

**REPRESENTASI MAKNA SPIRITUAL KARAKTER KUCING DALAM  
FILM PRODUKSI STUDIO GHIBLI (スタジオジブリ)**



**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Sarjana Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Departemen Sastra Jepang Pada Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin Makassar*

**Disusun Oleh :**

**DEVI TRIANNA RAMADHANI**

**F081191003**

**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**MAKASSAR**

**2023**

***"Tuntun Kehidupan Seperti Kasih Sayang Nabi Muhammad pada Kucing,  
Sebagai Penciptaan Allah yang Perlu Dihormati dan Dicintai."***

***"Rest Like a Cat, Rise with Determination. Your Dreams Await Your Persistent  
Pursuit."***

(Istirahat Seperti Kucing, Bangkitlah dengan Tekad. Impianmu Menanti  
Keberlanjutan Perjuanganmu.)

***"Mulailah dengan Apa yang Kamu Senangi, Lanjutkan dengan Semangat, dan  
Raihlah Impianmu dengan Kebahagiaan yang Tak Terukur."***

By~ DeviTRamadhani & Gpt (Gak pakai Tanya)..

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**  
**FAKULTAS ILMU BUDAYA**  
**DEPARTEMEN SAstra JEPANG**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Sesuai dengan surat penugasan Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor: 3353/UN4.9.7/TD.06/2023 pada tanggal 16 Juni 2023, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul **“REPRESENTASI MAKNA SPIRITUAL KARAKTER KUCING DALAM FILM PRODUKSI STUDIO GHIBLI (スタジオジブリ)”** yang disusun oleh Devi Trianna Ramadhani, NIM F081191003 untuk diteruskan kepada panitia ujian skripsi Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 20 November 2023

Konsultan I



**Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D**  
NIP. 197109032001501 2 006

Konsultan II



**Nurfitri, S.S., M.Hum**  
NIP. 19870522201903 2 012

**Disetujui untuk diteruskan  
kepada Panitia Ujian Skripsi  
Ketua Departemen Sastra Jepang  
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin**



**Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D**  
NIP. 19821082201812 2 003

**SKRIPSI**

**REPRESENTASI MAKNA SPIRITUAL KARAKTER KUCING DALAM FILM**

**PRODUKSI STUDIO GHIBLI (スタジオジブリ)**

Disusun dan diajukan oleh:

**DEVI TRIANNA RAMADHANI**

No Pokok: **F081191003**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi

Pada tanggal 4 Desember 2023

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

**Menyetujui**  
**Komisi Pembimbing.**

**Konsultan I**



**Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D**  
NIP. 197109032001501 2 006

**Konsultan II**



**Nurfitri, S.S., M.Hum**  
NIP. 19870522201903 2 012

Dekan Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin



**Prof. Dr. Akin Duli, M.A.**  
NIP. 19640716 199103 1 010

Ketua Departemen Sastra Jepang  
Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin



**Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D**  
NIP. 19821082201812 2 003



**UNIVERSITAS HASANUDDIN**  
**FAKULTAS ILMU BUDAYA**  
**DEPARTEMEN SASRA JEPANG**

Panitia Ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul  
**“REPRESENTASI MAKNA SPIRITUAL KARAKTER KUCING DALAM  
FILM PRODUKSI STUDIO GHIBLI (スタジオジブリ)”** yang diajukan  
dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar  
Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas  
Hasanuddin.

Makassar, 4 Desember 2023

**Panitia Ujian Skripsi**

1. Ketua : Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D. (  )
2. Sekretaris : Nurfitri, S.S., M.Hum (  )
3. Penguji I : Rudy Yusuf, S.S., M.Phil (  )
4. Penguji II : Taqdir, S.Pd., M.Hum (  )
5. Konsultan I : Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D. (  )
6. Konsultan II : Nurfitri, S.S., M.Hum (  )

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devi Trianna Ramadhani

NIM : F081191003

Fakultas : Ilmu Budaya

Program Studi : Sastra Jepang

Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul :

**“REPRESENTASI MAKNA SPIRITUAL KARAKTER KUCING DALAM  
FILM PRODUKSI STUDIO GHIBLI (スタジオジブリ)”**

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan orang lain dan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini merupakan hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 20 November 2023

menyatakan,  
  
METERAI  
TEMPEL  
CSBC0EAKX111789283  
(Devi Trianna Ramadhani)

## ABSTRAK

Devi Trianna Ramadhani. Berjudul “REPRESENTASI MAKNA SPIRITUAL KARAKTER KUCING DALAM FILM PRODUKSI STUDIO GHIBLI (スタジオジブリ)”, (Dibimbing oleh **Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D dan Nurfitri, S.S., M.Hum**).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi makna karakter kucing dalam film anime karya Studio Ghibli menggunakan metode semiotika Roland Barthes. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang mengacu pada teori semiotika sebagai kerangka teori. Analisis dilakukan terhadap karakter kucing pada film-film Studio Ghibli dari tahun 1985 hingga 2023. Tujuan dari penelitian ini adalah memahami representasi karakter kucing dalam film-film tersebut serta makna yang terkandung di dalamnya.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis semiotik Roland Barthes yang terdiri dari analisis denotasi, konotasi, Data penelitian dikumpulkan melalui kajian film dan studi dokumen pada film-film Studio Ghibli yang dipilih. Analisis data dilakukan dengan mempertimbangkan bagaimana representasi karakter kucing mempengaruhi konteks sosial dan budaya Jepang yang ada dalam film-film tersebut.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan bahwa karakter kucing dalam film-film Studio Ghibli direpresentasikan sebagai simbol kultural yang menghasilkan makna spiritual. menggunakan teknik semiotika Roland Barthes, yang merupakan pengembangan dari semiotika Ferdinand de Saussure, makna karakter kucing dalam film-film tersebut dapat dipahami dengan lebih dalam dan kompleks. Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih baik kepada pembaca tentang nilai-nilai dan pesan yang ingin disampaikan oleh Studio Ghibli melalui karakter kucing dalam film-film mereka.

Kata kunci: Studio Ghibli, karakter kucing, semiotika, Roland Barthes, film anime, representasi makna spiritual.

## ABSTRACT

This research aims to analyze the representation of the spiritual meaning of cat characters in Studio Ghibli's anime films using Roland Barthes' semiotic method. The study adopts a qualitative descriptive approach with semiotic theory as its theoretical framework. The analysis focuses on cat characters in Studio Ghibli films from 1985 to 2023. The research's primary goal is to understand the representation of cat characters in these films and the inherent meanings they convey.

The research employs Roland Barthes' semiotic analysis techniques, encompassing denotation and connotation analysis. Data for the study are collected through film analysis and document review of selected Studio Ghibli films. Data analysis takes into consideration how the representation of cat characters influences the social and cultural context of Japan depicted in these films.

The anticipated results of this research aim to demonstrate that cat characters in Studio Ghibli films are portrayed as cultural symbols generating spiritual meanings. By utilizing Roland Barthes' semiotic techniques, an extension of Ferdinand de Saussure's semiotics, a deeper and more intricate comprehension of the meaning of cat characters in these films can be achieved. This research provides readers with a better understanding of the values and messages conveyed by Studio Ghibli through their cat characters in their films.

