

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat Jepang dikenal sebagai masyarakat pekerja keras yang menjunjung tinggi nilai-nilai budaya. Kehebatan Jepang dalam bidang teknologi tidak membuat mereka melupakan nilai-nilai dan norma tradisional yang diwariskan oleh nenek moyang mereka. Tatahan kehidupan yang mereka jalani di abad modern adalah penyelarasan antara kemajuan teknologi dan pemeliharaan budaya tradisional yang masih terjaga dengan baik. Salah satu yang masih menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat Jepang adalah nilai *Bushido*¹.

Bushido (武士道) adalah suatu sistem etika, sebuah prinsip kode moral yang pada awalnya diterapkan oleh kesatria-kesatria Jepang atau samurai. Dalam "Bushido Pada Masyarakat Jepang: Masa Lalu dan Masa Lampau" oleh Titiek Suliyati dikatakan bahwa *Bushido* berasal dari kata "bu" yang artinya beladiri, "shi" yang artinya Samurai (orang) dan "do" yang berarti jalan. Dengan kata lain *bushido* dapat diartikan sebagai jalan terhormat yang harus ditempuh oleh seorang samurai dalam pengabdian². Istilah *Bushido* pertama kali muncul pada masa Edo (1603-1868). meskipun di era saat ini bushido sendiri sudah tidak ada namun, spiritnya masih hidup di tengah-tengah masyarakat Jepang sampai sekarang, bahkan terus tumbuh dan berkembang menjadi nasionalisme bangsa. Nilai tersebut memiliki akar dalam sejarah dan identitas kolektif masyarakat. Dalam kasus Jepang, nilai-nilai Bushido telah menjadi bagian integral dari budaya dan identitas nasional selama berabad-abad, dan karena itu cenderung bertahan dalam masyarakat modern.

Teori budaya populer menunjukkan bahwa media massa, termasuk film, televisi, dan literatur, memiliki pengaruh besar dalam membentuk persepsi dan nilai-nilai masyarakat. Dalam budaya populer Jepang, seperti manga, anime, dan film-film samurai, tema-tema yang terkait dengan Bushido sering kali dijelajahi, yang mempertahankan relevansi nilai-nilai tersebut dalam pikiran masyarakat. Salah satu film yang membahas tentang spirit bushido yang menjadi salah satu kode etik terkenal, dimana samurai ditekankan mempunyai semangat dan tekad yang harus dipegang teguh oleh para samurai. Film dengan genre aksi berlatar belakang sejarah Jepang pada restorasi Meiji yang bercerita tentang samurai yang dirilis pada tahun 2021 adalah film *Rurouni Kenshin: The Final*.



1. M. A. 2019, *Seppuku dan Nilai-Nilai Bushido dalam Film Iwo Jima*. Jurnal Ilmu Komunikasi, 16(2), 143-160.

Bushido pada masyarakat Jepang: Masa lalu dan Masa (1).



Gambar 1.1 Poster Film Rurouni Kenshin: The Final (2021)
Sumber: Wikipedia

Film *Rurouni Kenshin* merupakan adaptasi dari karya sastra berupa komik dengan judul yang sama, ciptaan Nobuhiro Watsuki. Latar waktu dalam film ini berada pada awal era Meiji di Jepang (1868–1912) dan mengangkat kisah seorang *ronin* atau samurai tanpa tuan bernama Himura Kenshin. Ia digambarkan sebagai tokoh yang tengah menjalani proses penebusan atas masa lalunya yang kelam, ketika dikenal sebagai seorang Hitokiri atau pembantai.

Film ini merupakan bagian keempat sekaligus penutup dari serial *Rurouni Kenshin*, yang sebelumnya mencakup *Rurouni Kenshin* (2012), *Rurouni Kenshin: Kyoto Inferno* (2014), dan *Rurouni Kenshin: The Legend Ends* (2014). Disutradarai oleh Keishi Ōtomo, film ini mengadaptasi alur cerita dari *Arc Jinchu*, yang menampilkan konflik antara Himura Kenshin dan Enishi Yukishiro.



Gambar 1.2 Pertarungan Kenshin dengan Enishi
Sumber: cinemags.org



Himura Kenshin adalah seorang samurai yang dikenal dengan ciri khas luka berbentuk silang (X) di pipi kirinya. Setelah meninggalkan kehidupan sebagai pembunuh, ia memilih untuk menjalani hidup sebagai pengembara dan menjauh dari segala bentuk peperangan. Namun, perjalanan tersebut tidak berjalan dengan mulus. Reputasinya sebagai pendekar tangguh di masa lalu justru menarik berbagai konflik yang terus mengikutinya. Ia harus menghadapi sejumlah permasalahan, mulai dari perselisihan dengan pihak kepolisian yang dipimpin oleh mantan atasannya hingga pertikaian dengan seorang pengusaha kaya yang berusaha mempekerjakannya, konfrontasi dengan samurai yang menyimpan dendam lama, serta pertempuran melawan seorang mafia dari Shanghai yang ingin membalas dendam.

