

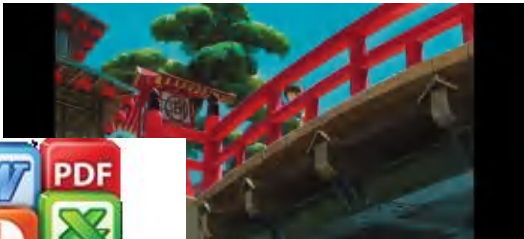
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi Jepang telah menjadi fenomena global dan dikenal luas karena seni visual dan kualitas ceritanya. Salah satu film animasi Jepang yang paling dikenal dan bahkan dihargai secara internasional adalah film *Spirited Away* yang disutradarai oleh Hayao Miyazaki dan diproduksi oleh Studio Ghibli. Film ini berhasil memecahkan rekor baru di *box office* Jepang dengan 23,8 juta penonton dan pendapatan 30,8 miliar yen. *Spirited Away* juga memenangkan Golden Bear di Festival Internasional Berlin ke-52 dan juga memperoleh Oscar untuk kategori Film Animasi Terbaik di Academy Award ke-75. Film ini bercerita tentang seorang anak berusia 10 tahun bernama Chihiro yang terjebak di dunia roh bersama kedua orang tuanya. Film ini menceritakan perjuangan Chihiro untuk menyelamatkan kedua orang tuanya yang dikutuk oleh penyihir dan keluar dari dunia roh tersebut. Salah satu elemen penting dari film *Spirited Away* adalah penggambaran budaya Jepang, khususnya onsen. Onsen adalah salah satu bagian integral dari budaya Jepang dan film ini secara visual dan naratif menyajikan berbagai aspek tentang onsen.

Tabel 1.1 Bagian awal film *Spirited Away*

Bagian awal film <i>Spirited Away</i>	Peristiwa/Kejadian
 00:10:30  00:11:03	Pertama kali Chihiro datang ke <i>Onsen Aburaya</i> dan dalam adegan ini diperlihatkan bagian luar dari <i>Onsen Aburaya</i>





Gambar 1.1 *Onsen Aburaya*

Wiyatasari (2021) menjelaskan bahwa, budaya berendam di onsen sudah menjadi tradisi yang mengakar di Jepang sejak ratusan tahun yang lalu yang dipercaya dapat memberikan manfaat kesehatan jasmani dan rohani. Menurut kepercayaan orang Jepang, onsen dipercaya memiliki manfaat dalam menyembuhkan berbagai penyakit seperti stres, mengurangi ketegangan otot setelah beraktivitas, meredakan gatal, dan sebagainya. Masyarakat Jepang selain menggunakan air panas onsen untuk berendam, biasanya juga mereka gunakan sebagai air minum. Namun, tentu saja dengan diproses terlebih dahulu. Ada sekitar 27.000 sumber air panas alami di Jepang dan biasanya terdapat kota onsen (*onsen-gai*) di sekitar tempat mengalirnya sumber air panas. Pemandian air panas terkenal di Jepang di antaranya yaitu *Dōgo Onsen* (道後温泉), *Nyūtō Onsen* (乳頭温泉), *Beppu Onsen* (別府温泉), *Hakone Onsen* (箱根温泉), dan beberapa onsen lainnya yang ramai dikunjungi wisatawan. Berendam di onsen menjadi salah satu pengalaman unik di Jepang yang bahkan popularitasnya mempunyai peran bagi pariwisata di Jepang. Onsen dalam bahasa Jepang mempunyai dua arti, yaitu sumber air panas dan pemandian air panas (Matsura, 2005:769). Sebagian besar kepulauan Jepang merupakan tanah vulkanik, sehingga ada banyak onsen yang bisa kita kunjungi di Jepang.





