang dengan penonton dari negara lain. Konsep dewa-dewa yang tinggal di hutan dan berbentuk binatang sendiri jauh dan mungkin sulit dimengerti bagi mereka yang menganut agama monoteisme dan yang tidak mengenal budaya Jepang. Oleh karena itu *Mononoke Hime* lebih mudah menjadi suatu wacana bagi penonton Jepang karena konteks yang digunakan baik secara historis maupun budaya ialah Jepang.

Miyazaki menggunakan Ashitaka yang merupakan pangeran dari suku *Emishi* yang merupakan suku asli Jepang seperti *Ainu* berbeda dengan *Yamato* yang merupakan penduduk Jepang sekarang. Dia memilih suku *Emishi* daripada *Yamato* dikarenakan kedekatan mereka terhadap alam lebih kental dibandingkan manusia-manusia Jepang lainnya yang mulai berpikir untuk menguasai alam. Contoh dari kedekatan mereka dengan alam dapat dilihat dari percakapan berikut:

山がおかしいって.....

Dia berkata bahwa gunungnya aneh

鳥達がないの

Burung-burung tiada

ケモノ達も.....
juga para binatang

Dari percakapan tersebut dapat dilihat kedekatan antara suku *Emishi* yang hidup di gunung dan memperhatikan tanda-tanda seperti adanya burung dan hewan-hewan sebagai pertanda bencana. Setelah percakapan tersebut Ashitaka pergi ke tempat Jiji dan mereka diserang oleh *Tatari-gami* (dewa kutukan). Walaupun sosok *Tatari-gami* menakutkan, Ashitaka tetap memandangnya sebagai *kami* dan menghormatinya dengan berusaha membujuknya untuk kembali ke hutan dan tidak mengganggu desa suku *Emishi*. Menurut Ross(1983) dalam agama Shinto tidak ada *kami* atau dewa yang baik atau jahat hanya mereka yang lembut atau memiliki sifat penghancur. *Kami* bagi orang Jepang berbeda dengan konsep agama monoteisme tentang Tuhan sang pencipta, *kami* bagi orang Jepang ialah mereka yang memiliki kekuatan yang luar biasa. Adegan dan percakapan saat Ashitaka dikejar oleh *Tatarigami* dapat dilihat di bawah ini:



(Gambar 1. Ashitaka yang dikejar oleh *Tatarigami*)

鎮まれ！鎮まりたまえ！
Shizumare! Shizumari tamae!
Tenang-Tenangkan dirimu!

さぞかし名のある山の主と見受けたが、
Sazokashi na no aru yama no nushi to miuketa ga,
Tentunya engkau adalah dewa gunung yang memiliki nama.

何故そのように荒ぶるのか？
naze sono you ni araburu no ka?
 tetapi mengapa engkau mengamuk seperti ini?

Adegan ini mungkin tidak wajar bagi penonton yang tidak mengerti konsep animisme dan politeisme. Bagi mereka penganut monoteisme, kekuatan lain yang tidak berasal dari Tuhan merupakan kekuatan jahat dari roh, setan, atau iblis yang harus dihindari atau dihapus. Dalam film-film lain kita tidak akan melihat karakter utama yang akan dengan hormat berusaha menenangkan monster yang menyerang tempat tinggalnya. Ashitaka memandang *Tatarigami* sebagai seorang dewa bukan sebagai monster oleh karena itu dia menghormatinya. Dewa-dewa atau *Kami* berasal dari hutan sehingga dengan menghormati hutan mereka juga menghormati *kami*. Bagi Ashitaka yang merupakan suku Emishi yang dekat dengan hutan rasa hormatnya kepada *kami* juga besar.

Pada bagian penelitian terdahulu oleh Hori Iku (2008) sudah dijelaskan bagaimana hutan merupakan konsep alam bagi orang Jepang (森の思想). Menurut Minakata (dalam Hori, 2008) dahulu tidak ada kuil karena tempat penyembahan dewa adalah hutan sendiri. Kepercayaan orang Jepang mengenai hutan yang merupakan tempat tinggal para dewa juga merupakan suatu konstruksi dari wacana dari agama *Shinto* dan menjadi kebenaran yang dianut bersama oleh orang Jepang. Oleh sebab itu terlihat bahwa wacana mengenai alam atau hutan itu sendiri juga merupakan wacana mengenai agama orang Jepang sendiri karena pemikiran agamis orang Jepang sendiri berasal dari hutan (Hori, 2008). Miyazaki membawa kembali wacana ini kepada orang Jepang yang walau dekat dengan pemikiran tersebut tetapi mungkin melupakannya karena kehidupan kota yang sibuk.

Ashitaka pada akhirnya terpaksa harus membunuh *tatarigami* tersebut karena dia hendak menyerang tiga gadis yang berasal dari desanya tetapi dia juga menderita luka dan mendapat kutukan dari sang dewa. Melihat sang *tatarigami* yang dikalahkan oleh Ashitaka terbaring sekarat, Hii-sama seorang dukun dari desa *Emishi* membungkukkan badan memberi hormat sambil berkata:

いずこよりいまし、荒ぶる神とは存ぜぬも、
Izuko yori imashi, araburu kami to wa zonzenu mo,
 Walaupun saya tidak tahu darimana asalmu, ya dewa yang mengamuk

かしこみ、かしこみ申す
kashikomi, kashikomi mousu
 Saya dengan hormat berbicara dengan engkau

この地に塚を築き、あなたの御霊をお祭りします。
Kono chi ni tsuka o kizuki, anata no mitama o omatsuri shimasu.
 Di tanah ini kita akan membangun kuburan, dan mengadakan matsuri untuk menghormati arwah engkau.

恨みを忘れ、鎮まりたまえ
Urami o wasure, shizumari tamae
 Lupakan kebencianmu, dan tenanglah.