Cerita dalam film ini tetap berpusat pada tokoh Himura Kenshin, yang berusaha menjalani kehidupan damai setelah berikrar untuk tidak membunuh lagi. Ia mulai membangun sebuah sekolah ilmu pedang di desa terpencil dan dengan terbuka mengajarkan tekniknya kepada siapa saja yang berminat. Pada masa itu, Jepang sedang berada dalam masa transisi menuju era modern, di mana peran samurai mulai kehilangan tempatnya di masyarakat. Situasi ini menjadi tantangan tersendiri bagi Kenshin dan keberlangsungan sekolah yang ia dirikan. Namun, ketenangan yang diidamkannya tak berlangsung lama. Kenshin kembali dihadapkan pada bayang-bayang masa lalunya ketika Yukishiro Enishi, musuh lamanya, muncul untuk menuntut balas atas kematian kakaknya. Bersama kelompoknya, Enishi menyebarkan teror di seluruh wilayah Tokyo. Kenshin pun dipaksa menghadapi kembali trauma masa lalunya seperti halnya luka berbentuk silang di pipinya yang tak kunjung pudar, luka itu menjadi simbol dari beban yang terus menghantuinya.

Salah satu adegan dalam film tersebut menampilkan peristiwa ketika Kaoru, gadis penjaga dōjō, diculik oleh kelompok yang dipimpin Enishi Yukishiro. Himura Kenshin dengan penuh keberanian menghadapi komplotan tersebut demi menyelamatkan Kaoru, mempertaruhkan jiwa dan raganya. Tindakan heroik ini merefleksikan salah satu aspek nilai-nilai Bushidō yang tertanam dalam diri Kenshin, seorang samurai tanpa tuan atau *rōnin* (浪人), yang tetap menjunjung tinggi prinsip kehormatan dan keberanian meskipun telah meninggalkan jalan kekerasan.





Gambar 1.3 Pertarungan Kenshin dengan komplotan Enishi saat ingin menyelamatkan Kaoru
Sumber: cinemags.org

Menurut pandangan yang dikemukakan oleh Nitobe Inazō dalam karya literturnya, seorang samurai sepatutnya menjunjung tinggi serta mengamalkan nilai-nilai Bushidō sebagai kode etik yang menjadi landasan moral dan perilaku mereka. Bushidō, yang secara harfiah berarti "jalan kesatria," mencerminkan jiwa keprajuritan yang harus dimiliki oleh setiap samurai. Nitobe (1996:33) menguraikan bahwa kode etik ini terdiri atas beberapa prinsip utama, yakni keberanian (*yū* / 勇), kebijaksanaan atau kasih sayang (*jin* / 仁), kehormatan (*meiyo* / 名誉), kejujuran (*makoto* / 誠), kesetiaan (*chūgi* / 忠義), kebenaran atau keadilan (*gi* / 義), serta kesopanan (*rei* / 禮).

Keishi Ōtomo merupakan seorang sutradara dan penulis skenario Jepang yang terkenal atas karyanya dalam dunia perfilman. Ia juga dikenal dapat mengadaptasi dengan baik cerita dari manga ke dalam bentuk film live action dan sebagai pengakuan atas karyanya, Keishi Ōtomo telah menerima berbagai penghargaan dan nominasi, termasuk Penghargaan Film Jepang untuk Sutradara Terbaik (Japan Academy Prize) atas karyanya dalam film "Rurouni Kenshin". Penulis menggunakan salah satu seri filmnya sebagai penelitian dalam penulisan skripsi ini. Film yang memiliki latar belakang Jepang memasuki era transisi modern namun masih banyak menceritakan kehidupan Jepang zaman dahulu. Oleh karena itu penulis sangat tertarik untuk mengangkat tema "Representasi Nilai *Bushido* 武士道 Pada Tokoh Samurai Himura Kenshin Dalam Film Karya Keishi Ōtomo: *Rurouni Kenshin The Final* るろうに剣心 最終章 2021".



Optimized using
trial version
www.balesio.com

Berdasarkan hasil penelusuran yang dilakukan, peneliti telah menemukan yang memiliki objek atau analisis yang relevan dengan yang dilakukan. Penelitian pertama yaitu dilakukan oleh Pratama, Universitas Brawijaya yang berjudul "Nilai-nilai Bushido yang Rurouni Kenshin 2012 karya sutradara Keishi Ohtomo" tahun ini penulis menganalisis dengan mendeskripsikan nilai-nilai yang tercermin dalam film Rurouni Kenshin, dan untuk