Keywords: Studio Ghibli, cat characters, semiotics, Roland Barthes, anime films, meaning representation.



## 要旨

この研究は、スタジオジブリによるアニメ映画内の猫キャラクターの精神的意味の表現を、ロラン・バルトの記号論的手法を用いて分析することを目的としています。この研究は、理論的枠組みとして記号論を根拠とした質的記述的アプローチを採用しています。分析の焦点は、1985年から2023年までの期間にわたるスタジオジブリの映画に登場する猫キャラクターに置かれています。研究の主要な目的は、これらの猫キャラクターの映画内での表現を理解し、それらが伝える内包的な意味を把握することです。

この研究では、ロラン・バルトの記号論的分析手法を採用し、指示および暗示の分析を含んでいます。研究のデータは、選択されたスタジオジブリの映画の映画分析と文書調査を通じて収集されます。データ分析は、これらの映画で描かれている日本の社会的および文化的文脈への猫キャラクターの表現がどのように影響を及ぼすかを考慮に入れて行われます。

この研究の予想される成果は、スタジオジブリの映画内の猫キャラクターが、精神的な意味を生み出す文化的な象徴として表現されることを示すことを目指しています。ロラン・バルトの記号論的手法を用いることで、フェルディナン・ド・ソシュールの記号論の拡張として、これらの映画内の猫キャラクターの意味をより深く、より複雑に理解することができます。この研究は、読者に対して、スタジオジブリが猫キャラクターを通じて伝える価値観やメッセージについてより深い理解を提供します。

キーワード：スタジオジブリ、猫キャラクター、記号論、ロラン・バルト、アニメ映画、意味の表現。

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi rahmat bagi seluruh alam.

Penulisan skripsi ini merupakan hasil perjuangan, pengalaman, dan pemahaman penulis dalam mengeksplorasi dan menganalisis makna spiritual karakter kucing dalam film produksi Studio Ghibli. Studio Ghibli, sebagai studio animasi ternama asal Jepang, telah memberikan kontribusi besar dalam menghadirkan karya-karya yang memukau dan penuh makna, termasuk dalam penggambaran karakter kucing dalam berbagai filmnya.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing, Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D dan Nurfitri, S.S., M.Hum, atas bimbingan, arahan, serta motivasinya selama penulisan skripsi ini. Keberhasilan penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan beliau.

Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril dan materil selama penulisan skripsi ini. Keluarga, teman-teman jurusan sastra Jepang, dan semua pihak yang terlibat, baik langsung maupun tidak langsung, turut berperan dalam kesuksesan penulis menyelesaikan penelitian ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi kecil dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang sastra dan budaya Jepang dalam studi animasi dan analisis film. Akhir kata, penulis menyadari bahwa

penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna perbaikan di masa yang akan datang.

Akhirnya, penulis berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi pembaca yang berminat dalam studi tentang makna spiritual dalam dunia animasi Jepang, khususnya karakter kucing dalam film produksi Studio Ghibli.

Terima kasih.

**Makassar, 20 Desember 2023**

**Devi Trianna Ramadhani**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENERIMAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>要旨 .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	5
1.4 Metode Penelitian.....	6
1.5 Penelitian Terdahulu.....	7
1.6 Sistematika Penulis.....	9

<b>BAB II .....</b>	<b>10</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
2.1 Studio Ghibli: Sebuah Tinjauan Singkat .....	10
2.1.1 Studio Ghibli sebagai Pusat Kreativitas Animasi Jepang .....	12
2.2. Karakter Kucing dalam Film dan Budaya Jepang .....	13
2.2.1 Representasi Karakter Kucing dalam Media Populer Jepang .....	13
2.2.2 Simbolisme Kucing dalam Budaya Jepang .....	16
2.3 Makna Spiritual dalam Konteks Film dan Budaya Jepang. ....	20
2.3.1 Definisi Makna Spiritual .....	21
2.3.2 Peran Makna Spiritual dalam Film .....	21
2.3.3 Hubungan Makna Spiritual dengan Budaya Jepang .....	23
<b>BAB III .....</b>	<b>24</b>
<b>GAMBARAN UMUM KARAKTER KUCING PADA FILM PRODUKSI</b>	
<b>STUDIO GHIBLI .....</b>	<b>24</b>
3.1 Pengantar Karakter Kucing dalam Film Studio Ghibli .....	24
3.2 Analisis Representasi Karakter Kucing pada Film Produksi Studio Ghibli	30
3.2.1 Karakter kucing Moon atau Muta dalam film Mimi o Sumaseba dan Neko no Ongaeshi .....	30
3.2.2 Karakter kucing Baron dalam Film Neko no Ongaeshi .....	39
3.2.3 Karakter Kucing Nekobasu dalam Film Tonari no Totoro .....	43
3.2.4 Karakter Kucing Jiji dalam Film Majo no Takkyubin .....	47
3.2.5 Karakter kucing Niya dalam Film Karigurashi no Arietty .....	52



<b>BAB IV .....</b>	<b>58</b>
<b>REPRESENTASI MAKNA SPIRITUAL KARAKTER KUCING DALAM FILM PRODUKSI STUDIO GHIBLI .....</b>	<b>58</b>
4.1 Representasi Makna Spiritual Karakter Kucing dalam Film Produksi Studio Ghibli .....	58
4.1.1 Muta atau Moon: Simbolisme dan Makna Spiritual yang Diperlihatkan Dalam Film.....	59
4.1.2 Baron: Simbolisme Dan Makna Spiritual Yang Diperlihatkan Dalam Film Neko No Ongaeshi .....	66
4.1.3 Nekobasu: Simbolisme Dan Makna Spiritual Yang Diperlihatkan Dalam Film Tonari No Totoro.....	72
4.1.4 Jiji: Simbolisme dan Makna Spiritual yang Diperlihatkan Dalam Film Majo no Takkyubin.....	77
4.1.5 Niya: Simbolisme dan Makna Spiritual yang Diperlihatkan.....	83
<b>BAB V .....</b>	<b>87</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>87</b>
5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran.....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>91</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>94</b>
Lampiran 1.....	94
Lampiran 2.....	95

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Icon Studio Ghibli.....	10
Gambar 2.2 Kantor Perusahaan Studio Ghibli.....	10
Gambar 2.3 Pendiri Studio Ghibli Hayao Miyazaki,Toshio Suzuki,dan Isao Takahata .....	11
Gambar 2.4 Poster Film Doraemon .....	14
Gambar 2.5 Poster Film Chiizu Suito Homu .....	15
Gambar 2.6 Poster Film Zusume .....	15
Gambar 2.7 Poster Film Pokemon .....	15
Gambar 2.8 Maneki-neko.....	16
Gambar 2.9 <i>Hello Kitty</i> .....	17
Gambar 2.10 Neko Jinja.....	18
Gambar 3.1 Film <i>Mimi o Sumaseba</i> .....	25
Gambar 3.2 Film <i>Neko no Ongaeshi</i> .....	26
Gambar 3.3 Film <i>Tonari no Totoro</i> .....	27
Gambar 3.4 Film <i>Majo no Takkyubin</i> .....	28
Gambar 3.5 Film <i>Karigurashi no Arietty</i> .....	29
Gambar 3.6 Tampilan fisik dan penampilan kucing Muta.....	31
Gambar 3.7 Wajah Kucing Muta .....	31
Gambar 3.8 Tampilan Fisik Muta .....	32
Gambar 3.9 Penampilan kucing Muta.....	32
Gambar 3.10 Muta Pemarah .....	32
Gambar 3.11 Pertemuan Shizuku dan Moon .....	33
Gambar 3.12 Shizuku dan Seiji.....	34