Dari teks tersebut dapat dilihat bentuk penghormatan kepada sang *Tatarigami* walaupun dia bukanlah dewa dari daerah suku *Emishi*. Hal ini dikarenakan kepercayaan orang Jepang akan banyak dewa yaitu politeisme sehingga orang Jepang percaya bahwa dewa ada dimana-mana. Matsuri merupakan festival yang diadakan oleh orang Jepang untuk menghormati dewa-dewa setempat yang juga masih diadakan sampai sekarang.

Wujud asli *Tatarigami* berupa seekor babi hutan yang berukuran besar. *Kami* dalam *anime Mononoke Hime* semua berwujud dalam bentuk binatang yang berukuran besar. Selain itu *Kami* yang berwujud binatang ini memiliki kemampuan untuk berbicara seperti manusia dan memiliki kekuatan yang luar biasa. Dapat dikatakan Miyazaki memilih menggunakan wujud binatang sebagai *kami* untuk menunjukkan kedekatan antara *Kami* dan alam atau hutan bagi orang Jepang.

Di dalam sisa jenazah sang *Tatarigami* terdapat bola logam dari senapan yang ditembakkan oleh Eboshi, pemilik Desa *Tataraba*, untuk mengusir dewa tersebut dari hutannya. Menurut Napier (2001: 184-185), Eboshi merupakan gambaran dari wanita modern yang ada di dalam *anime* ini. Dia bukanlah karakter yang jahat tetapi memiliki ambisi yang besar sehingga demi kemajuan desa yang

dibentuknya yaitu *Tataraba*, dia tidak sungkan untuk membunuh dewa sekalipun. *Tataraba* ialah utopia yang diciptakan oleh Eboshi untuk menampung orang-orang yang terbuang, mantan pekerja seks, dan juga penderita lepra yang diasingkan oleh orang Jepang. Eboshi dan cara pandangnya benar-benar terlepas dari konteks sejarah dalam film ini. Selain itu Eboshi juga berbeda dengan karakter wanita yang biasanya ada di dalam drama sejarah. Dalam drama sejarah, wanita digunakan sebagai penyampai tradisi. Akan tetapi karakter Eboshi yang kompleks melanggar pandangan Jepang mengenai wanita yang feminim serta aturan mengenai nilai harmoni Jepang yang berdasarkan bentuk yang alami atau natural (*Wa*). Menurut Napier pemilihan Eboshi sebagai wanita merupakan sesuatu yang menarik. Jika Eboshi digambarkan sebagai pria maka penonton hanya melihatnya sebagai karakter jahat yang menyerang hutan dan *kami* demi keserakahan pribadi. Dengan menggambarkannya sebagai wanita, Eboshi memiliki citra sebagai seseorang yang dapat menghancurkan tetapi juga dapat membangun alam kembali. Dengan demikian Miyazaki menunjukkan Eboshi sebagai karakter yang terlepas dari stereotipe karakter wanita pada zamannya.



(Gambar 2. Eboshi yang membawa senapan dan kepala dari *Shishigami* yang dibunuhnya)

Eboshi merupakan karakter ambigu yang diciptakan oleh Miyazaki sesuai dengan pernyataannya bahwa dia sudah bosan melihat karakter antagonis yang berwajah seram dan jahat (Hogg, 2010: 4). Eboshi mungkin merupakan representasi dari orang Jepang yang modern yaitu demi modernisasi mereka harus mengorbankan hutan dan *kami*. Melalui Eboshi dapat dilihat paradigma antara budaya dan alam. Agar teknologi maju, yang digambarkan dengan penggalian biji besi di *anime* ini, hutan harus di korbankan. *Kami* yang tinggal di hutan dipercaya sebagai penjaga hutan maka dengan membunuh *shishigami* yang menjadi penguasa hutan tersebut Eboshi berharap dapat menguasai hutan. Kita bisa melihat pandangan yang bersifat antroposentris dalam diri Eboshi yaitu memanfaatkan dan menguasai alam demi kepentingan manusia.

Hori (2008) menjelaskan bahwa pemikiran mengenai alam yang modern untuk hidup berdampingan dengan alam pada akhirnya juga merujuk pada pemikiran mengenai utopia dimana alam bekerja demi manusia. Dalam pemikiran antroposentrisme manusia melihat alam sebagai suatu objek untuk memenuhi kebutuhannya. Manusia akan berhenti mengeksploitasi alam dan menanam kembali dikarenakan manusia tidak dapat hidup tanpa alam. Pernyataan tersebut yang menjadi pembelaan oleh kaum pendukung antroposentrisme bahwa karena manusia tidak bisa hidup tanpa alam maka mereka juga akan menjaga alam (Keraf, 2010). Kembali kepada citra mengenai utopia yang terlahir dari pemikiran untuk hidup berdampingan dengan alam sesuai dengan *arcadian discourse*.

Di dalam *arcadian discourse* dijelaskan terdapat proses cara pandang manusia terhadap alam. Pertama manusia digambarkan takut terhadap alam karena memiliki nilai mistis. Kemudian manusia memandang alam sebagai sesuatu yang harus disingkirkan karena menghambat kemajuan manusia oleh karena itu hutan di tebang demi pemukiman manusia. Berikutnya manusia memandang alam sebagai suatu nilai dikarenakan sumber daya alam yang ada di dalamnya. Terakhir manusia melihat alam sebagai sesuatu yang diinginkan kembali karena dengan melihat alam mereka menjadi tenang. Wacana demikian juga ada dalam pandangan orang Jepang.

Cara pandang manusia yang berubah tentang alam dilihat dari kemajuan peradabannya dan juga kepentingannya. Bagi suku Emishi yang masih hidup dekat dengan alam mereka lebih menghargai hutan ketimbang mereka yang berusaha menguasai alam demi mencapai kemajuan. Tetapi kehidupan manusia tidak bisa lepas sepenuhnya dari alam, pada tahapan tertentu mereka akan masuk ke titik *back to nature*. *Mononoke Hime* menceritakan bagaimana proses ini terjadi.