membantu penelitian, maka penulis melakukan penelitian dengan cara menganalisis para tokoh samurai pada setiap adegan yang menunjukkan konsep bushido pada film, dan juga menggunakan teori pendukung yaitu teori tokoh penokohan beserta menggunakan teori pendukung film lainnya, yaitu Mise-enscene. Setelah dilakukan penelitian, film Rurouni Kenshin mencerminkan semua nilai-nilai dari konsep bushido. Karakter tokoh Kenshin yang merupakan seorang rounin memiliki konsep bushido Konfusianisme mencerminkan nilai Gi, Yuuki, Jin, Reigi, Shinjitsu dan Seijitsu, kemudian karakter tokoh Goro Saito yang merupakan seorang samurai sejati memiliki konsep bushido Shintoisme mencerminkan nilai Reigi dan Chugi tercermin dan karakter tokoh Jinne yang merupakan seorang ashigaru memiliki konsep bushido Buddhism Zen mencerminkan nilai Gi dan Meiyo. Persamaannya adalah Nanda menggunakan objek penelitian yang sama yaitu nilai bushido dijadikan objek formal penelitian. Perbedaannya antara skripsi di atas dengan penelitian ini adalah, Nanda meneliti nilai-nilai bushido pada setiap tokoh yang terdapat dalam film Rurouni Kenshin 2012, sedangkan dalam skripsi ini hanya terbatas pada nilai-nilai bushido yang terdapat dalam tokoh utama film Rurouni Kenshin: The final 2021.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Sitoresmi, Nandya Kharisma Imas. Dari Universitas Brawijaya yang berjudul “Penerapan Nilai Bushido di Perusahaan Jepang Pada Film Fune o Amu Karya Sutradara Yuya Ishi” Tahun 2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada film Fune o Amu ini, terdapat tujuh nilai utama Bushido yang ada di perusahaan penerbitan kamus “Daitokai”. Nilai-nilai tersebut, yaitu nilai ketulusan (義) diterapkan oleh tokoh Majime dan Matsumoto dengan selalu tulus menjalani proses pembuatan kamus. Nilai kebaikan (仁) dilakukan oleh tokoh Nishioka dan Kishibe yang selalu mementingkan rekan kerja mereka. Nilai keberanian (勇) diterapkan ketika tokoh Nishioka dan Majime yang berani melakukan segala cara untuk kelanjutan “Daitokai”. Nilai kesetiaan (忠義) diterapkan seluruh tokoh dalam lamanya pembuatan kamus. Nilai kejujuran (誠) terdapat pada tokoh Majime yang selalu berkata dan bertindak jujur. Nilai kehormatan (名誉) diterapkan oleh tokoh Nishioka, Araki dan Majime yang selalu menjaga kehormatan tempat mereka bekerja. Nilai kesopanan (礼) diterapkan oleh Majime, Araki, dan Kishibe yang selalu sopan terhadap rekan kerja. Perbedaan skripsi tersebut dengan skripsi penulis adalah terletak pada film yang dijadikan objek penelitian, rumusan masalah dan teori yang digunakan.



Penelitian penelitian di atas memiliki objek atau fokus-fokus penelitian yang unik penelitian yang dibahas. Kedua penelitian tersebut memiliki signifikansi yang signifikan dalam memperkaya kajian yang berkaitan dengan analisis representasi nilai Bushido tokoh utama dalam film. Penelitian mengkaji nilai Bushido sebagai fenomena budaya sekaligus representasinya dalam karya film dengan menggunakan analisis kualitatif. Penelitian ini dilakukan untuk memahami bagaimana nilai Bushido

direpresentasikan dalam media populer dengan perumusan rumusan masalah yang pertama yaitu Mengetahui representasi nilai *Bushido* pada tokoh Himura Kenshin dalam film "*Rurouni Kenshin: The Final (2021)*" dan yang kedua mengapa Keishi Ōtomo memaknai nilai-nilai *Bushido* dengan caranya sendiri yang hanya menonjolkan beberapa nilai *Bushido* tertentu dalam film *Rurouni Kenshin: The Final (2021)*. Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan objek penelitian yaitu film *Rurouni Kenshin: The Final (2021)* yang berdurasi sebanyak 2 jam 18 menit. Dalam tulisan ini, penulis berfokus pada representasi nilai moral *Bushido* Himura Kenshin dalam objek penelitian. Tulisan ini juga menggunakan sumber-sumber terkait yang berasal dari beberapa buku, jurnal, skripsi, tesis, serta artikel yang berhubungan dengan bahan penelitian.

1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis representasi nilai-nilai *Bushido* yang ditampilkan oleh tokoh utama Himura Kenshin, dalam film *Rurouni Kenshin: The Final* karya Keishi Ōtomo Tahun 2021.

