

KONSTRUKSI KORBAN PERANG PADA FILM
(Analisis Semiotika pada Film Animasi *Grave of the Fireflies*)

(Skripsi)

Oleh:

AKMAL DWI PRAYOGA

2156031002



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS LAMPUNG

2025

ABSTRAK

KONSTRUKSI KORBAN PERANG PADA FILM (Analisis Semiotika pada Film Animasi *Grave of the Fireflies*)

Oleh

AKMAL DWI PRAYOGA

Film animasi *Grave of the Fireflies* (1988) adalah film yang berfokus pada penderitaan dari sisi sipil dalam kondisi perang. Film *Grave of the Fireflies* dipandang mengkonstruksi makna korban perang berdasarkan perspektif paraktik sosial dan komunikasi massa dari sudut pandang peneliti yang dikaji dengan semiotika Christian Metz. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi bagaimana struktur sintagmatik dan paradigmatis pada elemen sinematografi dalam film tersebut membentuk konstruksi makna korban perang. Berlandaskan teori konstruksi realitas Peter L. Berger dan Thomas Luckmann, serta menggunakan pendekatan semiotika Christian Metz, studi ini menganalisis elemen sinematografi (ukuran *shot*, sudut kamera, gerakan kamera, *mise en scène*, penyuntingan, dan suara). Temuan menunjukkan bahwa film secara bertahap menggambarkan kekerasan fisik, degradasi moral, keterasingan sosial, kegagalan sistemik, dan kehilangan eksistensial atau makna hidup. Film *Grave of the Fireflies*, melalui mekanisme semiotik sintagmatik-paradigmatik serta proses eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi, mengkonstruksi realitas korban perang sebagai figur yang dimarginalkan dan dilupakan sebagai dampak perang dan kegagalan sistemik yang berujung pada dehumanisasi.

Kata Kunci: Film Animasi, *Grave of the Fireflies*, Konstruksi Realitas, Korban Perang, Semiotika Christian Metz.

ABSTRACT

CONSTRUCTION OF WAR VICTIMS IN FILM

(Semiotic Analysis of the Animated Film Grave of the Fireflies)

By

AKMAL DWI PRAYOGA

The animated film Grave of the Fireflies (1988) focuses on the suffering of civilians during wartime. The film is seen as constructing the meaning of war victims from the perspective of social practices and mass communication, analyzed through Christian Metz's semiotics by researchers. This study aims to identify how the syntagmatic and paradigmatic structures of cinematographic elements in the film form the construction of the meaning of war victims. Based on Peter L. Berger and Thomas Luckmann's theory of reality construction and utilizing Christian Metz's semiotic approach, this study analyzes cinematographic elements such as shot size, camera angle, camera movement, mise en scène, editing, and sound. The findings indicate that the film gradually depicts physical violence, moral degradation, social alienation, systemic failure, and existential loss or loss of meaning in life. Grave of the Fireflies systematically highlights the humanitarian impact of war on its victims, who are represented as eternally linked to the very existence of the meaning of war victims. The film Grave of the Fireflies, through syntagmatic-paradigmatic semiotic mechanisms and the processes of externalization, objectification, and internalization, constructs the reality of war victims as marginalized and forgotten figures, a consequence of war and systemic failure leading to dehumanization.

Keywords: *Animated Film, Grave of the Fireflies, Construction of Reality, War Victims, Christian Metz Semiotics.*

KONSTRUKSI KORBAN PERANG PADA FILM
(Analisis Semiotika pada Film Animasi *Grave of the Fireflies*)

Oleh:

AKMAL DWI PRAYOGA

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA ILMU KOMUNIKASI

Pada Jurusan Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2025

Judul Skripsi : **KONSTRUKSI KORBAN PERANG PADA
FILM (Analisis Semiotika pada Film
Animasi *Grave of the Fireflies*)**

Nama Mahasiswa : **Akmal Dwi Prayoga**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2156031002**

Progtam Studi : **Ilmu Komunikasi**

Fakultas : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi



Agung Wibawa, S.Sos.I., M.Si.
NIP. 198109262009121004

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Vito Frasetya, S.Sos., M.Si.**



Penguji Utama : **Dr. Ibrahim Besar, S.Sos., M.Si.**



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Prof. Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos., M.Si.
NIP. 197608212000032001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 12 Juni 2025