Gambar 1.2 Bagian dalam *Onsen Aburaya*

Deskripsi tentang pemandian Jepang sepanjang sejarah menunjukkan bahwa mandi bukan hanya sekadar tindakan penyucian. Itu adalah tindakan yang penuh dengan simbol dan gagasan. Clark (1994:177) menyatakan bahwa komponen ideologis dari mandi membuatnya merasakan mandi yang sangat berbeda dari orang Jepang, meskipun saya berada di bak mandi yang sama. Komponen material dari pemandian Jepang penting bukan karena nilainya yang intrinsik, tetapi karena simbolisme yang terkait dengannya (Clark, 1994:117). Mandi merupakan simbolisme dari pemurnian (*purification*) dan pembersihan (*cleansing*), serta peremajaan (*rejuvenation*) dan revitalisasi (*revitalitation*) (Clark, 1994:147).



Gambar 1.3 Tujuan onsen dalam *Spirited Away*

Dalam film *Spirited Away*, onsen dihadirkan sebagai tempat untuk para roh bersantai dan itu tidak berbeda jauh dari pandangan orang Jepang yang menganggap onsen sebagai tempat untuk membersihkan badan, merendamkan diri dan bersantai.

Berdasarkan hasil penelusuran yang dilakukan, peneliti telah menemukan sejumlah penelitian yang memiliki objek atau analisis yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Reny Wiyatasari (2021) dengan judul “Kebudayaan Onsen dan Eksistensinya di Jepang”. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian tersebut berfokus pada faktor-faktor yang menyebabkan bisnis onsen masih bertahan hingga saat ini. Hasil penelitian menunjukkan terdapat empat faktor penyebabnya, yaitu: 1) Kondisi geografis Jepang, 2) Karakteristik musim di Jepang, 3) Manfaat onsen bagi tubuh, dan 4) onsen merupakan bagian dari budaya Jepang.

Penelitian yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Ganjar Wibowo (2019) dengan judul “Representasi perempuan dalam film Siti”. Penelitian ini mengaplikasikan pendekatan kualitatif dengan metode semiotika yang dikembangkan oleh Roland Barthes. Hasil penelitian tersebut menunjukkan setidaknya terdapat tiga pokok pernyataan yang cukup signifikan. Pertama, film ini tidak keluar dari sosok Siti (sosok perempuan yang lemah, tabah, dan kuat). Kedua, unsur lokalitas tetap dibangun tanpa dipermainkan. Ketiga, sajian sinematik yang minimalis dan sederhana menjadikan setiap pesan dalam film ini tersampaikan dengan baik.

Penelitian ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Harisal (2019) yang berjudul “Potensi Onsen sebagai Representasi Wisata Budaya di Jepang dalam Menarik Wisatawan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat berbagai jenis onsen di Jepang, yaitu pemandian air panas, pasir panas, dan lumpur panas, yang memiliki manfaat kesehatan yang signifikan bagi tubuh. Masyarakat Jepang banyak menemukan dan memanfaatkan onsen sebagai objek wisata. Potensi onsen sebagai representasi wisata budaya Jepang sangat menarik minat wisatawan untuk berkunjung.

Penelitian-penelitian di atas memiliki objek atau fokus-fokus penelitian yang relevan dengan topik penelitian yang dibahas. Ketiga penelitian tersebut memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperkaya kajian yang berkaitan dengan onsen dan analisis representasi budaya dalam film. Penelitian ini akan



sebagai fenomena budaya sekaligus mengeksplorasi nilai karya film dengan menggunakan analisis semiotik. Selain itu, penelitian ini akan digunakan untuk memahami bagaimana onsen direpresentasikan dalam film dengan rumusan masalah, yaitu bagaimana onsen dalam film tersebut direpresentasikan dalam masyarakat Jepang direpresentasikan dalam film *Spirited Away*.

Dalam penelitian ini, penulis menetapkan batasan agar pembahasan tetap terfokus. Objek penelitian dibatasi pada film *Spirited Away* karya Studio Ghibli yang disutradarai oleh Hayao Miyazaki. Penelitian ini tidak akan mencakup film-film lain dari Studio Ghibli. Fokus penelitian hanya akan diarahkan pada representasi onsen, khususnya dalam kaitannya dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang.