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- a. Manfaat Akademis
Memberikan kontribusi ilmiah dalam kajian budaya Jepang, khususnya mengenai nilai-nilai *Bushido* dalam media populer.
Menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji representasi nilai budaya dalam film dengan pendekatan semiotika dan *mise-en-scène*.
- b. Manfaat Praktis
Memberikan pemahaman kepada penonton film Jepang, khususnya film bertema samurai, mengenai makna filosofis dan budaya yang terkandung dalam karakter dan cerita.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pendekatan semiotika

Pendekatan semiotika secara terminologis dapat diartikan sebagai cabang ilmu yang mengkaji beragam objek, peristiwa, dan fenomena kebudayaan sebagai suatu sistem tanda. Menurut Alex Sobur (2009:31), terdapat dua pendekatan utama dalam analisis tanda yang sering dijadikan acuan oleh para ahli. Pendekatan pertama berasal dari pemikiran Ferdinand de Saussure, yang menyatakan bahwa tanda terdiri atas dua unsur, yakni citra bunyi (yang dapat berupa kata maupun representasi visual) dan konsep yang menjadi rujukan dari citra bunyi tersebut. Sementara itu, pendekatan kedua dikembangkan oleh filsuf dan pemikir asal Amerika, Charles Sanders Peirce (1839–1914). Peirce menjelaskan bahwa suatu tanda memiliki hubungan dengan objek yang diwakilinya, baik melalui kemiripan bentuk (ikon), hubungan sebab-akibat (indeks), maupun melalui kesepakatan sosial atau konvensi (simbol).

2.1.2 Semiotika Roland Barthes

Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika sebagai dasar analisis. Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari bahasa Yunani yang berarti “tanda.” Sementara secara terminologis, semiotika dipahami sebagai ilmu yang mempelajari berbagai objek, peristiwa, dan unsur kebudayaan sebagai suatu sistem tanda (Sobur, 2009:95). Ferdinand de Saussure menyatakan bahwa sistem penandaan terbentuk melalui serangkaian tanda yang dapat dianalisis berdasarkan unsur-unsur penyusunnya. Setiap tanda terdiri dari dua komponen utama, yaitu penanda (signifier) dan petanda (signified). Penanda merupakan bentuk fisik atau media dari suatu tanda, seperti suara, gambar, atau tulisan, sedangkan petanda merujuk pada konsep atau makna yang dikandung oleh tanda tersebut.

Sederhananya, Roland Barthes melontarkan konsep tentang konotasi dan denotasi sebagai kunci analisisnya. Denotasi merujuk pada makna dasar atau makna literal dari sebuah tanda, yang umumnya dipahami secara universal. Konotasi, di sisi lain, adalah makna tambahan yang muncul ketika tanda tersebut konteks budaya, emosi, atau nilai-nilai sosial dari si penerima yang menjadikan alasan penulis menetapkan teori semiotika sebagai teori yang digunakan dalam penelitian ini.



2.1.3 Konsep Bushido

Bushidō merupakan konsep kehidupan yang telah mengakar dalam budaya masyarakat Jepang dan menjadi bagian integral dari nilai-nilai tradisional mereka. Awalnya, Bushidō berkembang sebagai seperangkat aturan ketat yang tidak tertulis, yang dijalankan oleh kalangan samurai. Kaum samurai, yang dapat disamakan dengan para ksatria di Eropa, adalah prajurit atau pengawal yang memiliki status sosial tinggi. Menurut Bryant (1994:1), “samurai (juga dikenal sebagai bushi) merupakan golongan aristokrasi militer Jepang, yang mencapai puncak kejayaannya pada masa Sengoku Jidai atau Zaman Negara Berperang.” Para samurai mendedikasikan hidup mereka untuk melayani tuannya, yang biasanya merupakan pemilik tanah dan penguasa wilayah yang disebut *daimyō*.

Bushidō tidak hanya berfungsi sebagai pedoman moral bagi kaum kesatria (samurai), tetapi juga telah berkembang menjadi fondasi moral bangsa Jepang secara keseluruhan. Karakter nasional Jepang terbentuk melalui proses historis dan tradisi panjang yang berlangsung selama berabad-abad, hingga melahirkan identitas budaya yang khas, yang salah satunya tercermin dalam nilai-nilai Bushidō. Konsep ini kemudian menjadi simbol semangat dan jiwa bangsa Jepang, khususnya pada masa-masa peperangan (Benedict, 1982:27).

Meskipun zaman samurai telah lama berakhir, nilai-nilai Bushidō tetap hidup dan terus memengaruhi pola hidup masyarakat Jepang modern. Prinsip-prinsip moral yang terkandung dalam Bushidō masih tercermin dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Menurut Boye de Mente (2009:19), keberhasilan Jepang menjadi salah satu kekuatan dunia di bidang ekonomi dan teknologi manufaktur tidak terlepas dari pengaruh kode etik samurai, yaitu Bushidō. Etika ini telah meresap ke dalam berbagai dimensi kehidupan masyarakat Jepang, termasuk dalam bidang filsafat, manajemen, hingga kesenian (Mente, 2009:20).

Hingga saat ini, bushido tercermin dalam budaya masyarakat Jepang, termasuk dalam dunia bisnis, seperti pelayanan yang baik kepada pelanggan. Contohnya adalah ucapan “*irasshaimase*” yang diucapkan karyawan kepada konsumen sebagai tanda penghormatan.