Eboshi dan rombongannya terpaksa memutar jauh demi sampai ke Desanya *Tataraba* walaupun sebenarnya akan lebih cepat sampai jika melewati hutan milik *shishigami*. Ashitaka menyelamatkan dua orang anggota rombongan tersebut yang jatuh dari bukit akibat serangan Moro, sang dewi serigala, dan juga anak-anaknya. Salah satu pria yang diselamatkan oleh Ashitaka bernama Kouroku. Kouroku merasa ketakutan ketika dia melihat *kodama*(roh hutan). Ashitaka menenangkan Kouroku bahwa *kodama* tidak berbahaya dan menjelaskan bahwa adanya *kodama* menunjukkan bahwa hutan tersebut sehat. Kouroku yang ketakutan mengatakan bahwa *kodama* akan memanggil *shishigami* yang dia sebut sebagai 化け物の親玉 atau pemimpin dari para monster.



(Gambar 3. Kodama)

Rasa takut Kouroku terhadap *kodama* menunjukkan tahapan pertama cara pandang manusia terhadap alam dalam *arcadian discourse*. Kepercayaan terhadap

sesuatu yang mistis yang menghuni hutan menimbulkan rasa takut. Rasa takut Kouroku juga berkaitan dengan aktifitas mereka (penduduk *Tataraba*) yang membat hutan untuk memperoleh biji besi. Penduduk *Tataraba* diserang oleh parah *kami* yang melindungi hutan. Perlakuan Ashitaka terhadap para *kodama* berbeda dikarenakan kedekatannya dengan hutan sehingga terjadi sifat menghormati. Ashitaka melihat bahwa kijang tunggangannya tidak merasa takut, berbeda dengan saat diserang *Tatarigami*, menyadari bahwa tidak adanya bahaya. Ashitaka menunjukkan rasa hormatnya dengan meminta izin untuk melewati hutan tersebut seperti demikian:

すまぬが、そなた達の森を通らせてもらうぞ

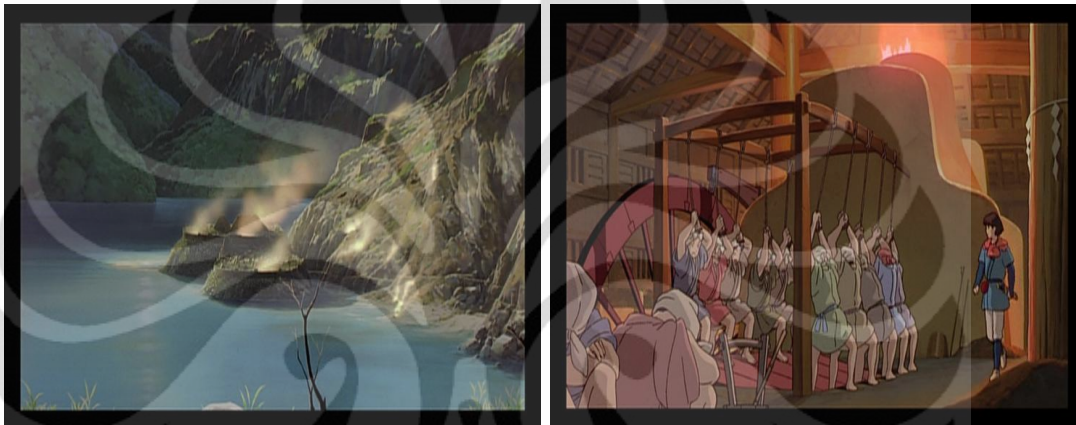
Maaf, tetapi dengan izinmu kami akan melewati hutan kalian.

Sifat menghargai alam pada dasarnya sudah ada pada orang Jepang. Dalam pandangan orang Jepang, jika membayangkan hutan maka akan timbul perasaan hormat atau tenang. Inilah yang disebut sebagai *genfukei* (citra yang terbayang melalui pengalaman) orang Jepang atau pandangannya terhadap alam (Hori, 2008). Rasa takut maupun rasa hormat terhadap alam juga dapat dikonstruksi melalui wacana. Dengan menggambarkan wujud *kodama* sebagai roh halus yang kecil dan bersifat kekanak-kanakan memperlihatkan bahwa hutan tersebut tidak menakutkan selama kita menghormati roh-roh yang tinggal di dalamnya.

Setelah keluar dari hutan *shishigami* Ashitaka dan kedua pria yang ditolongnya sampai di *Tataraba*. *Tataraba* memiliki arti tempat *tatara*. *Tatara* sendiri merupakan teknologi untuk membuat baja yaitu sebuah alat besar yang digunakan untuk meniupkan udara ke dalam tungku api.

Pada gambar 4&5 di bawah ini, dapat dilihat keadaan *Tataraba* yang merupakan tempat pembuatan baja yang dimiliki oleh Eboshi yang menjadi utopia bagi mereka orang-orang yang terkucilkan. Asap putih yang timbul dari hasil pembakaran arang yang digunakan untuk membuat baja disertai kegundulan bukit

disampingnya terasa begitu kontras dengan danau serta bukit lainnya yang masih hijau. Pada gambar kedua terlihat Ashitaka yang menonton para wanita bekerja menggunakan *tatara* tersebut untuk membuat baja. Nama *Tataraba*, yang merupakan tempat pembuatan baja, ini mirip dengan nama *Tatarigami*. Menurut McCarthy(1999) kemiripan dua nama tersebut menunjukkan adanya hubungan antara “kutukan” akibat industrialisasi dan amukan alam.



(Gambar 4&5. Desa *Tataraba* di gambar sebelah kiri dan Ashitaka yang melihat para wanita bekerja menggunakan *Tatara* pada gambar di sebelah kanan.)