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Akmal Dwi Prayoga
NPM : 2156031002
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Alamat : Desa Sukamulya, Kec. Banyumas, Kab. Pringsewu, Prov.
Lampung
No. Handphone : 082176287917

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Konstruksi Korban Perang pada Film (Analisis Semiotika pada Film Animasi *Grave of the Fireflies*”** adalah benar-benar hasil karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) atau pun dibuat oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian atau tugas akhir saya ada pihak-pihak yang merasa keberatan, maka saya akan bertanggung jawab dengan peraturan yang berlaku dan siap untuk dicabut gelar akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam keadaan tekanan dari pihak manapun.

Bandar Lampung, 10 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Akmal Dwi Prayoga

NPM 2156031002

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Pringsewu pada tanggal 28 Maret 2002. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Yus Effendi dan Ibu Ari Saptuti. Penulis menempuh pendidikan dasar di SDN 1 Sukamulya dan lulus pada tahun 2014. Selanjutnya, penulis melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama di MTsN 2 Pringsewu, dan menyelesaikannya pada tahun 2017. Kemudian, melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Swasta Al-Kautsar Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2020. Satu tahun kemudian pada tahun 2021, penulis terdaftar sebagai mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Lampung melalui jalur SMMPTN Barat. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif mengikuti Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Ilmu Komunikasi periode 2023, dan Unila Tv periode 2022 - 2024. Selama menjadi mahasiswa, penulis melaksanakan pengabdian masyarakat yaitu Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Penawar Jaya, Kecamatan Banjar Margo, Kabupaten Tulang Bawang, Provinsi Lampung. Penulis juga pernah mengikuti program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pada semester enam, yakni melaksanakan magang mandiri di Badan Pengawas Pemilihan Umum (Bawaslu) Provinsi Lampung.

MOTTO

“Remember, face reality, not thoughts. Be brave”

(Akmal Dwi Prayoga)

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."

(QS. Al-Insyirah: 5-6)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat, rahmat, dan kekuatan yang diberikan. Skripsi ini kupersembahkan dengan penuh cinta kepada:

Ayah (Bapak Yus Effendi) dan Ibunda (Ibu Ari Saptuti)

Terima kasih telah menjadi orang tua yang selalu mengusahakan segalanya untuk saya, membesarkan saya dengan penuh kasih sayang dan penuh dukungan. Keberhasilan saya hingga saat ini tidak luput sedikitpun dari doa, dukungan serta harapan kalian yang selalu kebersamai saya.

Saudari

Kakak Perempuan satu satunya, Mbak Yaya yang turut memberikan banyak dukungan selama masa perkuliahan hingga saat saya menyusun skripsi ini

SANWACANA

Puji dan penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT atas segala nikmat dan anugerah-Nya yang tiada terhingga. Dengan rahmat dan bimbingan-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul “Konstruksi Korban Perang Pada Film (Analisis Semiotika pada Film Animasi *Grave of the Fireflies*)” sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak dapat selesai tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Ibu Prof. Dr. Anna Gustina Z., S.Sos., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
3. Bapak Agung Wibawa, S.Sos.I., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung.
4. Bapak Ahmad Rudy Fardiyana, S.Sos., M.Si., selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung.
5. Bapak Vito Frasetya, S.Sos., M.Si., selaku dosen pembimbing skripsi dan pembimbing di Unila TV yang senantiasa sabar memberikan bimbingan, waktu, dan ilmu untuk penulis selama menulis skripsi.
6. Bapak Dr. Ibrahim Besar, S.Sos., M.Si., selaku dosen penguji skripsi saya yang senantiasa memberikan masukan, kritik, dan saran yang bermanfaat untuk memperbaiki skripsi ini.
7. Ibu Fri Rejeki Noviera, S.Kom., M.Si., selaku dosen pembimbing akademik yang selalu membimbing saya sepanjang masa perkuliahan saya.