Prinsip bushido masih dilestarikan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang. Meskipun samurai tidak lagi ada, semangat bushido tetap hidup sebagai sistem etika dan tradisi yang tidak pernah mati. Dalam bukunya *The Soul of Japan*, ia mengibaratkan samurai seperti bunga sakura yang diterpa badai, namun tetap meninggalkan aroma dan warna yang indah



2.1.4 Nilai-nilai Bushido

Nilai Bushido adalah kode etik para samurai Jepang yang mencerminkan moralitas, kehormatan, dan tanggung jawab. Bushido berarti “Jalan Ksatria,” dan mencakup prinsip-prinsip yang menjadi panduan hidup para samurai. Bushido mulai dikenal luas di seluruh dunia terutama di negara-negara Barat berkat buku yang diterbitkan oleh Inazo Nitobe, dengan menjelaskan tujuh nilai-nilai Bushido yang digunakan sebagai pedoman para samurai. Tujuh nilai Bushido yang dijabarkan oleh Inazo Nitobe, yaitu:

1. *Gi* (Kebenaran)

Seorang samurai dituntut untuk selalu bertindak sesuai dengan kebenaran. Menjalani jalan yang benar, atau setidaknya yang diyakini benar, merupakan kewajiban yang sangat penting, bahkan jika hal itu mengakibatkan kematian. Jika seorang samurai dihadapkan dengan situasi kematian dan meyakini hal itu benar, maka ia akan melihat mati di medan perang sebagai suatu kehormatan.

Kata *Gi* (義) berasal dari kata *Giri*, yang berarti tugas atau kewajiban mulia bagi seorang samurai. *Giri* didefinisikan sebagai kebenaran yang dilakukan oleh samurai karena bagi mereka, kebenaran adalah hal yang paling utama. Menurut Nitobe (1996:60), *Giri* berasal dari kata *gi* yang awalnya berarti alasan yang benar, namun seiring waktu berkembang menjadi kewajiban yang harus dipenuhi sesuai harapan masyarakat pada umumnya. Kebenaran adalah dasar dari semua tindakan. Nitobe menekankan bahwa seorang samurai harus bertindak berdasarkan prinsip moral yang kuat dan tidak menyimpang dari apa yang benar. Esensi: Bertindak dengan tegas dan benar meskipun menghadapi tekanan.

2. *Yu* (Keberanian)

Kebenaran sulit terwujud jika tidak dilandasi dengan keberanian. Oleh karena itu, seorang samurai harus memiliki *Yuuki* (勇氣) atau keberanian. Namun, jika keberanian tidak dilandasi dengan kebenaran, maka keberanian itu akan kehilangan artinya.

Nitobe (1996:66) menyatakan bahwa “keberanian adalah sesuatu yang dianggap benar”. Artinya, jika suatu tindakan dianggap benar, maka seorang samurai tidak akan ragu untuk bertindak dengan berani. Keberanian seorang samurai tidak hanya didasarkan pada kebenaran, tetapi juga harus dilandasi oleh keyakinan. Dengan



putusan yang diambil oleh samurai harus berdasarkan landaskan pada keyakinan bahwa hal itu benar. Nitobe eranian sebagai kebajikan yang harus dibangun di atas dasar n tanpa moral hanya menjadi tindakan sembrono.

Saat keberanian mencapai puncaknya, maka keberanian menjadi kebajikan, Samurai pun dituntut untuk memiliki nilai tersebut, kebajikan. Nitobe mengatakan perasaan sedih, simpati, yang dianggap sebagai sifat terbaik manusia. Seorang adalah nilai yang lembut dan penyayang berani merupakan yang paling lembut, yang paling penyayang memiliki kelembutan dan pengaruh feminin. Bagi seorang samurai yang paling layaknya seorang ibu. Jika kejujuran dan keadilan terkesan maskulin, belas kasih merupakan yang Paling berani. (2015:59) Kelembutan seorang ksatria, membangkitkan apa pun sikap mulia di dalam dirinya. Hal tersebut bukan berarti belas kasih seorang samurai sangat berbeda dengan belas kasih makhluk lain, tapi karena belas kasih itu bukanlah didasarkan pada dorongan buta. Belas kasih tersebut berkaitan dengan keadilan, dan bukan dalam kondisi pikiran tertentu, namun dalam kekuatan untuk menyelamatkan atau membunuh. Belas kasih ajaran bushido menyiratkan kekuatan untuk melakukan hal yang baik atau justru merugikan. Dalam bukunya tertulis bahwa, kebajikan samurai harus memiliki hati yang lembut dan belas kasih tirade orang lain. Nitobe menyatakan bahwa kekuatan seorang ksatria terletak pada kemampuannya untuk menunjukkan belas kasih kepada mereka yang membutuhkan.