Berikutnya kita kembali kepada Eboshi yang merupakan majikan dari *Tataraba* tersebut. Dibawah ini merupakan kata-kata Eboshi yang diucapkannya kepada Ashitaka:

古い神がいなくなれば、もののけ達もただのケモノになろう。

Furui kami ga inakunareba, mononoke-tachi mo tada no kemono ni narou.

Jika para dewa-dewa kuno lenyap, para *mononoke* pun akan menjadi binatang biasa.

森に光が入り、山犬共が鎮まれば、ここは豊かな国になる。

Mori ni hikari ga hairi, yama-inu-domo ga shizumareba, koko wa yutakana kuni ni naru.

Jika cahaya masuk ke dalam hutan dan para serigala menjadi tenang, tempat ini akan menjadi negeri yang kaya.

【さすれば】もののけ姫も人間に戻ろう

[Sasureba] Mononoke-hime mo ningen ni modorou

[jika demikian,] *Mononoke-hime* juga akan kembali menjadi manusia

Dari pernyataan Eboshi tersebut dapat dilihat keinginannya untuk menguasai alam. Dengan mengalahkan para *kami* maka yang memegang kendali atas hutan adalah para manusia. Cahaya yang masuk ke dalam hutan berarti teknologi atau budaya yang menggeser hutan untuk menjadi tempat tinggal manusia. Hal ini merupakan paradigma antara alam dan budaya. Menurut Umehara Takeshi dan Yasuda Yoshinori (1990, dalam Hori, 2008) hubungan antara alam dan manusia yang seperti demikian disebut dualisme antara mental dan fisik yaitu manusia sebagai mental dan alam sebagai fisik. Pandangan dualisme tersebut yang menimbulkan adanya sifat antroposentristik yang mendominasi alam. Hal ini menjelaskan bahwa keinginan manusia untuk maju tidak terlepas dari pandangan antroposentris yang menjadikan alam sebagai objek eksploitasi manusia. Miyazaki disini menunjukkan bahwa orang Jepang yang menganut politeisme yang berasal dari hutan sekalipun tidak terlepas dari proses ini ketika sampai pada tahap modernisasi. Hal ini sesuai dengan proses pandangan manusia dalam *arcadian discourse* yaitu manusia melihat alam sebagai sesuatu yang harus disingkirkan dan juga sebagai sumber daya alam.



(Gambar 6. Mononoke Hime beserta kedua saudaranya bertemu dengan para monyet yang ingin memakan Ashitaka)

Dalam *Mononoke hime* yang bercerita mengenai pertentangan antara kemajuan teknologi dan alam, alam digambarkan bukan sebagai sesuatu yang pasif. *Kami* dan *Mononoke* merupakan representasi dari bentuk perlawanan alam terhadap manusia. *Mononoke* disini merupakan semua binatang yang merupakan anak-anak dari *kami* termasuk San, *Mononoke Hime* yang dibesarkan oleh Moro. Pada gambar nomor 6 terdapat gambar *Mononoke* berbentuk monyet yang mengepung San. Mereka tiap malam berusaha untuk menanam kembali pohon di bukit gersang yang gundul akibat pekerjaan yang dilakukan oleh penduduk dari *Tataraba*. Eboshi yang melihat mereka menembaknya dengan senapan sehingga mereka ketakutan. Akibatnya para monyet ini ketika melihat Ashitaka yang terluka, mereka ingin memakan dagingnya agar mendapat kekuatan manusia. Berikut ini perkataan para monyet yang mengekspresikan kebencian mereka terhadap manusia:

木植えた。木植え、木植えた。

Ki ueta. Ki ue, ki ueta.

kami tanam pohon, tanam pohon, tanam pohon.

皆人間抜く。森戻らない。人間コロシタイ

Minna ningen nuku. Mori modoranai. Ningen koroshitai

Manusia cabut semua, hutan tidak kembali, kami ingin bunuh manusia

Dalam hubungan antara manusia dan alam, alam selalu bersifat pasif. Apapun yang manusia lakukan terhadapnya, alam tidak akan bisa berbuat apa-apa. Menurut Keraf (2010) manusia yang memiliki akal budi merupakan pelaku moral (*moral agents*) sehingga mereka bertanggung jawab terhadap alam yang tidak memiliki moral (*moral subjects*). Miyazaki menarik garis yang berbeda dengan memberikan para binatang kemampuan untuk melawan manusia walaupun kekuatan mereka terbatas. Dengan menunjukkan kebencian dari pihak alam, penonton dapat melihat alam dari sisi lain. Miyazaki memberikan wacana yang memperlihatkan kebencian alam kepada manusia jika manusia terus mengeksploitasi alam. Pandangan manusia Jepang terhadap alam sangat berkaitan dengan hutan yang disebut juga sebagai 森の思想 (Umehara, 1990 dalam Hori, 2008). Oleh karena itu *anime Mononoke Hime* yang bercerita tentang hutan Jepang dan para *Kami* yang tinggal di dalamnya

memiliki tema lingkungan yang paling kuat dibandingkan karya *Ghibli* lainnya terutama bagi orang Jepang.



(Gambar 7. Shishigami yang menyembuhkan luka Ashitaka)

Shishigami merupakan dewa rusa yang memiliki wajah seperti manusia. Dia memiliki kekuatan atas kehidupan dan kematian. Menurut Ross(1983) dalam shinto semua *kami* memiliki “sisi kasar” (*ara-mi-tama*) dan “sisi lembut” (*nigi-mi-tama*). Moro memiliki sisi lembut dengan merawat San, yang ditinggal oleh orang tuanya, sebagai anaknya sendiri serta sisi kasar yang ingin membunuh Eboshi. *Shishigami* juga memiliki dualisme tersebut. Di satu pihak dia menyembuhkan luka di dada Ashitaka akibat tertembak peluru, di sisi lain dia mencabut nyawa Moro dan Okkoto yang merupakan sesama *kami*.