1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah menganalisis bagaimana onsen dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang direpresentasikan melalui film *Spirited Away*.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini akan menghasilkan pemahaman lebih dalam tentang bagaimana budaya Jepang, khususnya onsen, diintegrasikan dalam media populer.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi yang berguna bagi mahasiswa lain yang tertarik dengan topik sejenis atau yang ingin mengeksplorasi lebih jauh bagaimana onsen direpresentasikan dalam sebuah film animasi.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Representasi

Menurut teori Stuart Hall (2003), representasi adalah proses dimana makna dihasilkan melalui penggunaan bahasa dan pertukaran antar kelompok dalam suatu budaya. Representasi menghubungkan konsep-konsep dalam pikiran kita dengan menggunakan bahasa yang memungkinkan kita menafsirkan benda, orang, kejadian yang nyata (*real*), dan dunia imajinasi dari objek, orang, benda, dan kejadian yang tidak nyata (*fictional*).

Representasi menurut Chris Barker (2004) adalah proses di mana praktik penandaan muncul untuk mewakili atau menggambarkan objek atau praktik lain di dunia yang nyata. Dalam kajian budaya, representasi bukan hanya mencerminkan simbol-simbol dari sesuatu yang ada dalam dunia objektif yang independen, melainkan representasi itu sendiri bersifat konstitutif terhadap makna dari apa yang mereka wakili.

Menurut David Croteau dan William Hoynes (2000), representasi merupakan hasil proses seleksi yang menekankan pada hal-hal tertentu dan mengabaikan hal-hal lain. Dalam representasi media, tanda-tanda yang akan digunakan untuk merepresentasikan sesuatu mengalami proses seleksi. Apa yang sesuai dengan kepentingan-kepentingan dan pencapaian tujuan-tujuan komunikasi ideologisnya itu yang digunakan, sedangkan tanda-tanda lainnya diabaikan. Dengan demikian, meskipun realitas dalam representasi media harus menyertakan atau mengecualikan komponen dan juga memberikan batasan pada isu-isu tertentu untuk memperoleh realitas yang bermuka banyak, namun dapat dikatakan bahwa tidak ada representasi realitas khususnya pada media yang benar-benar realistik dan nyata.

Keseluruhan teori di atas menekankan bahwa representasi adalah suatu proses yang melibatkan konstruksi makna melalui bahasa. Stuart Hall (2003) menjelaskan bahwa representasi menghubungkan konsep-konsep dalam pikiran kita dengan dunia nyata dan imajinasi. Di sisi lain, David Croteau dan William Hoynes (2000) menekankan bahwa representasi merupakan hasil proses seleksi dimana hanya tanda-tanda tertentu yang dipilih untuk mencapai tujuan ideologis karena tidak ada representasi yang sepenuhnya obyektif atau benar. Keduanya sepakat bahwa representasi tidak pernah netral, namun selalu dipengaruhi oleh ideologi.



2.2 Teori Semiotika Roland Barthes

2.2.1 Pengertian Semiotika

Definisi semiotika dapat dijelaskan melalui arti dari semiotika yang berasal dari kata semeion, yang dalam bahasa Yunani berarti tanda. Semiotika diartikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari tanda, mencakup sistem tanda serta proses yang terjadi dalam penggunaan tanda tersebut. Di penghujung abad ke-18, J. H. Lambert seorang filsuf asal Jerman yang sempat terlupakan, memakai istilah semiotika sebagai sebutan untuk tanda (Ambarini & Umay, 2010).

Selama beberapa waktu, pembahasan mengenai semiotika menjadi kurang menarik dan tidak mendapat perhatian dari para filsuf atau pengamat dalam bidang bahasa dan sastra lainnya. Setelah itu, seorang filsuf Logika asal Amerika yang pertama, C.S. Peirce (1834-1914) menyampaikan ide-idenya untuk memperoleh perhatian pada tahun 1930-an, dan semiotika kembali menjadi terkenal di zaman modern. Ini diperkenalkan oleh Charles Morris dari Amerika dan Max Bense dari Eropa. Perkembangan semiotika sebagai sebuah cabang ilmu dapat dikategorikan sebagai ilmu yang sudah tua namun baru muncul. Perkembangan teori semiotika tidak bisa disebut cepat. Ilmu mengenai tanda, sistem tanda, serta proses penggunaan tanda hingga mencapai pemahaman makna membutuhkan tingkat kepekaan yang tinggi (Ambarini & Umay, 2010).