4. *Rei* (Kesopanan)

Kesopanan merupakan hasil dari perasaan simpatik terhadap perasaan orang lain. Kesopanan juga menyiratkan penghargaan pada posisi sosial; tapi bukan untuk Membedakan orang berdasarkan kekayaannya melainkan membedakan orang dari Perbuatannya (Nitobe, 2015: 73). Saat kesopanan meningkat menjadi sesuatu yang sangat penting dalam Hubungan sosial, maka diharapkan sistem etika yang terperinci dibuat untuk Melatih pemuda agar memiliki sikap sosial yang tepat. Bagaimana orang harus Membungkuk saat menyapa orang lain, bagaimana ia harus berjalan dan duduk, diajarkan dan dipelajari dengan sangat hati-hati. Sikap baik di meja makan akan Tumbuh menjadi sebuah ilmu. Penyajian the dan meminumnya menjadi sebuah Upacara. Tentu saja orang yang berpendidikan diharapkan untuk menguasai semua itu. Mr. Veblen dalam bukunya yang berjudul *Theory of the Leisure Class*, Menyebut sopan santun sebagai “produk dan eksponen dari kehidupan kelas atas”. (Nitobe, 2015, 74).

Kesopanan bisa menjadi sikap yang buruk, jika dibangkitkan hanya oleh rasa takut akan menyinggung orang lain, padahal seharusnya kesopanan merupakan hasil dari perasaan simpatik terhadap perasaan orang lain. Kesopanan juga menyiratkan penghargaan pada posisi sosial tapi bukan untuk membedakan orang berdasarkan kekayaannya, melainkan membedakan orang dari perbuatannya (Nitobe, 2015:75).



ginya, kesopanan hampir menyerupai cinta. Saat kesopanan sesuatu yang sangat penting dalam hubungan sosial, maka jika yang terperinci dibuat melatih pemuda agar dimiliki sikap bagaimana orang harus membungkuk saat menyapa, bagaimana duduk, diajarkan dan dipelajari dengan sangat hati-hati.

Kejujuran atau keadilan merupakan ajaran yang paling meyakinkan dalam nilai samurai. Tidak ada hal yang lebih memuaskan bagi samurai daripada tindakan curang dan kebohongan. Kejujuran adalah kekuatan untuk memutuskan tindakan tertentu sesuai dengan alasan, tanpa kebimbangan. Bagaikan tulang yang memberikan ketegapan dan bentuk, itulah kejujuran bagi para samurai. (Nitobe, 2015:43). Hal lain yang lahir dari kejujuran yaitu *Giri*. *Giri* secara harfiah berarti alasan yang benar, tetapi arti sebenarnya adalah rasa tanggung jawab. Konsep dari *giri* adalah begitu tanggung jawab menjadi sangat berat, alasan yang tepat masuk untuk mencegah kita melalaikannya. Namun, *giri* mengalami kemerosotan menjadi nilai kepantasan samar yang digunakan untuk menjelaskan sanksi ini dan sanksi itu (2015:44-46). Ketulusan adalah dasar kepercayaan. Seorang samurai tidak pernah menarik kembali kata-katanya dan menepati semua janji. Nitobe menekankan bahwa kata-kata seorang samurai adalah perjanjian yang tidak boleh dilanggar.

6. *Meiyo* (Kehormatan)

Kehormatan, menyiratkan kesadaran akan harga diri personal, tidak pernah gagal mencirikan samurai, yang lahir dan dibesarkan untuk menghargai tanggung jawab dan hak istimewa profesi mereka. Nama baik atau reputasi orang adalah bagian abadi dari diri orang tersebut, yang tersisa hanyalah setiap pelanggaran terhadap integritasnya dianggap sebagai aib, dan rasa malu. Rasa malu adalah salah satu norma paling awal yang diberikan dalam pendidikan remaja (2015:95). Demi kehormatan, semua tindakan dilakukan sesuai dengan kode bushido. Sedikit saja penghinaan, samurai bertemperamen buruk akan merasa tersinggung dan menggunakan pedangnya untuk berbicara. Tindakan mengerikan yang cenderung dilakukan untuk menjaga kode kehormatan harus diimbangi dengan kemurahan hati dan kesabaran. Nitobe menyatakan bahwa kehormatan adalah elemen penting dalam hidup seorang samurai. Kehormatan mencerminkan martabat seorang individu dan merupakan pedoman moral yang menjaga seorang samurai dari tindakan tercela.

7. *Chuugi* (Kesetiaan)

Tanggung jawab pada kesetiaan merupakan kunci utama dalam norma, penghormatan dan kesetiaan pada atasan maupun prinsip dalam hidup adalah norma yang khas. Kesetiaan personal adalah penyematan moral yang ada pada semua jenis dan kondisi manusia. Bushido menganggap kepentingan keluarga dan kepentingan anggota keluarga itu sebagai sesuatu yang terikat, satu kesatuan yang



sep tentang bakti, dalam kondisi apa pun bushido tidak pernah kesetiaan, maka seorang samurai harus hidup dan mati demi penguasa sah dari negara tersebut (2015:105). Seorang tanggung jawab kesetiannya, saat berbeda pendapat dari setiaan adalah menggunakan segala cara untuk mencegah kesalahan. Jika gagal melakukannya, biarkan tuannya jika hati. Dalam kasus seperti ini, sangat wajar bagi samurai

untuk menunjukkan ketulusan kata-katanya dengan menumpahkan darahnya sendiri bahwa kesetiaan berarti berkorban demi kewajiban dan kehormatan.