8. Ibu Hestin Oktiani, S.Sos., M.Si., selaku pembimbing saya di Unila Tv, terimakasih selama 2 tahun yang senantiasa sabar memberikan arahan, waktu, dan ilmu seta praktik yang bermanfaat untuk penulis selama berkuliah hingga bermanfaat saat penulisan skripsi penulis.
9. Semua dosen, staff administrasi, karyawan Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas pengetahuan, serta arahan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi
10. Kedua orang tua tercinta, Bapak Yus Effendi dan Ibu Ari Saptuti, terima kasih yang tak terhingga kepada kalian atas kasih sayang dan dukungan yang selalu menyertai penulis, serta telah bersabar atas setiap proses, dan memberikan kebebasan untuk mengejar impian. Setiap pencapaian ini adalah wujud dari doa dan harapan kalian.
11. Kakak yang penulis sayangi Mbak Yaya terima kasih selalu mendukung penulis dengan segala cara kalian sendiri.
12. Emil dan Ima, teman seperjuangan di Unila TV yang selalu energik penuh semangat mendukung setiap langkah penulis dalam mengerjakan skripsi, dukungan kalian sangat berarti bagi penulis.
13. Kak Daffa dan Kak Gusti terimakasih atas nasihat dan arahan yang diberikan kepada penulis saat penulis kehilangan arah baik dalam menulis skripsi dan aktivitas di Unila TV.
14. Alfu, Pandu, Zoe, Iki, Rafael, terima kasih telah membuat masa perkuliahan yang sulit ini menjadi terasa lebih mudah terutama saat menggarap skripsi.
15. Saudara penulis yang sama-sama sedang berjuang di bangku perkuliahan dan tinggal bersama jauh dari rumah, Ican dan Abay terimakasih telah mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi. Dukungan positif kalian seringkali membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi, serta terimakasih pada teman-teman Ilmu Komunikasi 21, kehadiran dan setiap momen bersama kalian menambah warna baru di dunia perkuliahan penulis.
16. Terakhir, saya mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri yang telah terus berjuang dan bertahan menghadapi berbagai masalah, serta mampu

bangkit meski berada di titik terendah. Terima kasih telah terus berusaha menjadi pribadi yang lebih baik dan tidak pernah memilih untuk menyerah.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan nikmat dan karunia-Nya untuk kita semua. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dikarenakan keterbatasan penulis. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat dan menjadi sumber ilmu bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 10 Juni 2025

Penulis,

Akmal Dwi Prayoga

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	28
1.3 Tujuan Penelitian	28
1.4 Manfaat Penelitian.....	29
1.5 Kerangka Pikir.....	30
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	32
2.1 Kerangka Konseptual	32
2.2 Kajian Teori	33
2.2.1 Konstruksi Realitas Peter L. Berger & Thomas Luckman	33
2.2.2 Semiotika.....	36
2.2.3 Semiotika Film	37
2.2.4 Semiotika Christian Metz	38
2.2.5 Ekranisasi	57
2.2.6 Ekranisasi Pengangkatan Film <i>Grave of the Fireflies</i>	58
2.3 Gambaran Umum Penelitian	59
2.3.1 Profil Film	59
2.3.2 Sinopsis Film.....	61
2.3.3 Profil Sutradara.....	62
2.3.4 Penghargaan Film.....	62
2.4 Tinjauan Penelitian Terdahulu	63
2.5 Perang	70
2.5.1 Definisi Perang	70
2.5.2 Perang Sebagai Bagian dari Sejarah dan Jenis Perang.....	70
2.5.3 Imperialisme Bangsa Barat dan Terbukanya Jepang.....	74
2.5.4 Modernisasi Jepang dan Keterlibatan Jepang dalam Perang Dunia I..	77
2.5.5 Relasi Sipil-Militer Jepang.....	79

2.5.6 Jepang Menjadi Fasis Setelah Perang Dunia I	82
2.6 Media Massa.....	83
2.7 Film.....	83
2.7.1 Definisi Film.....	83
2.7.2 Film Sebagai Refleksi sosial dan Komunikasi Massa.....	84
2.7.3 Film Sebagai Refleksi atau Repreentasi Sosial	86
2.7.4 Konstruksi Pada Film Perang atau Film Sejarah	87
2.7.5 Mulainya Perfilman Mengenai Perang.....	88
2.8 Animasi Jepang.....	90
2.8.1 Definisi Animasi	90
2.8.2 Perkembangan Awal Animasi Jepang.....	90
2.8.3 Fajar Baru Animasi Jepang.....	92
2.8.4 Sinema Anime Takahata dan Miyazaki	98
2.8.5 <i>Grave of the Fireflies</i> Karya Takahata Isao	101
BAB III METODE PENELITIAN.....	102
3.1 Pendekatan Penelitian.....	102
3.2 Metode Penelitian	103
3.3 Fokus Penelitian	104
3.4 Sumber Data	105
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	106
3.6 Teknik Analisis Data.....	107
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	109
4.1 Hasil Penelitian.....	111
4.2 Pembahasan	216
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	240
5.1 Kesimpulan.....	240
5.2 Saran	243
DAFTAR PUSTAKA	244
LAMPIRAN	244