Gambar 3.13 Sikap Moon saat di kereta.....	34
Gambar 3.14 Moon kucing bepergian sendiri.....	34
Gambar 3.15 Moon menemani Shizuku.....	35
Gambar 3.16 Muta Bertemu Haru.....	36
Gambar 3.17 Muta Menuntun Haru.....	36
Gambar 3.18 Cara Muta menuntun Haru ke biro kucing.....	36
Gambar 3.19 Muta melawan musuh.....	37
Gambar 3.20 Kabur bersama dari negeri kucing.....	37
Gambar 3.21 Bukti Dialog Muta Membantu Haru.....	37
Gambar 3.22 Muta melawan musuh.....	38
Gambar 3.23 Muta Menahan tubuh Haru.....	39
Gambar 3.24 Baron fisik dan penampilan.....	40
Gambar 3.25 Peran Baron membantu Tokoh Haru.....	41
Gambar 3.26 Baron menyamar untuk datang menyelamatkan Haru.....	41
Gambar 3.27 Baron membimbing Haru untuk menjadi dirinya sendiri.....	42
Gambar 3.28 Baron Bijaksana .....	43
Gambar 3.29 Baron pembimbing kehidupan .....	43
Gambar 3.30 Baron penyelamat .....	43
Gambar 3.31 Tampilan Nekobasu.....	44
Gambar 3.32 Fisik Nekobasu .....	44
Gambar 3.33 Tampilan dalam Tubuh NekoBasu.....	44
Gambar 3.34 Nekobasu datang membantu Satsuki.....	45
Gambar 3.35 Nekobasu mengantar Satsuki mencari adiknya Mei .....	45
Gambar 3.36 Nekobasu berhasil mempertemukan Mei dan Satsuki .....	46

Gambar 3.37 Nekobasu membantu tokoh utama .....	46
Gambar 3.38 Nekobasu berhasil membantu dan membahagiakan tokoh Utama .....	46
Gambar 3.39 Nekobasu lincah dan gesit.....	47
Gambar 3.40 NekoBasu menambah tujuan mengantarkan Satsuki dan Mei....	47
Gambar 3.41 penampilan dan fisik Jiji.....	48
Gambar 3.42 Jiji membimbing Kiki dalam mengambil keputusan.....	49
Gambar 3.43 Jiji membimbing jalan kehidupan Kiki.....	49
Gambar 3.44 Jiji membantu kiki dalam mengatasi masalahnya.....	50
Gambar 3.45 jiji dan kiki bersama untuk menyelesaikan kerjanya sebagai penyihir.....	51
Gambar 3.46 Jiji menemani Kiki.....	51
Gambar 3.47 penampilan fisik kucing Niya .....	52
Gambar 3.48 Niya bersama Shou .....	53
Gambar 3.49 Karakter Niya sedikit agresif.....	54
Gambar 3.50 Niya bertemu Arriety saat hendak pergi .....	55
Gambar 3.51 Niya Menemui Shou dan menuntunya menemui Niya .....	55
Gambar 3.52 Niya berhasil mempertemukan Arrietty dengan Shou .....	56
Gambar 4.1 Pertemuan Shizuku dengan Moon pertama kalinya,kemudian mengikuti arah ke mana Moon pergi .....	59
Gambar 4.2 Tuntunan Moon/Muta mempertemukan Shizuku dengan sosok Seiji Amasawa.....	60
Gambar 4.3 Moon menemani Shizuku saat merasa sedih dikegelapan Malam .....	60

Gambar 4.4 Muta Menuntun ke Biro kucing untuk bertemu Baron .....	61
Gambar 4.5 Muta melawan musuh untuk menolong Haru .....	62
Gambar 4.6 Muta menolong Haru saat akan terjatuh dari negeri kucing .....	62
Gambar 4.7 Symbolisme pemaknaan dari penampilanBaron yang bijaksana .....	66
Gambar 4.8 Symbolisme tampilan Baron bagaikan pahlawan dalam penyelamatan Haru.....	67
Gambar 4.9 Baron menyentuh wajah Haru dan mengucapkan salam perpisahan .....	68
Gambar 4.10 Baron membimbing Haru untuk menjadi diri sendiri .....	69
Gambar 4.11 Baron menyamar .....	70
Gambar 4.12 simbolisme pemaknaan tubuh besar Nekobasu.....	72
Gambar 4.13 simbolisme pemaknaan tubuh Nekobasu yang terlihat nyaman dan lincah dalam mengantarkan Satsuki .....	73
Gambar 4.14 Nekobasu Berhasil mengantarkan Satsuki bertemu adiknya Mei.....	75
Gambar 4.15 Nekobasu berhasil membuat kedua tokoh merasa bahagia.....	75
Gambar 4.16 Simbiolisme makna warna hitam pada tubuh kucing Jiji.....	77
Gambar 4.17 jiji dan kiki selalu bersama dalam menyelesaikan tugasnya.....	78
Gambar 4.18 Jiji memberi tanda untuk meminta bantuan seseorang karena kiki terbaring sakit.....	80
Gambar 4.19 Niya bersama Shou.....	83
Gambar 4.20 Niya Menemui Shou dan menuntunya menemui Niya .....	84
Gambar 4.21 Niya Berhasil membawah Shou .....	85



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Film merupakan salah satu bentuk media massa audio visual yang dikenal dan dikonsumsi oleh masyarakat luas. Selain sebagai sumber hiburan, film juga dapat memberikan informasi, pendidikan, bahkan pandangan bagi penonton secara persuasif (Ardiyanto, 2007:145). Berdasarkan penjelasan sebelumnya, film tidak hanya media hiburan, tetapi juga sebagai media promosi, alat ekspresi seni, norma dan budaya, serta mencerminkan nilai atau makna dari tempat film tersebut dibuat. Dalam perkembangannya, film menjadi sebuah industri besar yang mencakup produksi, distribusi, dan konsumsi di seluruh dunia. Dalam film, terdapat karakter yang memegang peranan penting dalam pembentukan cerita secara keseluruhan. Karakter tersebut juga dapat memengaruhi respon emosional penonton terhadap film tersebut. Karakter yang kuat, kompleks, dan konsisten dalam film mampu membantu penonton terhubung secara emosional dengan cerita yang disampaikan oleh film.