2.1.5 Definisi Rounin

Rōnin adalah sebutan bagi samurai yang kehilangan tuannya. Fenomena ini mulai muncul ketika pemerintahan Tokugawa menetapkan sistem distribusi tanah dari shōgun kepada para *daimyō*, yang disertai kewajiban bagi para *daimyō* untuk mengelola wilayah mereka demi kesejahteraan rakyat. Perubahan sistem ini berbeda dari masa sebelumnya, di mana *daimyō* memiliki kepemilikan tanah secara langsung dan menghidupi bawahannya dari hasil tanah tersebut. Seiring berkurangnya peran militer, para samurai pun beralih fungsi menjadi bagian dari struktur administratif pemerintahan. Pada masa ini, perkelahian atau aksi balas dendam antar vasal dilarang oleh rezim bakufu demi menjaga ketertiban dan stabilitas masyarakat.

Salah satu peristiwa penting terkait munculnya rōnin terjadi pada abad ke-18, saat dua tuan tanah bertikai di dalam benteng *shōgun*. Pihak yang dinilai sebagai pemicu konflik diperintahkan melakukan *seppuku*, sementara tanahnya disita. Akibatnya, para pengikutnya menjadi *rōnin* dan merencanakan aksi balas dendam. Setelah melaksanakan misi tersebut, mereka juga memilih untuk melakukan seppuku sebagai bentuk tanggung jawab kehormatan (Beasley, 2003:197–198). Peristiwa ini sangat membekas dalam ingatan kolektif masyarakat Jepang dan kemudian diangkat dalam berbagai karya seni pertunjukan seperti Kabuki, yang menghadirkannya dalam bentuk narasi yang lebih dramatis dan romantis.

2.1.6 Mise En Scene

Mise en scène merupakan istilah dalam kajian perfilman yang berasal dari bahasa Prancis dan pertama kali digunakan pada tahun 1833. Secara harfiah, istilah ini berarti "menempatkan ke dalam adegan" (putting into the scene) dan mencakup seluruh elemen visual yang membentuk tampilan sinematik dalam sebuah film. Sutradara memiliki kontrol penuh terhadap komponen-komponen visual ini, yang secara kolektif membentuk suasana dan makna dari suatu adegan.

Mise en Scene merupakan kunci penting dalam sebuah film selain performa dan akting pemain. Menurut Corrigan (2004, hal. 45), Mise en Scene terdiri dari itu latar, pencahayaan, kostum, dan tingkah laku karakter. n utama tersebut, teknik pengambilan gambar juga menjadi mendukung dan mewujudkan visualisasi dalam film. Seperti leh Gibbs (2004, hal. 5), ketika membahas tentang Mise en cup framing, gerakan kamera, properti yang digunakan, dan ambilan gambar lainnya.



1. Latar (*Setting*)

Latar atau setting adalah tempat atau lokasi yang ada dalam film beserta perabot-perabot yang mendukung film tersebut. Menurut Effendy (2002, hal. 87), setiap film diproduksi dengan memerlukan satu atau beberapa lokasi sebagai tempat pengambilan gambar atau shooting. Lokasi ini dapat berupa lokasi asli atau tempat buatan yang sengaja dirancang menyerupai lokasi asli demi kebutuhan film. Latar harus sesuai dengan tema utama dari film, misalnya mengambil tema historikal dengan abad pertengahan atau tema-tema masa depan.

2. Pencahayaan (*Lighting*)

Pencahayaan merupakan teknik yang digunakan untuk menerangi suatu objek dalam film. Pencahayaan dapat bersumber dari cahaya alami seperti matahari dan bulan atau cahaya buatan berupa lampu. Menurut Corrigan (2004, hal. 52), pencahayaan dapat mewakili keinginan sutradara agar penonton memfokuskan perhatian pada suatu objek dan menciptakan suasana tertentu. Misalnya, pencahayaan yang cerah menciptakan suasana ceria dan penuh optimisme, berbeda dengan pencahayaan gelap yang menimbulkan suasana depresi atau ketakutan.