Definisi semiotik yang telah diungkapkan dalam catatan sejarah semiotik menyatakan bahwa semiotik adalah ilmu yang mempelajari tanda-tanda, yang menganggap fenomena komunikasi dalam sosial, masyarakat, dan kebudayaan. Pernyataan itu dipandang sebagai indikator semiotik dalam mempelajari sistem, aturan, dan konvensi yang berkaitan dengan tokoh pendiri, yaitu Ferdinand de Saussure (1857-1913) dan Charles Sanders Peirce (1839-1914). Dengan cara yang sederhana, Ferdinand de Saussure (1857-1913) adalah seorang ilmuwan asal Swiss yang mendirikan dasar-dasar ilmu bahasa, yang ia anggap sebagai fenomena yang bisa menjadi objek penelitian. Salah satu pandangan dasar dari Saussure adalah bahasa harus dipelajari sebagai sebuah sistem simbol, meskipun bukan satu-satunya simbol yang ada. Kedua filsuf tersebut dibedakan oleh istilah ilmu tanda, di mana Pierce menyebutnya semiotika, sedangkan Saussure menyebutnya semiologi. Saussure terinspirasi oleh pemahaman Pierce mengenai ilmu tanda. Semua yang berkaitan dengan semiologi dan semiotika berasal dari para ahli linguistik. Oleh karena itu, semiotika terbagi menjadi dua



bahasa (Pierce) dan bahasa sebagai pemandu (Saussure). mempelajari tanda, semiotik membagi tanda menjadi dua penanda (signifier) dan petanda (signified), dengan penanda bentuk formal yang menunjukkan petanda, yang dimaknai dan ditandai oleh penanda (Ambarini & Umay, 2010).

2.2.2 Konsep Semiotika Roland Barthes

Dalam bidang semiotik, Ferdinand de Saussure yang memiliki peranan penting dalam pengembangan Strukturalisme, juga memperkenalkan gagasan semologi (*sémiologie*; Saussure, 1972: 33). Berdasarkan pendapatnya mengenai langue yang merupakan suatu sistem tanda yang menyampaikan ide, terdapat juga sistem tanda alfabet untuk penyandang tuna wicara, simbol-simbol dalam upacara ritual, serta tanda-tanda dalam konteks militer. Saussure menyatakan bahwa langue merupakan sistem yang paling utama. Oleh karena itu, dapat dikembangkan suatu ilmu baru yang mempelajari tanda-tanda dalam kehidupan sosial yang merupakan bagian dari psikologi sosial; ilmunya dinamakan *sémiologie*. Istilah tersebut berasal dari bahasa Yunani *sēmeion* yang berarti "tanda". Linguistik adalah cabang ilmu yang mencakup seluruh tanda tersebut. Aturan semiotika dapat digunakan dalam bidang linguistik (Lustyantie, 2012).

Pada tahun 1956, Roland Barthes yang mempelajari karya Saussure: *Cours de linguistique générale* menyadari adanya peluang untuk menerapkan semiotik di berbagai bidang lain. Ia memiliki pandangan yang berbeda dengan Saussure tentang posisi linguistik sebagai suatu bagian dari semiotik. Dia berpendapat bahwa, sebaliknya, semiotik adalah bagian dari linguistik karena tanda-tanda di bidang lain dapat dianggap sebagai bahasa yang mengungkapkan gagasan (artinya, bermakna), merupakan elemen yang terbentuk dari penanda-penanda, dan terdapat dalam suatu struktur (Lustyantie, 2012).