Shishigami merupakan tokoh sentral dalam cerita *Mononoke Hime* karena keinginan semua orang berhubungan dengan adanya *Shishigami* tersebut. Ashitaka mencari *Shishigami* untuk mencari jalan untuk menghilangkan kutukan di lengannya. Para *Kami* dan *Mononoke* ingin agar *Shishigami* ikut bertarung melawan manusia untuk menyelamatkan hutannya. Eboshi yang menginginkan hutan milik *shishigami* harus mengalahkannya demi merebut hutan tersebut. Jiko-bou yang merupakan agen suruhan kaisar mengincar kepala *shishigami* karena dipercaya dapat memberikan

keabadian kepada kaisar. *Shishigami* merupakan representasi dari kekuatan alam itu sendiri karena ketika kepalanya dipenggal oleh Eboshi, hutan tempat tinggalnya juga ikut mati. Tapi bukan kekuasaan yang diperoleh manusia melainkan kematian karena manusia juga bernyawa seperti alam itu sendiri.



(Gambar 8. Shishigami yang berubah menjadi dewa kematian dan membunuh segala hal termasuk hutan itu sendiri)

Pada gambar diatas terlihat warna pohon yang berubah serta para *kodama* yang merupakan arwah yang bersemayan di dalam pohon juga ikut mati. Eboshi dan Jiko-bou yang membunuh *shishigami* menunjukkan hilangnya rasa hormat manusia terhadap *kami* dan hutan. Kehilangan rasa hormat manusia terhadap alam ialah penyebab hancurnya alam itu sendiri. Manusia mengeksploitasi alam dengan menebang hutan tanpa mempedulikan apa akibat yang ditanggungnya. Disini Miyazaki membentuk sebuah wacana bahwa jika manusia menghancurkan alam makan dirinya sendiri juga akan hancur karena manusia tidak dapat hidup tanpa alam. Napier (2009: 181-186) berpendapat bahwa Miyazaki menggunakan setting sejarah pada periode yang spesifik (Era *Muromachi*) dengan tujuan untuk mendidik penonton bukan sebagai sarana untuk lari dari kenyataan. Unsur fantasi yang ada di dalam

Mononoke Hime digunakan untuk mempertanyakan pemahaman kita mengenai kenyataan yang terjadi. Kehancuran alam bukan hanya fantasi belaka, sejak dahulu manusia mengeksploitasi alam untuk kepentingannya sendiri baik setelah mengetahui risikonya ataupun belum. Miyazaki berusaha mendidik penontonnya terutama generasi muda agar dapat melihat bahwa kerusakan hutan terjadi akibat tanggung jawab manusia. Manusia sendiri lah yang memotong “kepala *Shishigami*” dan membawa bencana kematian kepada dirinya sendiri.

Adegan saat para samurai dan Desa *Tataraba* yang hancur terbawa arus kematian dari tubuh *Shishigami* yang telah mati menunjukkan bahwa kekuasaan dan budaya tidak akan berlangsung selamanya. Hutan itu tidak abadi begitupula peradaban manusia. Dalam ajaran agama Buddha di Jepang terdapat istilah *Mujou* atau ketidak abadian. Oleh karena tidak ada hal yang abadi di dunia ini maka manusia harus memanfaatkan hidupnya dengan sebaik mungkin bukan dengan berbuat seenaknya tetapi untuk melestarikan alam sebaik mungkin.



(Gambar 9. Desa *Tataraba* yang hancur akibat tergenang cairan kematian yang berasal dari tubuh *Shishigami* yang mati)

Ketika San menangis melihat hutan mati dan berkata: もう終わりだ.何もかも. 森が死んだ (Semua sudah berakhir. Segalanya. Hutan telah mati) diselingi adegan pohon yang busuk dan berjatuhan, Ashitaka menjawab:

まだ終わらない。私たちは生きてるんだから。(Belum berakhir. Kita masih hidup). Begitu pula ketika Kouroku yang melihat *Tataraba* hancur dan terbakar, Toki istrinya menenangkannya dengan berkata: 生きてる何とかなる (Selama kita masih hidup, kita dapat melakukan sesuatu). Dengan melihat hutan sebagai representasi dari alam dan *Tataraba* sebagai representasi dari budaya, Miyazaki mengajarkan bahwa pertentangan antara alam dan budaya tidak akan membawa hasil selain kehancuran dua pihak. Hal ini sesuai dengan pendapat Morioka Masahiro (1994, dalam Hori 2008) yaitu konflik antara pihak antroposentrisme dan ecosentrisme merupakan pertentangan yang percuma dan tidak akan membawa hasil. Tetapi terutama dibalik itu Miyazaki mengajarkan bahwa manusia tidak boleh menyerah dan bertanggung jawab atas kerusakan alam. Hal ini digambarkan melalui perjuangan San dan Ashitaka untuk merebut kembali kepala *Shishigami* dari Jiko-bou.



(Gambar 10. Ashitaka dan San mengembalikan Kepala Shishigami sementara Jiko-bou dan bawahannya meringkuk ketakutan)

San dan Ashitaka mengembalikan kepala *Shishigami* sehingga dia kembali ke dalam wujud dewa malamnya yaitu *daidarabotchi*. Walaupun demikian setelah berdiri tegap *daidarabotchi* jatuh dan lenyap menjadi angin. Tetapi usaha Ashitaka tidak sia-sia, luka-luka bekas kutukan disekujur tubuhnya dan San telah hilang. Begitupula dengan bukit yang gundul dan telah mati tersebut tiba-tiba mulai ditumbuhi rerumputan dan kembali menjadi hijau. Orang-orang penderita lepra yang selamat dari bencana itu secara ajaib sembuh. Tetapi apakah semuanya terselesaikan dengan damai dan bahagia? Bagi San walaupun hutan kembali tumbuh hutan itu tidak akan sama seperti dahulu. *Shishigami* telah mati dan hutan yang ada sekarang menjadi hutan yang tenang tidak seperti sebelumnya yang terlihat begitu liar dipenuhi pohon-pohon besar. San tidak dapat memaafkan perbuatan manusia kepada hutan sehingga dia menolak untuk tinggal bersama Ashitaka. Ashitaka juga berkata bahwa dia akan membantu membangun kembali *Tataraba* dan akan terus mengunjungi San sesering mungkin. Bagi Ashitaka ini lah yang dia maksud dengan hidup berdampingan baik dengan San dan juga dengan alam.