Salah satu aspek yang menarik dalam film animasi Jepang adalah representasi karakter kucing. Karakter kucing atau *neko* (猫) yang merupakan hewan peliharaan yang sangat populer di berbagai kalangan masyarakat sejak dahulu dan memiliki ceritanya sendiri. Zaman dahulu masyarakat Jepang memiliki kisah panjang dengan kucing lebih dari 1000 tahun. Kehidupan masyarakat Jepang zaman dahulu mulai dari masyarakat biasa hingga bangsawan memiliki keterlibatan

dalam memelihara kucing<sup>1</sup>. Di Jepang terdapat beberapa kuil yang dibangun untuk menghormati kucing yang telah mati, tepatnya di tengah Pulau Tashirojima di Ishinomaki Prefektur Miyagi bagian timur, wilayah Tohoku Jepang. Selain itu, terdapat juga patung kucing yang disebut *Maneki-Neko* (招き猫) yang dipajang di rumah orang Jepang, dipercaya mampu membawa keberuntungan dan keberkahan<sup>2</sup>. *Maneki-Neko* bukan hanya membawa keberuntungan dan keberkahan, tetapi juga sebagai bentuk kepercayaan mereka terhadap hewan suci yang dianggap sakral atau dipercaya sebagai utusan dewa.

Kucing pada masyarakat Jepang sejak dahulu telah memberikan pengaruh dalam perkembangan seni. Pada Zaman Edo (1603-1868), seniman Ukiyo-e Hiroshige Utagawa (歌川広重) dan Kuniyoshi Utagawa (歌川国芳) melukis gambar kucing yang tidak tampak seperti hewan liar atau peliharaan pada umumnya, melainkan karakter yang hidup layaknya manusia<sup>3</sup>. Selain dalam seni lukis, tokoh karakter kucing juga banyak ditampilkan dalam komik atau film animasi yang biasa sebutan *anime* (アニメ). Beberapa contoh tokoh karakter kucing: Doraemon, Luna Sailor Moon, Hello Kitty dan lain sebagainya menjadi karakter khas dalam animasi Jepang. Salah satu produsen animasi dunia yang banyak menghasilkan tokoh karakter kucing adalah Studio Ghibli.

Studio Ghibli adalah studio terbaik Jepang yang banyak menghasilkan film animasi terkenal dan penghargaan. Studio ini menampilkan banyak tokoh karakter unik, seperti naga, hantu, bahkan kucing. Tokoh karakter kucing yang dihadirkan

---

<sup>1</sup> Shindo Yusuke.2015."Mengenal Jepang"Jakarta:PT Kompas Media Nusantara.


<sup>2</sup> <https://news.detik.com/foto-news/d-4581523/maneki-neko-si-kucing-pembawa-keberuntungan-dari-jepang>, diakses pada 19 Mei 2023


<sup>3</sup> TANABATA Kumpulan Cerita Rakyat Jepang Pilihan Vol 1 (Antonius R. Pujo Purnomo, M.A.) hal: 50. Era Media 2007.


dalam animasi buatan Studio Ghibli bervariasi, mulai dari karakter protagonist, yaitu teman, penyelamat dan penuntun bagi karakter utama dan karakter antagonis, yaitu pembuat masalah dan penjahat dalam cerita. Salah satu contoh tokoh karakter kucing yang dibuat oleh Studio Ghibli adalah karakter kucing Moon atau yang dikenal juga dengan nama Muta dalam anime *Mimi o Sumaseba* (耳をすませば). Tokoh karakter kucing Moon memiliki makna spiritual sebagai tokoh pendukung yang menuntun tokoh utama.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti melakukan penelitian mengenai tokoh karakter kucing dalam film Studio Ghibli yang merepresentasikan makna spiritual. 5 buah film animasi karya Studio Ghibli adalah *Mimi o Sumaseba* (耳をすませば), *Neko no Ongaeshi* (猫の恩返し), *Tonari no Totoro* (となりのトトロ), *Majo no Takkyubin* (魔女の宅急便), dan *Karigurashi no Arrietty* (借りぐらしのアリエッティ) seperti berikut ini.

**Tabel 1 Karakter kucing yang akan di teliti.**

No	Nama Karakter Kucing	Nama Film Animasi	Gambar Visual
1	Humbert Von Gikkingen (Baron).	<i>Neko no Ongaeshi</i> (猫の恩返し). atau <i>The Cat Returns</i> 2002	

<p>2.</p>	<p>Muta/Moon</p>	<p>1. <i>Mimi o Sumaseba</i> 耳をすませば). atau <i>Whisper of the Heart</i> 1995</p> <p>2. <i>Neko no Ongaeshi</i> (猫の恩返し).</p> <p>Atau <i>The Cat Returns</i> 2002</p>	<p>1. </p> <p>2. </p>
<p>3</p>	<p>NekoBasu</p>	<p><i>Tonari no Totoro</i> (となりのトトロ). atau <i>My Neighbor Totoro</i> 1988</p>	
<p>4</p>	<p>Jiji</p>	<p><i>Majo no Takkyubin</i> (魔女の宅急便). atau <i>Kiki's Delivery Service</i> 1989</p>	

5	Niya	<i>Karigurashi no Arrietty</i> (借りぐらしのアリエッ テイ). atau <i>The Secret</i> <i>World of Arrietty</i> 2010	
---	------	---	---

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah tokoh karakter kucing yang direpresentasikan dalam film produksi Studio Ghibli?
2. Bagaimanakah representasi makna nilai spiritual digambarkan pada karakter kucing Muta atau Moon, Baron, NekoBasu, Jiji dan Niya pada film animasi Studio Ghibli?

## 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian
  1. Menjelaskan tokoh karakter kucing yang direpresentasikan dalam film produksi Studio Ghibli.
  2. Menjelaskan representasi makna nilai spiritual digambarkan pada karakter kucing Muta atau Moon, Baron, NekoBasu, Jiji dan Niya pada film animasi Studio Ghibli.



## 2. Manfaat Penelitian

1. Memberikan pemahaman mendalam tentang makna kultural dan nilai-nilai budaya Jepang dalam karya-karya tersebut.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami nilai-nilai budaya dalam film-film Studio Ghibli, dan menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut tentang representasi hewan dalam konteks budaya dan media.
3. Selain manfaat akademis, penelitian ini juga dianggap sebagai penghormatan terhadap warisan Hayao Miyazaki, sutradara dan pendiri Studio Ghibli, serta diharapkan memberikan kontribusi yang berarti dalam memperluas pemahaman tentang representasi karakter kucing dalam film-film Studio Ghibli, sekaligus memberikan wawasan baru dalam studi budaya, sejarah, dan film.

### 1.4 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode analisis Roland Barthes yang dikembangkan dari semiotika Ferdinand de Saussure Metode. Metode analisis ini digunakan untuk menganalisis representasi karakter kucing pada film-film Studio Ghibli dan menginterpretasikan makna yang terkandung di dalamnya. Langkah-langkah yang dilakukan dalam metode analisis semiotik Roland Barthes meliputi analisis denotasi dan konotasi untuk mengidentifikasi tanda penanda atau simbol yang digunakan dalam representasi karakter kucing.