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Waliuddin (2022) Bahasa Sinematografi.....	57
Tabel 2. Penelitian Terdahulu	70

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Pemikiran	30
Gambar 2. Metz (1974) dalam Sinsoe (2015)	42
Gambar 3. Sumbu relasi sintagmatik dan paradigmatik (Eureka.,2023).....	45
Gambar 4. <i>Shot-shot</i> adegan patung singa bangun dalam film Battleship of Pottemkin.....	46
Gambar 5. Percobaan Kuleshov. Jurnal Imaji dalam Eureka (2023)	47
Gambar 6. Poster Film <i>Grave of the Fireflies</i>	60
Gambar 7. Isao Takahata	62
Gambar 8. Adegan 1 (00.00.01 – 00.00.53)	111
Gambar 9. Adegan 2 (00.00.54 – 00.02.28)	113
Gambar 10. Adegan 3 (00.02.39 – 00.03.42)	114
Gambar 11. Adegan 4 (00.04.48 – 00.06.49).....	116
Gambar 12. Adegan 5 (00.06.50 – 00. 07.11)	117
Gambar 13. Adegan 6 (00.07.51 – 00.09.57)	118
Gambar 14. Adegan 7 (00.09.30 – 00. 09.58)	120
Gambar 15. Adegan 8 (00.09.46 – 00.09.58)	121
Gambar 16. Adegan 9 (00.12.36 – 00.12.57)	122
Gambar 17. Adegan 10 (00.12.59 – 00.13.28)	123
Gambar 18. Adegan 11 (00.14.16 – 00.14.28).....	124
Gambar 19. Adegan 12 (00.19.22 – 00.19.45)	125
Gambar 20. Adegan 13 (00.28.55 – 00.29.47)	127
Gambar 21. Adegan 14 (00.43.25 - 00.43.36).....	129
Gambar 22. Adegan 15 (00.47.26 – 00.47.49)	130
Gambar 23. Adegan 16 (01.01.57 – 01.02.59)	131
Gambar 24. Adegan 17 (01.04.00 – 01.04.10)	133
Gambar 25. Adegan 18 (01.07.42 – 01.08.32)	135
Gambar 26. Adegan 19 (01.10.50 – 01.11.38)	137

Gambar 27. Adegan 20 (01.13.36 – 01.14.31)	138
Gambar 28. Adegan 21 (01.15.30 – 01.18.47)	140
Gambar 29. Adegan 22 (01.18.48 - 01.19.36)	142
Gambar 30. Adegan 23 (01.19.57 – 01.20.27)	143
Gambar 31. Adegan 24 (01.22.54 – 01.24.29)	145
Gambar 32. Adegan 25 (01.24.30 – 01.25.56)	147

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kondisi peperangan saat ini masih terus berlangsung yang menimbulkan penderitaan dari pihak yang berperang. Di Timur Tengah terdapat konflik antara Palestina dan Israel yang berlangsung lebih dari 70 tahun, konflik konflik negara muslim di timur tengah, dan di Eurasia terdapat peperangan antara Rusia dan Ukraina yang Meletus sejak 2022, dll. Peperangan masih ada bahkan untuk ke depannya bibit peperangan belum dapat dipastikan akan berhenti.

Perang telah menjadi bagian tak terpisahkan dari sejarah manusia, dengan catatan menunjukkan bahwa periode damai jauh lebih sedikit dibandingkan masa konflik (Novicow, 1912 dalam Sarsito, 2009). Meskipun berbagai upaya telah dilakukan untuk mencegah perang, seperti pembentukan Liga Bangsa-Bangsa dan Perserikatan Bangsa-Bangsa, perang tetap terjadi dalam berbagai bentuk, termasuk perang dunia, perang dingin, hingga perang regional (Sarsito.,2009).