Miyazaki (1997, dalam McCarthy, 1999) mengungkapkan bahwa tidak ada “*Happy ending*” di dalam kisah perseteruan antara dewa dan manusia, atau antara alam dan budaya. Napier (2001) membandingkan *Mononoke Hime* dengan kisah barat yaitu *Tarzan*. San dan Tarzan sama-sama dibesarkan oleh binatang buas dan tinggal di hutan dari situ terdapat persamaan antara mereka. Konflik yang terjadi juga berhubungan antara keserakahan manusia dan kelestarian hutan. Yang membedakan keduanya ialah hasil akhir yang tercipta dari konflik tersebut. Tarzan dan Jane tinggal bersama dengan harmonis di hutan sehingga menciptakan kesan hidup harmonis bersama alam. Hal ini sesuai dengan penelitian Hori (2008) yang menyimpulkan bahwa kata *coexist* dengan alam yang dibawa terlalu dalam menimbulkan makna yang lebih dalam yaitu pandangan mengenai utopia. Pandangan mengenai utopia ini merupakan pandangan yang dinilai antroposentris bukan econsentris. Hal ini dikarenakan manusia pada akhirnya juga memanfaatkan alam. Sama dengan *Arcadian discourse*, manusia tidak bisa terlepas dengan alam dan

adanya keinginan untuk *back to the nature*. Manusia memandang alam sebagai sesuatu yang diinginkan kembali karena menimbulkan rasa nyaman dan tenang seperti bayangan tentang eden atau surga. Pada akhirnya rasa kekaguman manusia terhadap alam juga merupakan sarana pemuasan dari hasratnya itu sendiri tidak berbeda dengan tujuan sebelumnya yang memanfaatkan alam sebagai sumber daya alam. Citra orang Jepang atau *genfukei* mereka mengenai hutan ialah sesuatu yang tenang dan yang harus dihormati. Citra tersebut terbentuk berdasarkan wacana yang timbul akibat kepentingan agama *shinto*. Wacana yang digunakan sebagai pembenaran dari perbuatan manusia berubah-ubah sesuai zaman dan kepentingan pihak tertentu. Pada era modernisasi terdapat wacana untuk memanfaatkan alam demi sumber daya sehingga menjustifikasi perbuatan mereka yang bertentangan dengan wacana sebelumnya. Lalu setelah maju manusia Jepang kembali kepada wacana sebelumnya yaitu betapa pentingnya alam atau hutan itu bagi mereka. Kesadaran manusia untuk peduli terhadap alam tidak terlepas dari kepentingan manusia sehingga masih bersifat antroposentris.

Walaupun *Shishigami* telah mati dan hutan yang liar menjadi tenang, pada bagian akhir ditunjukkan bahwa *Kodama* kembali hidup di hutan tersebut. Oleh karena itu Miyazaki menunjukkan nilai sakral dan mistis hutan tidak berubah. Hal inilah yang membedakan *arcadian discourse* barat dengan Jepang. Pandangan barat dan Jepang yang sama-sama mengidamkan keindahan alam dan proses dibaliknya mungkin mirip tetapi memiliki perbedaan. Pandangan barat seperti yang dijelaskan oleh Napier (2001) menunjukkan bahwa hubungan manusia dengan alam hanya terbatas antara manusia dengan hutan dan binatang. Akan tetapi manusia Jepang memandang hutan bukan sebagai tempat tinggal dirinya sendiri tetapi tempat tinggal dewa. Wacana yang mengendalikan perbuatan manusia tentu berubah-ubah, tetapi jika orang Jepang melihat pohon yang dililitkan oleh *shimenawa* mereka akan mengerti bahwa pohon tersebut bukan pohon biasa tetapi di dalamnya terdapat *kodama*. Nilai-nilai seperti ini yang memisahkan pemikiran mengenai hubungan manusia dan alam barat dengan Jepang.

Selama orang Jepang percaya bahwa terdapat nilai religius pada alam, mereka akan tetap menghormati hutan baik hutan itu telah mendapat campur tangan manusia atau tidak. Menurut Umehara (1990, dalam Hori, 2008) pandangan orang Jepang mengenai hutan itu sendiri yang menyelamatkan 67% jumlah hutan yang ada di Jepang. Hori mengkritik keterangan tersebut karena tidak ada pemisahan mengenai mana hutan yang masih belum dijamah manusia dengan hutan yang sudah tidak natural. Hal ini sama dengan membandingkan hutan pada awal film *Mononoke Hime* dan dengan hasil akhir yang ada. Walaupun berbeda, tetapi selama pandangan menghormati hutan tidak berubah maka keharmonisan antara manusia dan hutan akan tetap ada. Inilah yang membedakan *arcadian discourse* di dalam pemikiran Jepang dengan *arcadian discourse* lainnya.

Tiga hal yang mendasari konsep *arcadian discourse* ialah eksternalitas, ikonisasi, komplementaritas. Eksternalitas jelas ditunjukkan Miyazaki dengan membawa kembali penonton ke era *Muromachi* dimana hutan masih terkesan begitu liar. Kata pembuka dalam *anime* ini yang menyebutkan bahwa dahulu kala negeri ini diselimuti oleh hutan yang lebat merupakan sebuah faktor eksternalitas. Ikonisasi ini harus disesuaikan dengan siapa yang akan menerima wacana tersebut yaitu orang Jepang. *Genfukei* orang Jepang mengenai alam sebagai suatu tempat yang dihormati dikarenakan hutan merupakan tempat kediaman dewa merupakan citra atau ikonisasi yang ditunjukkan dalam *anime* ini. Miyazaki yang menyatakan bahwa dia hanya memedulikan bagaimana filmnya dipandang di Jepang dikarenakan ikon yang ada juga ditujukan kepada orang Jepang.