Denotasi dan konotasi adalah dua konsep dalam semiologi yang dikembangkan oleh Roland Barthes. Menurut Barthes, denotasi adalah sistem

signifikansi tingkat pertama, sedangkan konotasi adalah sistem signifikansi tingkat kedua. Denotasi mengacu pada makna sebenarnya atau objektif suatu tanda, yang sesuai dengan makna kamus. Konotasi, di sisi lain, mengacu pada makna ganda yang lahir dari pengalaman kultural dan dapat memiliki nilai-nilai emosional, evaluatif, atau responsif. Penelitian pendekatan atau metode kualitatif dipilih penulis cenderung lebih tepat digunakan dalam penelitian kebudayaan karena tujuan dari penelitian kualitatif sejalan dengan tujuan penulis untuk memahami makna *significance* (kebermaknaan temuan) yang dihubungkan dengan kepentingan terapan atau nilai praktis tertentu.<sup>4</sup> Data penelitian diperoleh dari film-film Studio Ghibli yang memiliki representasi karakter kucing, yaitu *Mimi o Sumaseba*, *Neko no Ongaeshi*, *Tonari no Totoro*, *Majo no Takkyubin*, *Karigurashi no Arrietty*. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis semiotik Roland Barthes.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai makna dan nilai-nilai yang terkandung terhadap karakter kucing pada film-film animasi Studio Ghibli, serta bagaimana hal tersebut memengaruhi interpretasi dalam menginterpretasikan makna tersebut.

### **1.5 Penelitian Terdahulu**

Penelitian pertama berjudul “Analisa Visual Tokoh -Tokoh Dalam Animasi Studio Ghibli” dari Henny Hidajat yang merupakan dosen Program Studi DKV Universitas Bunda Mulia. Penelitian ini mengenai penokohan-penokohan karakter Studio Ghibli yang digambarkan dalam beberapa jenis penokohan seperti tokoh

---

<sup>4</sup> Dr. Maryaeni, M. pd.” METODE PENELITIAN KEBUDAYAAN” Hal 5 dan 7.

pahlawan yang berjuang, tokoh yang dilindungi, tokoh yang jahat dan tokoh yang bijaksana.

Penelitian kedua berjudul “Karakter Kucing Dalam Dongeng Jepang Dan Kotowaza” oleh Isnin Ainie dan Khaira Imandiena Bahalwan dari Universitas Dr. Soetomo Surabaya, Indonesia di mana penelitian ini membahas karakter kucing dalam ketiga dongeng Jepang, yakni *Neko ga Nezumi wo Oikakeru Wake*, *Daiku to Mike Neko*, dan *Tsume to Kibawo Torareta Neko*. Diketahui bahwa tokoh kucing dalam penelitian ini memiliki kesamaan watak atau karakter. Misalnya, kesamaan karakter tersebut tampak ketika tokoh kucing bertemu dengan tikus, yaitu polos dan mudah percaya dengan perkataan maupun perintah tikus. Sedangkan ketika berhadapan dengan manusia (tuannya), karakter yang muncul adalah pintar dan pengertian. Karakter kucing selanjutnya adalah tamak jika berkaitan dengan makanan. Ketiga karakter tersebut selaras dengan karakter kucing yang ditemukan dalam kotowaza Jepang.

Penelitian berikutnya yaitu penelitian yang berjudul “*Youkai* Dalam Komik Inuyasha Karya Takahashi Rumiko” oleh Putu Sarin Saraswati dari Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Sastra dan Budaya, Universitas Udayana. Penelitiannya juga terdapat kucing yang membahas peliharaan Sango yang dikenal dengan nama Kirara dalam Inuyasha vol 9. Penggambaran sosok kucing yang terdapat dalam penelitian ini menggambarkan sosok mata kucing *Nekomata* (makna nekomata bagi masyarakat Jepang adalah balas dendam, aura negatif, dan ilmu hitam).

## **1.6 Sistematika Penulis**

Bab I berisikan pendahuluan, yaitu pengenalan dan pemaparan mengenai penelitian yang dibahas oleh penulis, seperti latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat melakukan penelitian, metode penelitian, dan penelitian terdahulu. Bab II berisikan sebuah tinjauan pustaka mengenai Studio Ghibli, kucing di Jepang, dan mengenai makna dan nilai spiritual. Bab III hasil gambaran umum karakter kucing pada film produksi Studio Ghibli. Bab IV hasil representasi makna nilai spiritual karakter kucing dalam film Studio Ghibli. Bab V kesimpulan dari ringkasan penelitian, temuan utama, implikasi dan rekomendasi, serta pemberian saran untuk penelitian selanjutnya. Bagian penutup terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang terdiri dari data film animasi Studio Ghibli yang dianalisis dan lampiran sinopsis singkat berserta dengan gambar penokohan kucing lainnya.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini berfokus pada pembahasan makna spiritual secara konteks film dan budaya Jepang sebagai bentuk *pop culture*. Penelitian ini fokus pada film-film Jepang, terutama film produksi dari Studio Ghibli. Animasi ini menggambarkan peran kucing dalam aspek spiritual pada film. Selain itu, sebagai simbol spiritual dalam budaya Jepang yang ikut dieksplorasi. Melalui tinjauan ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana makna spiritual terwujud dalam film dan budaya Jepang.

#### 2.1 Studio Ghibli: Sebuah Tinjauan Singkat



Gambar 2. 1 Logo Icon Studio Ghibli

(Sumber [www.ghibli.jp](http://www.ghibli.jp).)



Gambar 2. 2 Kantor Perusahaan Studio Ghibli

(Sumber *Photo: Dick Thomas Johnson/CC BY 2.0*)

Logo Studio Ghibli dibaluri latar biru dengan simbol ikoniknya, yaitu karakter Totoro dalam film *Tonari no Totoro* yang menjadi kebanggaannya. Studio Ghibli adalah studio animasi veteran yang didirikan pada tahun 1985. Studio Ghibli berkantor pusat di Koganei, Tokyo, Jepang telah berdiri selama 38 tahun dan telah menjadi studio animasi kebanggaan. Studio Ghibli dipelopori oleh sutradara

ternama Hayao Miyazaki (宮崎駿) bersama dengan dua temannya, Toshio Suzuki (鈴木敏夫) dan Isao Takahata (高畑勲).



Gambar 2.3 Pendiri Studio Ghibli Hayao Miyazaki, Toshio Suzuki, dan Isao Takahata  
(Sumber <https://www.awn.com/>)

Takahata Isao memiliki latar belakang kepercayaan Shinto yang kuat karena lahir dan besar di Kota Ise yang memiliki banyak kuil. Dalam masyarakat Shinto penghargaan terhadap alam adalah bagian dari hidup. Prinsip berdamai dengan alam adalah salah satu sumber rasa estetika yang dijunjung tinggi oleh mereka. Latar belakang kedekatan dengan alam dan perjuangan para tokoh dalam membela kelestarian alam banyak muncul secara jelas dalam film-film Ghibli. Sementara Miyazaki Hayao lahir dan dibesarkan di ibukota Jepang, Tokyo yang sangat sibuk. Latar belakang usaha keluarganya di bidang penerbangan menginspirasi untuk memasukkan beraneka ragam mesin terutama mesin terbang<sup>5</sup>.