Mengutip dari Sarsito (2009) Carl von Clausewitz, seorang filsuf perang dari Jerman, dalam bukunya *On War*, mendefinisikan perang sebagai "tindakan kekerasan yang bertujuan memaksa lawan untuk memenuhi keinginan kita." Ia juga menggambarkan perang sebagai bentuk duel dalam skala besar, menegaskan bahwa perang bukanlah entitas yang berdiri sendiri, melainkan kelanjutan dari politik dengan cara lain.

Dalam konteks politik, perang sering kali dipandang sebagai kelanjutan dari diplomasi yang gagal, di mana kekuatan militer digunakan untuk menyelesaikan perselisihan antar komunitas politik. Secara umum, perang dapat dikategorikan sebagai perang internasional, yang melibatkan negara-negara berbeda, serta perang sipil, yang terjadi di dalam suatu negara antara kelompok yang bertikai (Orend & Briand, 2008 dalam Sarsito, 2009).

Penyebab perang pun beragam baik penyebab langsung (*casus belli*) dan penyebab umum. Penyebab perang dapat dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu penyebab langsung (*casus belli*) dan penyebab umum. Penyebab langsung adalah peristiwa spesifik yang memicu suatu pihak untuk memulai perang, tetapi biasanya tidak akan terjadi tanpa adanya faktor penyebab umum yang mendahuluinya. Faktor-faktor yang memicu perang sangat beragam, termasuk aspek psikologis, budaya, ideologi, ekonomi, dan politik. Misalnya, Jepang, Jerman, dan Italia di era Perang Dunia II memulai perang dengan alasan kebutuhan ekspansi wilayah guna meningkatkan kesejahteraan rakyatnya. Dengan demikian, perang bukan hanya konflik bersenjata, tetapi juga fenomena sosial, ekonomi, dan politik yang kompleks (Sarsito.,2009).

Karena perang merupakan bagian dari sejarah atau peristiwa besar dalam kehidupan manusia, tentu momen tersebut akan dicatat sebagai dokumentasi penting dan disebar luaskan pada publik. Dengan demikian peristiwa sejarah dicatat atau direkam kemudian menjadi konsumsi publik yang merupakan bagian dari media massa walaupun teknologi dan cakupannya masih terbatas di awal perkembangannya. Menurut Jacob (2022) pada abad ke-19, perang menjadi peristiwa yang dapat diakses oleh publik, sementara fotografi memungkinkan wartawan dan tentara untuk membagikan perspektif mereka tentang konflik bersenjata, meskipun pertempuran terjadi di negara yang jauh dan melibatkan musuh yang tidak dikenal.

Media massa diartikan sebagai sarana komunikasi dan informasi yang menyebarkan informasi secara luas dan dapat diakses oleh banyak orang. Dari segi makna, media massa adalah alat atau *medium* yang digunakan untuk

menyebarkan berita, opini, komentar, hiburan, dan berbagai jenis konten lainnya kepada publik (Bungin.,2006 dalam Habibie, 2018). Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada audiens. Sedangkan media massa mengacu pada sarana yang digunakan untuk menyebarkan pesan dari sumber kepada khalayak luas melalui alat-alat komunikasi seperti surat kabar, film, radio, dan televisi (Canggara., 2010 dalam Habibie., 2018).

Teknologi fotografi kemudian berkembang menjadi gambar bergerak yang dapat menceritakan alur sebuah peristiwa yaitu film. Film adalah salah satu media komunikasi modern yang efektif dalam bentuk audio visual dengan sifat yang sangat kompleks. Menurut Nugraha dkk (2014) sebagai karya yang unik dan menarik, film menyampaikan ide melalui gambar bergerak, sekaligus berfungsi sebagai sumber informasi yang dapat menjadi sarana hiburan, propaganda, politik, serta rekreasi dan edukasi yang layak untuk dinikmati oleh masyarakat. Selain itu, film juga dapat berperan dalam menyebarkan nilai-nilai budaya. Namun, dalam pembuatannya, film harus memiliki daya tarik tersendiri agar pesan moral yang ingin disampaikan dapat dipahami oleh penonton.