Lustyantie (2012) menjelaskan bahwa, dalam semiologi yang dikemukakan oleh Barthes, denotasi adalah sistem makna yang pertama, sedangkan konotasi berada pada tingkat yang kedua. Dalam konteks ini, denotasi lebih sering diasosiasikan dengan keterbatasan makna. Sebagai respons untuk menentang keharfiahan denotasi yang bersifat menindas ini, Barthes berusaha untuk menghilangkan dan menolak hal tersebut. Bagi dia, yang ada hanya makna yang tersirat. Ia juga menjelaskan bahwa arti "harfiah" adalah sesuatu yang bersifat alami yang dikenal sebagai teori penandaan. Teori ini didasarkan pada pemikiran tentang tanda yang diusulkan oleh Ferdinand de Saussure, tetapi maknanya diperluas dengan adanya proses pemaknaan yang berlangsung dalam dua tahap, seperti yang terlihat pada gambar di berikut ini:



1. Signifier (penanda)	2. Signified (petanda)
3. Denotative sign (tanda denotatif)	
4. CONNOTATIVE SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)	5. CONNOTATIVE SIGNIFIED (PETANDA KONOTATIF)
6. CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)	

Gambar 2.1 Peta tanda Roland Barthes

Sumber: (Sobur, 2006)

Dari peta tanda Barthes di atas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif (4). Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material: hanya jika anda mengenal tanda “singa”, barulah konotasi seperti harga diri, kegarangan, dan keberanian menjadi mungkin. Jadi, dalam konsep Roland Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Sesungguhnya, inilah sumbangan Barthes yang sangat berarti bagi penyempurnaan semiologi Saussure, yang berhenti pada penandaan dalam tataran denotatif. Semiotika telah menjadi alat analisis yang populer untuk meneliti isi dari media massa dan telah banyak digunakan oleh para mahasiswa dalam meneliti makna dari pesan yang termuat dalam media massa. Semiotika atau dalam istilah Barthes disebut semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampur dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda. Roland Barthes menjelaskan signifikasi dalam dua tahap. Signifikasi tahap pertama adalah tingkat penandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, atau antara tanda dan rujukannya pada realitas yang menghasilkan sit, langsung dan pasti. Hal tersebut disebut oleh Barthes yang berarti makna paling nyata dari tanda (*sign*) Denotasi penandaan yang paling konvensional di dalam masyarakat, yaitu tanda yang maknanya cenderung disepakati secara sosial. Tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda di dalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak



langsung, dan tidak pasti yang artinya terbuka terhadap berbagai kemungkinan tafsiran. Konotasi menciptakan makna-makna lapis kedua yang berbentuk ketika penanda dikaitkan dengan berbagai aspek psikologis, seperti perasaan, emosi, serta keyakinan yang disebut makna konotatif (*connotative meaning*). Pada signifikasi tahap kedua yang berkaitan dengan isi, tanda berfungsi sebagai mitos (*myth*). Mitos merupakan cara budaya menjelaskan atau memahami aspek mengenai kenyataan atau fenomena alam. Mitos adalah suatu produk yang berasal dari kelas sosial yang sudah memiliki dominasi. Mitos primitif, contohnya tentang kehidupan dan kematian, serta antara manusia dan tuhan. Sementara itu, mitos yang ada saat ini mencakup konsep femininitas, maskulinitas, pengetahuan, dan kesuksesan. Mitos merupakan sarana terwujudnya ideologi. Mitos dapat berkumpul menjadi mitologi yang memiliki peran penting dalam kesatuan-kesatuan budaya (Wahjuwibowo, 2019).

2.3 Onsen sebagai Bagian dari Budaya Masyarakat Jepang

Orang Jepang sudah terbiasa melihat onsen di sekitar mereka sejak kecil, sehingga mandi atau berendam di onsen menjadi bagian penting dari budaya mereka. Budaya yang tumbuh dalam suatu masyarakat sebagian merupakan hasil dari kepercayaan atau agama masyarakat tersebut. Demikian juga dengan masyarakat Jepang, Shinto yang merupakan kepercayaan asli orang Jepang telah banyak memengaruhi kehidupan masyarakat Jepang. Banyak budaya Jepang yang merupakan refleksi dari kepercayaan dan ritual yang terkandung dalam agama Shinto, seperti budaya mandi atau berendam di onsen yang berfokus pada kebersihan dan penyucian diri atau pemurnian. Ritual penyucian diri ini sangat penting bagi penganut agama Shinto karena tidak hanya membersihkan raga, tetapi juga membersihkan jiwa (Rex Sheley, et al, 2012:75). onsen adalah tempat yang populer bagi masyarakat Jepang untuk bersosialisasi dan berkomunikasi. Di Jepang, terdapat istilah *Hadaka no Tsukiai* (裸の付き合い) atau komunikasi telanjang yang mengacu pada cara orang berinteraksi secara terbuka di onsen. Di dalam onsen, setiap orang dapat berkomunikasi secara bebas tanpa terbatas pada usia, bangsa, maupun budaya (Wiyatasari, 2021).