Studio ini terkenal karena karya-karyanya yang dianggap sebagai salah satu film animasi terbaik di dunia. Studio Ghibli juga mendirikan taman Ghibli dan museum di Tokyo untuk memamerkan karyanya di Jepang. Studio ini memiliki sejarah yang panjang dan telah meraih banyak penghargaan internasional serta menjadi simbol dari industri animasi Jepang yang berkualitas tinggi. Film-film mereka telah meraih banyak kesuksesan di Jepang dan juga di seluruh dunia.

---

<sup>5</sup> Hidajat, Henny Hidajat." ANALISA VISUAL TOKOH -TOKOH DALAM ANIMASI STUDIO GHIBLI".

Sebagai contoh, film *Spirited Away* yang dirilis pada tahun 2001, menjadi film animasi dengan pendapatan tertinggi di Jepang hingga saat ini.

### **2.1.1 Studio Ghibli sebagai Pusat Kreativitas Animasi Jepang**

Studio Ghibli didirikan pada tahun 1985 oleh Hayao Miyazaki dan Isao Takahata. Studio ini dikenal secara internasional karena kualitas animasi yang indah dan cerita yang menggugah. Karya-karya Studio Ghibli sering kali mengandung elemen makna spiritual yang dalam, menggambarkan hubungan manusia dengan alam, perjalanan rohani dan keajaiban dunia yang tidak terlihat.

Film Studio Ghibli sejak tahun 1985 hingga 2023 kini memiliki kurang lebih 23 film animas. Film pertamanya adalah *Nausicaa of The Valley of The Wind* atau dalam bahasa Jepang *Kaze no Tani no Naushika* (風の谷のナウシカ) dirilis pada tahun 1984 dan menjadi animasi yang lebih dahulu dibuat sebelum Studio Ghibli terbentuk. Mulanya film tersebut merupakan *manga* sambungan dari terbitan Tokuma Shoten (徳間書店) perusahaan induk Studio Ghibli dan disutradarai Hayao Miyazaki. Lalu disusul karya film keduanya, yaitu *Castle in the Sky* atau dalam bahasa Jepang *Tenku no Shiro Rapyuta* (天空の城ラピュタ) yang merupakan film animasi petualangan tahun 1986 yang disutradarai oleh Hayao Miyazaki. Kemudian yang ketiga berjudul *Grave of the Fireflies* atau dalam bahasa Jepang *Hotaru no Haka* (火垂るの墓) yang merupakan film tragedi perang animasi Jepang tahun 1988 yang ditulis dan disutradarai oleh Isao Takahata.

Disusul oleh film animasi lainnya seperti *My Neighbor Totoro* 1988 dalam bahasa Jepang *Tonari no Totoro* (となりのトトロ), *Kiki's Delivery Service* 1989 dalam bahasa Jepang *Majo no Takkyubin* (魔女の宅急便), *Only Yesterday* 1991

dalam bahasa Jepang *Omoide Poro Poro* (おもひでぼろぼろ), *Porco Rosso* 1992 dikenal dalam bahasa Jepang *Kurenai no Buta* (紅の豚) yang artinya babi merah, *Ocean Waves* atau *I Can Hear the Sea* 1993 dikenal dalam bahasa Jepang *Umi ga Kikoeru* (海がきこえる), *Whisper of the Heart* 1995 atau dikenal dalam bahasa Jepang *Mimi o Sumaseba* (耳をすませば) dan lain sebagainya.

Selain itu, Studio Ghibli sebagai pusat kreativitas animasi juga yang dimana telah merilis beberapa film pendek, dokumenter, dan film televisi. Film-film yang dihasilkan Studio Ghibli cukup terkenal karena menggunakan animasi tradisional dalam produksi film-filmnya seperti menonjolkan detail dan keindahan visual yang menakjubkan. Selain itu, Studio Ghibli dikenal dengan cerita-cerita yang unik, visual yang indah, musik yang menggugah perasaan, dan tema-tema yang kuat seperti persahabatan, keberanian, cinta, dan lingkungan.

## **2.2. Karakter Kucing dalam Film dan Budaya Jepang**

### **2.2.1 Representasi Karakter Kucing dalam Media Populer Jepang**

Representasi karakter kucing dalam media populer Jepang mencakup berbagai cara dalam menggambarkan karakter kucing sebagaimana untuk diperankan, dan dihadirkan dalam berbagai bentuk media seperti animasi yang dikenal dengan sebutan anime, *manga*, film, dan permainan video. Kucing telah menjadi simbol budaya yang kuat di Jepang. Oleh sebab itu, mereka sering muncul sebagai karakter yang menarik dalam karya-karya populer yang dihasilkan oleh Jepang.

Karakteristik yang ditampilkan oleh karakter kucing dalam media populer Jepang seringkali memiliki ciri-ciri fisik khas menonjol, seperti mata bulat besar



yang menggemaskan, telinga berujung tajam, dan ekspresi wajah yang lucu. Selain itu juga, mereka digambarkan sebagai makhluk yang lincah, cerdas dan bersifat menyenangkan, sehingga hal itu dapat menarik perhatian dan simpati dari penonton atau peminatnya.

Dalam hal peran dan fungsi karakter kucing dalam media populer Jepang biasanya tidak hanya sekedar tampil sebagai hewan peliharaan, melainkan dihadirkan dalam berbagai macam peran seperti sahabat setia, pemandu jiwa, atau bahkan karakter utama dengan kekuatan khusus. Dalam beberapa kasus, kucing juga bisa menjadi pahlawan yang menyelamatkan dunia atau menjadi pembimbing bagi karakter manusia.

Dalam pemaknaan secara simbolisme dalam media populer Jepang, kucing juga memiliki makna simbolis yang mendalam. Karakter kucing mewakili sifat keberanian, kecerdikan, kemandirian dan ketangkasan yang sering kali juga dihubungkan dengan spiritualitas dan keberuntungan dalam kebudayaan Jepang. Hal tersebut dapat disaksikan langsung dengan melihat dari media film yang juga menampilkan karakter kucing populer dalam animasi sebagai berikut;

#### 1. Doraemon



Gambar 2.4 Poster Film Doraemon  
(Sumber <http://sastrabudayajepang.blogspot.com/>)

2. Chiizu Suito Homu (チーズスイートホーム)



Gambar 2.5 Poster Film Chiizu Suito Homu  
(Sumber <https://www.anime-planet.com/>)

3. Suzume (すずめ) ; Daijin & Sadaijin



Gambar 2.6 Poster Film Suzume  
(sumber <https://www.idntimes.com/>)

4. Poketto Monsuta: Myutsū no Gyakushu (ポケットモンスター ミュウ 9 ツの逆襲; Meowth)



Gambar 2.7 Poster Film Pokemon  
(Sumber <https://gensindo.sindonews.com/>)

Masih banyak lagi media film di Jepang yang menampilkan karakter kucing dalam karyanya, didorong oleh faktor kebudayaan dan kepercayaan Jepang hal tersebut membuat karakter kucing di Jepang banyak diminati.