Menurut Pratista (2008) dalam Azizah dkk (2022), film dibagi menjadi dua jenis genre yaitu genre primer dan genre sekunder. Genre primer adalah genre dasar dan populer sejak awal perkembangan sinema pada tahun 1900-an hingga 1930-an, seperti film laga, drama, epik sejarah, fantasi, horor, komedi, kriminal dan gangster, musikal, petualangan, dan perang. Sementara itu, genre sekunder adalah genre utama yang sedang berkembang atau merupakan turunan dari genre primer, seperti film bencana, biografi, dan film untuk kajian ilmiah.

Film sebagai media massa memiliki peran sebagai sebuah karya audio visual untuk menarik perhatian masyarakat karena film bermanfaat sebagai sarana hiburan, pemberian informasi, masalah politik, dan edukasi. Pada abad ke-21 ini film sudah banyak mengalami perkembangan dan perkembangan itu tidak

bisa lepas dari film pada akhir abad ke-20 yang berkembang yang merupakan dampak dari majunya teknologi. Salah satu film dengan genre primer adalah film bergenre perang.

Jacob and Ells (2018) dalam Jacob (2022) menyatakan bahwa ketika media film mulai menjadi bagian dari alat korespondensi perang dan hiburan, masyarakat, khususnya melalui sinema, dan kemudian pada abad ke-20 melalui televisi, secara teratur disuguhkan gambaran perang dan simbol-simbol yang dihasilkan dari konflik tersebut. Ini mencakup liputan berita, dokumenter, dan film yang diputar di bioskop. Sejak Hollywood mulai memproduksi film perang, semakin banyak film perang yang dibuat dan hal tersebut menjadi bagian penting dari budaya populer, tidak hanya di Amerika Serikat. Dengan demikian, genre film perang telah menjadi elemen penting dalam menggambarkan realitas konflik, dengan Hollywood memainkan peran besar dalam mempopulerkan genre ini. Film bertemakan perang juga berfungsi sebagai cerminan dampak perang terhadap nilai-nilai kemanusiaan, tidak hanya dalam bentuk kekerasan fisik tetapi juga kerusakan moral dan sosial yang diakibatkan oleh perang.

Film perang memungkinkan untuk merepresentasikan fenomena kompleks seperti kepentingan politik, imperialisme, dan aktivitas dalam skala nasional yang mengakibatkan ternacamnya kehidupan manusia. Hal ini diperkuat akan pendapat Munawar dkk (2022) dalam Azizah dan Yumitro (2024) yang menyatakan Perang adalah fenomena yang sangat kompleks dan berdampak luas pada kehidupan manusia. Salah satu dampak paling signifikan adalah terhadap kemanusiaan dan ketahanan pangan.

Film, dengan berbagai bentuk visualisasinya, kini telah menjadi bagian yang menyeluruh dalam kehidupan. Sebagai karya seni, film adalah hasil dari proses kreatif yang menggabungkan beragam unsur, seperti seni musik, seni rupa, seni suara, teater, serta teknologi, dengan gambar sebagai elemen visual utamanya (Imanto.,2007).

Pada awal sejarah film, para pembuat film seperti Lumiere menciptakan film dengan konsep sederhana, yaitu merekam kenyataan yang ada, seperti momen para pekerja pabrik yang selesai beraktivitas. Perekaman ini dilakukan tanpa menyampaikan kisah tertentu atau alur cerita yang telah disusun sebelumnya. Seiring dengan berjalannya waktu, film mengalami perkembangan dari segi cerita (Imanto.,2007).

Seiring berjalannya waktu, film berkembang yang tadinya hanya sebagai sebuah karya seni saja menjadi film sebagai bentuk komunikasi. George Méliès mengubah realitas yang sederhana menjadi cerita yang dipenuhi fantasi yang memikat. Melalui kreasinya, Méliès menyulap kenyataan menjadi sebuah tontonan yang kaya akan dunia impian. Dengan berkembangnya aliran "Surrealisme" suatu gerakan seni yang berfokus pada penafsiran mimpi dan dipenuhi daya fantasi, dunia perfilman pun terkena dampaknya. Berbagai konsep cerita bernuansa fantasi mulai bermunculan, termasuk di Amerika, dengan kontribusi pemikiran dan karya dari Edwin (Imanto.,2007).