Komplementaritas merupakan bagian yang paling penting dalam *arcadian discourse*. Manusia dan alam yang saling melengkapi direpresentasikan dalam hubungan antara Ashitaka dan San. Komplementaritas dalam budaya *arcadian* lebih ditunjukkan sebagai keinginan untuk kembali ke alam. Orang-orang yang tinggal di kota ingin berkemah dan menjelajahi hutan merupakan sarana kebebasan bagi manusia yang terkekang dengan kehidupan kota. Kehidupan harmonis Tarzan dan Jane di hutan juga merupakan salah satu impian manusia yang membayangkan taman

eden. Menurut Hori (2008) pandangan demikian merupakan pandangan antroposentris karena pada akhirnya manusia tetap menggunakan alam sebagai objek untuk memenuhi kebutuhannya. McCarthy (1999: 201) menyatakan bahwa jika manusia dapat memberikan ruang kebebasan bagi alam dan tetap mencintainya juga menghormatinya bukan untuk mengendalikannya sesuka hati, maka mungkin manusia dan alam dapat hidup dengan serasi. Keserasian inilah yang ditunjukkan melalui Ashitaka dan San, mereka tetap berdiri di posisinya masing-masing yaitu manusia dan alam tetapi mereka saling mencintai dan menghormati. Ashitaka berkata bahwa dia akan tetap mengunjungi San sesering mungkin, menunjukkan hubungan yang ideal antara manusia dan alam.

Manusia tidak akan bisa berpisah dengan alam secara mutlak, mereka yang tinggal di kota akan melepas rindu mereka sesekali dengan “back to nature” sama dengan Ashitaka yang mengunjungi San. Akan tetapi tetap harus ada pemisahan teritorial antara manusia dan alam yang disertai rasa hormat. Miyazaki menunjukkan “arcadia” atau “utopia” yang berbeda, bukan untuk tinggal di dalam alam seperti Tarzan tetapi untuk tetap tinggal di dalam kota tetapi hidup berdampingan dengan hutan dengan menghormatinya. Dengan demikian Miyazaki menciptakan *arcadian discourse* bagi penontonnya terutama orang Jepang yang lebih ecosentris ketimbang antroposentris.

BAB IV

KESIMPULAN

Anime dapat digolongkan sebagai wacana karena di dalamnya terdapat ide, gagasan, dan konsep dan dapat mempengaruhi tindakan seseorang (Foucault, 1972). *Anime* menawarkan imajinasi yang dekat sekaligus asing bagi penontonnya, simulasi, dan kemungkinan-kemungkinan yang ada (Napier, 2001: 293). Hal ini juga berlaku bagi *Mononoke Hime* yang diciptakan oleh Miyazaki. Konsep mengenai *Kami* dan nilai spiritual dalam hutan merupakan sesuatu yang dekat bagi masyarakat Jepang. Tetapi banyak hal yang sekaligus dapat dipandang sebagai hal yang asing bagi penonton Jepang yang merupakan target wacana yang ingin disampaikan oleh Miyazaki. Ashitaka merupakan seseorang dari suku *Emishi* yang merupakan penduduk asli Jepang berbeda dengan suku *Yamato* penduduk Jepang sekarang. Penonjolan kaum *minzoku* dalam *anime* *Mononoke Hime* yang memiliki nilai historis berbeda dengan cerita-cerita sejarah Jepang yang lebih mengutamakan kaum *bushi*. Selain itu kekuatan dari karakter wanita yang tidak hanya ditunjukkan oleh Eboshi dan San tetapi juga seluruh wanita di Desa *Tataraba* yang bekerja tak kenal lelah dianggap sebagai contoh wanita modern yang asing dengan pandangan mengenai wanita Jepang dalam sejarah. *Anime* yang menghancurkan pandangan stereotipe ini dapat dikatakan sebagai wacana alternatif (Shen, 2007).

Wacana yang timbul dari *Anime* ini dapat dikatakan bersifat nostalgia karena memiliki setting historis. Nostalgia yang timbul terutama dikarenakan rasa rindu terhadap alam. Dari hal tersebut dapat dikatakan bahwa wacana lingkungan yang ingin ditunjukkan oleh Miyazaki Hayao merupakan *arcadian discourse*. *Arcadian discourse* merupakan wacana lingkungan utama yang ditunjukkan dalam penelitian ini. Akan tetapi *arcadian discourse* atau konsep mengenai arcadia yang ditunjukkan berbeda, bukan *human in nature* melainkan *human with nature*. Walaupun berbeda keinginan manusia untuk hidup ideal dengan alam tetap ada. Dengan penelitian ini

pandangan dalam *Arcadian discourse* menjadi lebih luas. Penggambaran *arcadian* bagi Miyazaki bukanlah agar manusia tinggal di hutan untuk menunjukkan utopia manusia yang seperti taman Eden melainkan *Arcadia* manusia yang diperoleh melalui hubungan saling menghormati antara manusia dan alam. Miyazaki menunjukkan bahwa manusia walaupun sebaiknya tetap tinggal dalam kemajuan peradabannya tetapi manusia juga harus menghormati alam dan memberinya ruang tersendiri. Rasa hormat yang diperoleh manusia ini lebih cocok diberikan kepada orang Jepang yang memiliki kepercayaan bahwa hutan sebagai tempat tinggal dewa. Hal ini juga dikarenakan Miyazaki walaupun bertujuan untuk menghibur semua penonton karyanya, lebih mempedulikan tanggapan orang Jepang sendiri.