2.4 Film *Spirited Away*



Gambar 2.2 Poster film *Spirited Away*

Sumber: <https://www.ghibli.jp/works/chihiro/#frame>

Film *Spirited Away* dirilis pada tahun 2001. Film ini diproduksi Studio Ghibli dan disutradarai oleh Hayao Miyazaki. Film ini adalah salah satu film animasi Jepang yang sangat terkenal, tidak hanya di Jepang, tetapi juga di negara-negara lain. Film ini meraih kesuksesan besar, bahkan memecahkan semua rekor yang dibuat oleh *Princess Mononoke*. *Spirited Away* mencetak rekor baru di *box office* Jepang dengan 23,8 juta penonton dan memperoleh pendapatan sebanyak 30,8 miliar yen. Film ini mendapat banyak pujian di luar negeri. Salah satunya yaitu film ini berhasil memenangkan Golden Bear di Festival Internasional Berlin ke-52 dan hal ini membuat film *Spirited Away* menjadi film pertama yang memenangkan Golden Bear dalam 39 tahun terakhir, sekaligus menjadi animasi pertama yang memperoleh Golden Bear. Pada tahun berikutnya, di Academy Award ke-75, film ini berhasil memenangkan Piala Oscar untuk kategori Film Animasi Terbaik. Film ini dianggap sebagai karya seni visual yang luar biasa dan kaya akan representasi budaya Jepang, terutama dalam menggambarkan onsen di Jepang. Film *Spirited Away* memiliki narasi yang mengandung banyak makna dan simbolisme, yang membuatnya menarik untuk digunakan sebagai subjek studi analisis budaya. Onsen yang menjadi latar tempat utama sebagian besar cerita dalam film ini, tidak hanya berfungsi sebagai latar tempat, tetapi juga berfungsi sebagai metafora menggambarkan prinsip-prinsip sosial, budaya, dan spiritual



2.5 Sinopsis Film *Spirited Away*

Spirited Away bercerita tentang seorang anak berusia 10 tahun bernama Chihiro. Chihiro bersama dengan kedua orang tuanya sedang dalam perjalanan pindah ke rumah barunya. Namun, ayahnya melewati jalur yang salah dan hal tersebut membuat mereka sampai di terowongan terbengkalai. Kedua orang tua Chihiro penasaran dengan bagian dalam dari terowongan tersebut. Awalnya Chihiro tidak ingin ikut masuk terowongan. Namun, karena takut ditinggal sendirian di mobil, dengan perasaan terpaksa Chihiro akhirnya ikut masuk ke dalam terowongan. Setelah melewati terowongan, mereka sampai di suatu tempat yang indah. Di tempat tersebut ayah Chihiro mencium bau makanan yang enak dan mengikutinya. Mereka akhirnya sampai di sebuah tempat yang menyediakan berbagai makanan dan orang tua Chihiro makan di tempat tersebut meskipun tidak melihat sosok dari penjualnya. Chihiro tidak ikut makan, ia memilih untuk berjalan sampai menemukan sebuah onsen yang bernama Aburaya. Beberapa saat kemudian muncul anak laki-laki misterius yang memperingatkan Chihiro untuk segera keluar dari tempat tersebut sebelum matahari terbenam. Ternyata terowongan membawa Chihiro dan orang tuanya ke dunia roh yang mana manusia tidak seharusnya di sana. Chihiro ketakutan dan segera menghampiri kedua orang tuanya. Namun, orang tua Chihiro telah berubah menjadi babi. Orang tuanya terkena kutukan karena makan di tempat tersebut. Pada akhirnya, Chihiro mencoba untuk kabur sendirian dari dunia roh dengan kembali ke terowongan, tetapi sudah terlambat. Jalan untuk keluar sudah tertutup dengan air yang tiba-tiba naik. Ini merupakan awal dari perjalanan Chihiro untuk menyelamatkan kedua orang tuanya dan keluar dari dunia roh tersebut. Satu-satunya cara untuk keluar adalah dengan bekerja di onsen yang ia datangi tadi, yaitu *Onsen Aburaya*.