### 2.2.2 Simbolisme Kucing dalam Budaya Jepang

Simbolisme dalam kebudayaan Jepang adalah praktik atau penggunaan simbol-simbol khusus yang memiliki makna mendalam dan mewakili nilai-nilai, keyakinan, tradisi, atau aspek-aspek penting dari budaya Jepang. Simbolisme ini bisa ditemukan dalam berbagai bentuk, seperti lambang, tanda, warna, angka, seni, mitos, dan bahkan makhluk hidup seperti hewan dan tumbuhan. Berikut beberapa contoh simbolismenya:

#### 1. Maneki-Neko (招き猫)



Gambar 2.8 Maneki-neko  
(Sumber <https://mymodernmet.com/>)

Maneki-Neko adalah patung kucing Jepang yang populer dan dipercaya memberikan keberuntungan dan hal-hal positif bagi pemiliknya. Maneki-Neko di Jepang begitu populer hal tersebut biasanya dipajang di toko, restoran, dan tempat-tempat usaha karena Maneki-Neko memiliki makna tertentu dari posisi kaki hingga benda yang dipegang oleh patung kucing tersebut. Seperti makna dari posisi kaki Maneki-Neko yang mengangkat kaki depan sebelah kanan dipercaya dapat mendatangkan uang, sementara Maneki-Neko yang mengangkat kaki depan sebelah

kiri dipercaya mendatangkan pembeli. Jika kedua kaki depan diangkat, maka Maneki-Neko tersebut mewakili perlindungan<sup>6</sup>.

Makna dari benda yang dipegang oleh Maneki-Neko seringkali digambarkan memegang benda tertentu, seperti koin atau ikan. Benda yang dipegang Maneki-Neko memiliki makna seperti koin yang melambangkan kekayaan dan ikan yang melambangkan keberuntungan. Adapun Maneki-Neko sebagai simbol kekayaan dan kesuksesan, yang dapat dilihat dari warnanya seperti emas paling sering dipajang dan memiliki makna kekayaan dan kesuksesan dan simbol perlindungan dari roh jahat di pegang oleh Maneki-Neko dengan warna hitam dipercaya mampu menangkal roh jahat.

## 2. Hello Kitty (ハローキティ)



Gambar 2.9 Hello Kitty  
(Sumber <https://www.nippon.com/>)

Hello Kitty, sebuah karakter kucing putih yang sangat populer di Jepang dan di seluruh dunia, juga berperan sebagai salah satu ikonik budaya Jepang yang diakui secara internasional dan telah menjadi salah satu produk ekspor utama yang dimiliki oleh Jepang. Karakter ini adalah contoh jelas bagaimana gambar kucing telah diintegrasikan dalam desain produk Jepang. Hello Kitty adalah karakter fiksi yang

---

<sup>6</sup> Japanesestation.com : “Beginilah Peran Kucing Dalam Kepercayaan dan Budaya Jepang”.  
<https://japanesestation.com/culture/tradition/beginilah-peran-kucing-dalam-kepercayaan-dan-budaya-jepang> Diakses pada 5 November 2023.

diciptakan oleh perusahaan Jepang bernama Sanrio pada tahun 1974. Hello Kitty dikenal dengan ciri khasnya yang lucu dan imut dengan kepala kucing tanpa mulut. Popularitas Hello Kitty yang meluas di Jepang dan seluruh dunia membuatnya menjadi salah satu simbol budaya Jepang yang paling terkenal<sup>7</sup>.

Dalam kebudayaan Jepang, kucing memiliki makna simbolis yang penting. Beberapa contoh simbolisme kucing dalam budaya Jepang termasuk peran kucing sebagai lambang keberuntungan dan kebahagiaan dalam cerita rakyat Jepang, serta pemahaman kucing sebagai pembawa keberuntungan dalam kehidupan sehari-hari. Kucing juga dianggap sebagai hewan yang mewah dan elegan, yang tercermin dalam banyak produk Jepang yang memasukkan gambar kucing dalam desain mereka. Selain itu, kucing dianggap sebagai hewan yang indah dan menarik, tercermin dalam produk kecantikan Jepang yang menggunakan gambar kucing dalam desain mereka. Kucing dianggap sebagai hewan yang setia dan dapat diandalkan dalam banyak cerita rakyat Jepang, di mana kucing sering dihadirkan sebagai pahlawan yang melindungi manusia dari bahaya.

### 3. Neko Jinja (猫神社)



Gambar 2.10 Neko Jinja  
(Sumber <https://iheartcats.com/>)

<sup>7</sup> Grid.id : “Kenapa di Jepang Ada Banyak Simbol Kucing, ya? Ini Sejarahnya!”  
<https://bobo.grid.id/read/081272545/kenapa-di-jepang-ada-banyak-simbol-kucing-ya-ini-sejarahnya?page=all> Diakses pada 5 November 2023.

Neko Jinja atau secara harfiah berarti Kuil Kucing adalah kuil yang didedikasikan untuk kucing dan menjadi tempat ziarah untuk memuja dan memberikan penghormatan pada kucing bagi para pecinta kucing di Jepang. Sering kali kucing dipercayai sebagai makhluk spiritual yang dapat membawa keberuntungan dan perlindungan. Tepatnya di tengah Pulau Tashirojima di Ishinomaki Prefektur Miyagi bagian timur, wilayah Tohoku Jepang. Keberadaan kucing dipercaya dapat membantu para nelayan setempat memperkirakan besar kecilnya hasil tangkapan dengan mengamati tingkah laku kucing-kucing tersebut.<sup>8</sup>

Neko Jinja bukan satu-satunya kuil kucing yang ada di Jepang. Kuil lainnya adalah Nambujinja (南部神社) di Prefektur Niigata (新潟), yang merupakan rumah bagi banyak kuil kucing. Banyaknya kucing diperkirakan terkait dengan perlunya pengendalian hewan pengerat di wilayah tersebut, karena wilayah tersebut merupakan wilayah penanaman padi terbesar di Jepang<sup>9</sup>. Ada juga berada di bagian pintu masuk Kota Kyotango, Kyoto. Kuil kucing di Jepang merupakan contoh dari simbolisme budaya kucing yang kuat dalam tradisi dan kepercayaan di Jepang.

Secara menyeluruh, tempat ibadah kucing di Jepang menunjukkan bukti yang kuat terhadap simbolisme budaya kucing dalam tradisi dan keyakinan Jepang. Kuil-kuil ini berperan sebagai lokasi untuk memuja dan memberikan penghormatan kepada kucing, yang dianggap oleh para pecinta kucing sebagai makhluk spiritual yang membawa keberuntungan dan perlindungan. Popularitas kucing di Jepang

---

<sup>8</sup> Detiktravel : “Orang Jepang Suka Banget Kucing, Kenapa Sih?” <https://travel.detik.com/travel-news/d-6310884/orang-jepang-suka-banget-kucing-kenapa-sih> Diakses pada 5 November 2023.

<sup>9</sup> Risamedia : “Kucing dan Mitologinya di Jepang” <https://www.risamedia.com/mengapa/> Diakses pada 5 November 2023

dapat dihubungkan dengan manfaat praktis yang mereka bawa, serta dengan beragam legenda dan kisah yang menyoroti sifat-sifat positifnya.