Mononoke Hime sebagai suatu wacana tidak dapat digolongkan menjadi satu jenis wacana saja. Miyazaki ingin mendidik penontonnya melalui *Mononoke Hime* (Napier, 2001: 181) sehingga dapat digolongkan sebagai wacana informasional. Akan tetapi *anime* juga dilihat sebagai karya seni oleh karena itu *Mononoke Hime* juga dapat dianggap sebagai wacana estetik. Dalam penggolongannya terhadap *Anime*, Napier (2001: 32-34) mendeskripsikan *Mononoke Hime* sebagai *anime* dengan mode *Apocalyptic* terutama *environmental apocalyptic*. Hal ini dikarenakan *Mononoke Hime* yang selain menunjukkan kehancuran alam, juga menimbulkan rasa keraguan mengenai hubungan manusia dan hutan di masa depan serta. Tetapi bukankah *Mononoke Hime* juga dapat dilihat sebagai mode *Matsuri* karena menunjukkan sisi stereotipe dan juga sisi yang berlawanan? *Mononoke Hime* dapat dikatakan juga sebagai *Elegiac* karena menunjukkan kematian yaitu kematian alam itu sendiri yang menimbulkan rasa melankolis akan tetapi juga tetap memberikan sebuah harapan dibaliknyanya. Oleh karena itu *anime* tidak dapat digolongkan hanya menjadi satu mode saja berbeda dengan argumen Napier.

Shen (2007) menganalisis *anime* secara umum, dengan konteks Amerika serta dari segi sejarah, sosio ekonomi, serta sastra. Sedangkan dalam karya ilmiah ini menggunakan konteks Jepang dan dari segi sejarah serta sociocultural. Selain itu berbeda dengan Shen yang memfokuskan penelitiannya mengenai *anime* ke dalam

lingkup wacana sebagai bentuk *postmodern* dan kenikmatan, dalam penelitian ini wacana dalam *Mononoke Hime* diteliti sebagai wacana lingkungan. Shen berargumentasi bahwa anime dapat menjadi suatu wacana alternatif yang melawan wacana yang berkuasa. Hal ini sesuai dengan penelitian Napier (2001) yang menjelaskan bahwa nilai feminisme dalam anime ini cenderung asing dengan pandangan orang Jepang terhadap wanita. Oleh karena itu walaupun membentuk wacana alternatif dalam fokus feminisme, wacana lingkungan dalam diri orang Jepang sudah terbentuk sejak dahulu karena pandangan menghormati alam sudah ada seperti di jelaskan oleh Hori (2008). Wacana lingkungan dalam *anime Mononoke Hime* dapat disimpulkan lebih merupakan wacana reflektif daripada wacana alternatif.

Hori (2008) dan penelitiannya mengenai koeksistensi dengan alam yang digambarkan melalui *Mononoke Hime* memberikan gambaran mengenai pandangan spiritual orang Jepang terhadap hutan dan *Kami*. Penelitian ini memperdalam penelitian Hori dengan mengkaitkan pandangan orang Jepang tersebut dengan *arcadian discourse* untuk menunjukkan wacana lingkungan yang ada dalam *Mononoke Hime*.

DAFTAR PUSTAKA

Film:

Miyazaki, Hayao. 1997. *Princess Mononoke*. Studio Ghibli. (dalam bentuk DVD)

Buku:

Eriyanto. 2001. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: Lkis.

Fairclough, Norman. 1999. *Critical Discourse Analysis*. London: Longman.

Hannigan, John. 2006. *Environmental Sociology*. New York: Routledge.

Kerraf, A. Sonny. 2010. *Etika Lingkungan Hidup*. Jakarta: Kompas

Kridalaksana, Harimurti. 1993. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Kushartanti, dkk. 2005. *Pesona Bahasa, Langkah Awal Memahami Linguistik*. Jakarta: Gramedia

McCarthy, Helen. 1999. *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*, Berkeley: Stone Bridge Press.

Napier, Susan.J. 2001. *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave Macmillan.

Ross, Floyd Hiat. 1983. *Shinto, The Way of Japan*. Connecticut: Greenwood Press.

Salomon, C. 29 Desember 2009. 'Starting Point' by Hayao Miyazaki. *Los Angeles Times*

Disertasi:

Shen, Lien Fan. 2007. *The Pleasure and Politics of Viewing Japanese Anime*. The Ohio State University.

Jurnal:

Alatas, Syed Fariz. 2009. *The Definition and Types of Alternative Discourses*. Departments of Sociology and Malay Studies, National University of Singapore

Hori, Iku. 2008.

私たちは自然と共生できるのか?: 『もののけ姫』の哲学的考察.

<http://ci.nii.ac.jp/naid/110007151074>, 26 Mei 2011.

Isnaeni, Nurul. 2006. *Japan and Global Environmental Politics: An Overview on Japan's International Roles in Environmental Issues*, Manabu, Volume 1 No 2, April 2006

Artikel Internet:

Hogg, Trevor. 2010 . *Drawn to Anime: A Hayao Miyazaki Profile*.

(<http://flickeringmyth.blogspot.com/2010/05/drawn-to-anime-hayao-miyazaki-profile.html> diakses pada tanggal 24 April 2011)

http://www.worldlingo.com/ma/enwiki/en/Environmental_issues_in_Japan (diakses pada tanggal 28 Maret 2011)

<http://www.scribd.com/doc/6330078/Manusia-Dan-Lingkungan-Hidup> (diakses pada tanggal 28 Maret 2011)

http://www.time.com/time/press_releases/article/0,8599,1047355,00.html (diakses pada tanggal 28 Maret 2011)

http://www.nausicaa.net/wiki/Essays_and_Papers (diakses pada tanggal 28 Maret 2011)

<http://www.onlineghibli.com/> (diakses pada tanggal 28 Maret 2011)

http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/m_on_mh.html (diakses pada tanggal 28 Maret 2011)

<http://countrystudies.us/japan/49.htm> (diakses pada tanggal 24 April 2011)