3. Teknik pengambilan gambar (*Framming*)

Pengambilan gambar dalam film merupakan salah satu hal yang paling penting dalam proses penciptaan visualisasi simbolik yang terdapat dalam film. Proses tersebut sangat memengaruhi hasil gambar yang diinginkan, apakah ingin menampilkan karakter tokoh, ekspresi raut wajah, dan setting yang ada dalam sebuah film. Berikut adalah beberapa teknik pengambilan gambar:

a. Full shot (full body of person)

Subyek utama dalam sebuah film melakukan interaksi dengan subyek yang lain, sehingga interaksi tersebut menimbulkan aktivitas sosial dan budaya tertentu (social relationship).

b. Long shot (setting and characters)

Lingkup dan jarak audience diajak untuk melihat secara keseluruhan obyek dan lingkungan sekitarnya, dan dibuat untuk mengerti sebuah dunia yang mengelilinginya (public distance).

c. Medium shot (most of body)

Audience diajak untuk sekedar mengenal obyek dalam film dengan menggambarkan sedikit suasana dari arah tujuan pengambilan gambar (personal relationship).

d. Close up (face only)

Detailan gambar yang memiliki efek yang kuat sehingga mampu menimbulkan perasaan emosional karena audience hanya melihat satu titik interest atau titik yang menarik (intimacy).



- e. Pan down (camera looks down)
Kamera diarahkan ke bawah, teknik ini menunjukkan kesan bahwa obyek yang digambarkan dalam film tersebut sangat agung, berkuasa, gagah, dan berwibawa (power, authority).
- f. Pan up (camera looks up)
Kamera diarahkan ke atas, teknik ini bisa menunjukkan kesan bahwa obyek dalam film tersebut lemah dan kecil (smallness, weakness).

2. Kostum dan Make Up

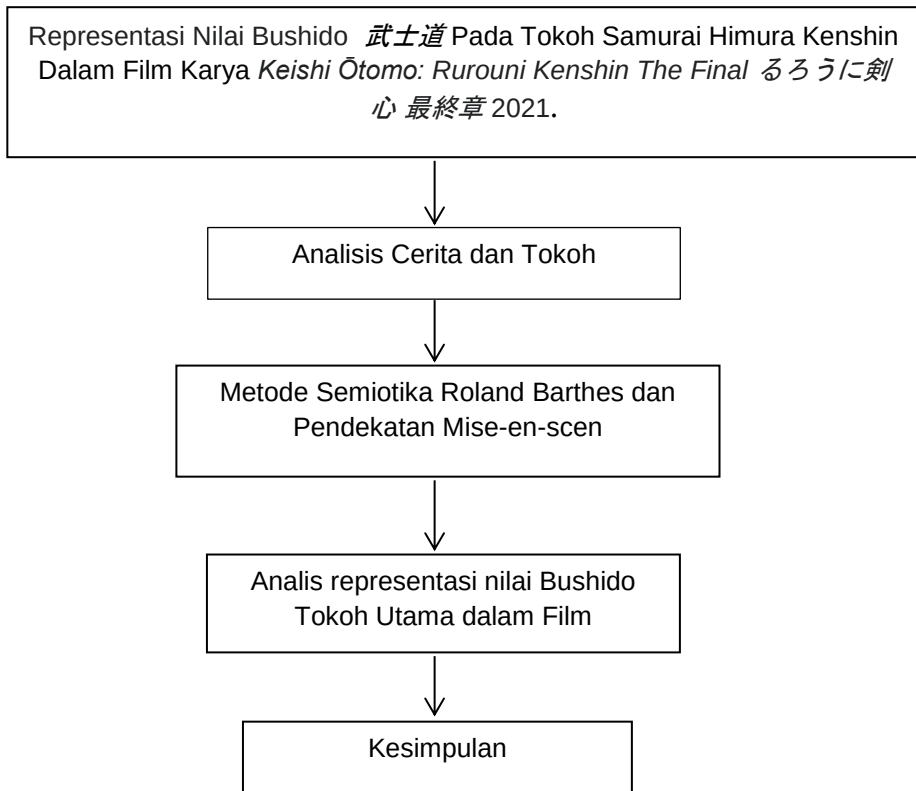
Kostum adalah rancangan busana dan aksesoris yang digunakan tokoh dalam sebuah film. Kostum harus sesuai dengan tema film dan karakter yang diperankan. Menurut Corrigan (2004, hal. 52), kostum sangat beragam, mulai dari yang realistis hingga yang terlihat berlebihan. Kostum sering kali memberikan identitas pada karakter. Sebagai contoh, kostum serba hitam dapat mengidentifikasi karakter jahat, sedangkan kostum serba putih sering

3. Tingkah laku karakter (*Acting*)

Figur atau tingkah laku karakter adalah tokoh yang hadir dalam film, dapat berupa manusia maupun hewan. Pemain dalam film harus dapat mengekspresikan berbagai macam perasaan dan pikiran yang sesuai untuk mendukung konteks cerita dalam film. Hal ini didukung dengan ekspresi wajah dan pandangan mata yang dapat mengisyaratkan berbagai perasaan seperti sedih atau gembira yang dialami tokoh dalam film.



2.2 Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 kerangka berfikir
Sumber : Data diolah oleh peneliti (2025)