### **2.3 Makna Spiritual dalam Konteks Film dan Budaya Jepang.**

Makna spiritual dalam konteks film dan budaya Jepang menggambarkan hubungan yang mendalam antara agama, mitologi, dan filsafat dengan seni visual. Budaya Jepang, yang kaya akan tradisi agama seperti Shintoisme dan Buddha, sering menciptakan lanskap spiritual yang memengaruhi cerita dalam film.

Konsep Shinto tentang kehadiran dewa-dewa dan roh atau di Jepang dikenal dengan sebutan *kami* 神 sering terwujud dalam penggunaan kuil dan ritual pemurnian dalam adegan film. Selain itu, pengaruh agama Buddha menghadirkan tema-tema seperti karma, mewujudkan, dan pencarian pencerahan dalam film naratif. Mitologi Jepang, dengan cerita dewa-dewa dan makhluk mitos, menjadi sumber inspirasi untuk banyak film yang mengeksplorasi hubungan manusia dengan alam dan dunia roh.

Budaya Jepang juga mengakar dalam animisme, keyakinan bahwa segala sesuatu memiliki roh, yang menciptakan kedalaman hubungan antara manusia dan alam dalam film. Dalam hal ini, makna spiritual mencakup momen-momen penting yang mengubah hidup karakter utama, seperti pencarian makna dalam hidup atau pengalaman gaib.

Simbolisme visual seperti bunga sakura dan elemen alam lainnya, digunakan secara kreatif untuk menyampaikan pesan spiritual yang mendalam dalam karya seni film Jepang. Makna spiritual ini mencerminkan kedalaman dan kekayaan budaya Jepang yang menggabungkan unsur-unsur agama, filsafat, dan

mitologi dalam eksplorasi eksistensi manusia, hubungan dengan alam, dan pencarian pencerahan dalam hidup.

### **2.3.1 Definisi Makna Spiritual**

Arti spiritual sendiri adalah suatu hal yang berhubungan dengan kejiwaan atau rohani yang tidak kasat mata dan dapat diartikan sebagai cara dalam menemukan arti dan tujuan hidup. Selain itu, spiritual juga dapat dimaknai sebagai kemampuan dalam melihat ke dalam batin atau diri sendiri. Definisi spiritual sendiri juga memiliki arti tersendiri pada setiap individu yang telah dipengaruhi oleh kebudayaan, perkembangan, pengalaman hidup, kepercayaan dan ide kehidupan.

Selain itu, spiritual memberikan suatu perasaan yang berhubungan dengan intrapersonal (hubungan antar diri sendiri), interpersonal (hubungan orang lain dengan lingkungan) dan transpersonal (hubungan yang tidak dapat dilihat atau hubungan yang berkaitan dengan ketuhanan merupakan bagian tertinggi)<sup>10</sup>. Spiritual juga dapat diartikan sebagai inti dan manusia yang memasuki, memengaruhi kehidupan dan dimanifestasikan dalam pemikiran dan perilaku dalam hubungan diri sendiri, orang lain, dan tuhan (Dossey Gazzetta,2000).

### **2.3.2 Peran Makna Spiritual dalam Film**

Film adalah karya cipta, seni, dan budaya, ia merupakan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan cara dibuat pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan lainnya (Mabruri 2013, 23).<sup>11</sup> Menurut

---

<sup>10</sup>Kompasiana: "Pengertian Spiritual"  
<https://www.kompasiana.com/nezfine/55004cf3813311275efa76fd/pengertian-spiritual>" Diakses 24 Mei 2023

<sup>11</sup>Mabruri, Y. (2013). Sinematografi dan Sejarah Perkembangan Film. Akademika: Jurnal Studi Islam dan Masyarakat, 19(1), 1-20.



Sugiharto (2013) dalam buku perfilman sebagai media komunikasi massa bahwa film dapat dinikmati oleh penonton dengan cara memunculkan proses pemaknaan pada gambar yang bergerak dengan durasi waktu yang ditentukan. Gambar pada film memiliki setumpuk makna dari gagasan imajinasi atau fantasi yang telah tercipta oleh pikiran manusia.

Hal ini selaras dengan konteks film yang telah dikemukakan oleh kedua teoretikus Perancis, Jacques Lacan dan Slavoj Zizek pada bidang psikoanalisis dan filsafah. Menurut keduanya, penonton dapat berinteraksi dengan gambar yang bergerak dan mengenali diri mereka sendiri atau menghubungkan pengalaman mereka dengan apa yang ditampilkan di layar. Proses identifikasi tersebut memungkinkan penonton menempatkan diri untuk berimajinasi dalam merasakan emosi karakter dan membangun hubungan empati.

Deleuze yang merupakan seorang filsuf juga membahas konsep sinema spiritual dan bagaimana hubungannya dengan film. Deleuze percaya sinema memiliki kemampuan untuk membuat pemikiran imane pada gambar, dan dapat menjadi sarana untuk mengeksplorasi konsep spiritual. Deleuze juga menyebut sinema modern dapat membuat pemutaran film menjadi teorema yang benar dan bukan hanya sekedar asosiasi gambar murni. Deleuze percaya bahwa sinema dapat menciptakan bentuk spiritualitas baru yang didasarkan pada pengalaman gambar dan eksplorasi yang tidak diketahui. Sebagai contoh sinema Jepang yang terkenal karena memiliki vitalitas spiritual dan eksplorasi tema yang transendensi, spiritualitas dan kondisi manusia.

Secara keseluruhan, Deleuze percaya bahwa sinema memiliki kemampuan untuk mengeksplorasi konsep-konsep spiritual dan menciptakan bentuk

spiritualitas baru yang tidak terikat pada kepercayaan agama tradisional. Dalam film Jepang, terdapat representasi yang signifikan dari konsep dan tema spiritual, dan mediumnya terkenal karena vitalitas spiritualnya.

### **2.3.3 Hubungan Makna Spiritual dengan Budaya Jepang**

Konsep kebudayaan memiliki pengaruh yang begitu signifikan terhadap makna spiritual yang sejak dahulu melekat pada masyarakat Jepang. Kebudayaan Jepang kaya akan simbolisme spiritual, yang sering kali tercerminkan dalam berbagai tradisi dan praktik kebudayaannya. Misalnya pajangan patung Maneki-Neko yang banyak dijumpai di setiap wilayah atau rumah orang Jepang yang dipercaya dapat memberikan keberuntungan dan keberkahan. Misalnya lagi pada bunga krisan atau di Jepang dikenal dengan *kiku* (菊) sebagai lambang kekaisaran Jepang yang juga memiliki makna spiritual yang berarti kesempurnaan dan umur panjang. Demikian pula taman nasional di Jepang dirancang khusus untuk menciptakan hubungan spiritual dan harmonis dengan alam<sup>12</sup>.

---

<sup>12</sup> Goodangreenguides : "Bunga Krisan Jepang " <https://goodangreenguides.com/id/bunga-krisan-jepang-makna-spiritual-dan-dalam-simbologi-tatoo> 19 Juni 2023.