2.6 Karakter dalam Film *Spirited Away*

a. Chihiro (千尋)



Gambar 2.3 Chihiro

adalah seorang anak berusia 10 tahun yang merupakan na dalam film ini. Awalnya ia memiliki kepribadian yang sengeng sesuai dengan usianya. Namun, setelah mengalami



berbagai hal di dunia roh, ia tumbuh menjadi seorang gadis pemberani, peduli, cerdas, dan dapat diandalkan.

b. Haku (ハク)



Gambar 2.4 Haku

Haku adalah seorang anak laki-laki yang membantu Chihiro di dunia roh yang merupakan murid sang penyihir Yubaba. Ia memiliki kepribadian yang baik dan suka menolong. Namun, ia dapat bersikap tegas dan memiliki kebijaksanaan yang membuatnya mampu bertindak sesuai dengan situasi yang dihadapinya. Haku siap mengambil risiko demi orang yang ia pedulikan. Hal tersebut dapat dilihat pada awal hingga akhir cerita, Haku berusaha keras untuk melindungi Chihiro dan membantunya pergi dari dunia roh dengan selamat.

c. Kamaji (釜爺)



Gambar 2.5 Kamaji



adalah seorang pria tua dengan enam lengan panjang yang bekerja di *Onsen Aburaya*. Awalnya ia memiliki sikap yang tampak dingin dan tidak peduli, Namun, ia membantu Chihiro di onsen dengan berpura-pura jadi kakeknya dan meminta

Lin untuk mengantarnya ke Yubaba. Kamaji juga membantu Chihiro dengan memberinya tiket kereta yang ia simpan selama 40 tahun.

d. Yubaba (湯婆婆)



Gambar 2.6 Yubaba

Yubaba adalah pemilik *Onsen Aburaya* yang memiliki saudara kembar bernama Zeniba. Memiliki kepribadian yang sangat sombong dan mengintimidasi. Namun, ia menunjukkan perhatian keibuan yang sangat mendalam kepada putranya, Boh. Yubaba tampak terpukul ketika Boh mengatakan bahwa ia akan membencinya jika terus memperlakukan Chihiro dengan tidak adil.

e. Zeniba (銭婆)



Gambar 2.7 Zeniba

Zeniba adalah seorang penyihir sekaligus saudara kembar dari Yubaba. Ketika kali muncul, ia terlihat menakutkan seperti saudaranya. Saat Chihiro mengunjunginya untuk mengembalikan stempel aku, ia diperlihatkan memiliki kepribadian yang baik dan suka



f. Boh (坊)



Gambar 2.8 Boh

Boh adalah anak laki-laki Yubaba. Sebelum bertemu dengan Chihiro ia memiliki kepribadian yang egois dan manja. Namun, kepribadiannya berubah selama petualangannya bersama Chihiro. Di akhir petualangannya, kita dapat menyaksikan Boh berusaha melawan ibunya untuk membantu Chihiro.

g. Lin (リン)



Gambar 2.9 Lin

Lin adalah seorang pekerja di *Onsen Aburaya*, ia memiliki kepribadian yang baik hati namun ucapannya sering kali disertai sindiran. Lin diperlihatkan sebagai sosok yang sangat protektif. Hal ini dapat dilihat pada saat ia menyembunyikan Chihiro saat menyelinap ke lantai atas untuk menemui Yubaba.



h. Kaonashi (顔無し, No Face)



Gambar 2.10 Kaonashi

Kaonashi digambarkan memiliki kemampuan untuk bereaksi terhadap emosi serta menelan individu lain untuk memperoleh kepribadian dan ciri fisik mereka. Ia diperlihatkan sebagai roh kesepian yang tertarik dengan ketulusan dari Chihiro.