Berkembangnya film sebagai karya seni menjadi film sebagai sebuah cerita di awal perkembangannya telah memicu kreativitas perkembangan film kedepannya. Film naratif cenderung menceritakan tentang sebuah cerita yang digambarkan dalam film untuk menyampaikan pesan dan makna dari cerita yang disuguhkan. Film yang berfokus pada penyampaian pesan dan makna ini menjadikan film sebagai sebuah produk komunikasi dalam menyampaikan pesan.

Dalam perkembangan teori film terdapat Upaya dari beberapa teoritis untuk mencari perspektif yang dapat menangkap substansi film. Film tidak lagi dimaknai sebagai karya seni tetapi sebagai praktik sosial (Turner.,1991 dalam Irawanto.,1999) dan komunikasi massa (Jowett dan Linton.,1981 dalam Irawanto.,1999). Perspektif ini telah mengurangi bias normatif dan teoritis film yang cenderung membuat idealisasi dan mulai meletakkan film secara objektif.

Film sebagai praktik sosial tidak berdiri netral atau bebas nilai melainkan dibentuk oleh kondisi sosial, politik, ekonomi, dan budaya tempat ia diproduksi. Perspektif praktik sosial juga melihat film bagian dari proses sosial yang dapat merefleksikan struktur kekuasaan, nilai dominan, hingga konflik ideologis dalam Masyarakat. Dalam praktik produksi filmnya melingkupi siapa yang membuat, siapa yang mendanai dan siapa yang menyensor. Lebih luas lagi perspektif ini mengasumsikan interaksi antara film dengan ideologi kebudayaan di mana film diproduksi dan dikonsumsi (Irawanto.,1999).

Di sisi lain dalam perspektif komunikasi massa, karena film dikonsumsi banyak orang secara serempak dalam ruang publik menjadikannya bentuk komunikasi massa yang sangat efektif. Dalam perspektif ini film dimaknai sebagai pesan-pesan yang ditransmisikan dalam komunikasi filmis yang memahami hakikat, fungsi dan efeknya. Perspektif ini memerlukan pendekatan yang terfokus pada film sebagai proses komunikasi. Di samping itu, dengan manaru film dalam konteks sosial, politik, dan budaya di mana proses komunikasi tersebut berlangsung, sama artinya dengan memahami preferensi penonton – yang pada gilirannya menciptakan citra penonton film. Intinya, akan lebih bisa ditangkap hakikat dari proses menonton, dan bagaimana film berperan sebagai sistem komunikasi simbolis (Irawanto.,1999).

Dengan demikian Film bukan hanya karya seni, tapi merupakan media komunikasi massa yang terlibat dalam proses pembentukan makna sosial dan ideologis dalam masyarakat. Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa baik perspektif praktik sosial maupun komunikasi massa, keduanya sama-sama lebih melihat kompleksitas aspek film sebagai *medium* komunikasi massa yang beroperasi di masyarakat.

Kajian mengenai hubungan antara film dan masyarakat telah menjadi bagian penting dalam tradisi ilmu komunikasi, yang awalnya sangat dipengaruhi oleh paradigma model komunikasi mekanistik dari Shannon dan Weaver (1949). Dalam model ini, komunikasi diasumsikan sebagai penerima pasif pesan-pesan dari media, termasuk film. Seiring waktu, film yang awalnya hanya menjadi

hiburan bagi kelas bawah, menunjukkan kemampuannya menembus batas kelas sosial dan menjangkau khalayak luas. Hal ini menyadarkan para peneliti bahwa film memiliki potensi besar untuk mempengaruhi masyarakat. Namun, banyak studi awal melihat pengaruh film secara *linier* bahwa film mempengaruhi masyarakat berdasarkan pesan eksplisitnya, tanpa mempertimbangkan bahwa masyarakat juga dapat mempengaruhi isi film. Kritik terhadap pandangan ini melahirkan perspektif refleksionis, yang menyatakan bahwa film merefleksikan realitas masyarakat tempat ia diproduksi. Garth Jowett, misalnya, menyatakan bahwa karena tuntutan komersial, media massa termasuk film terpaksa menyajikan konten yang mampu menjangkau selera audiens luas, sehingga cenderung merefleksikan nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat (Irawanto.,1999).

Namun, pandangan refleksionis ini dikritik oleh Graeme Turner, yang menyatakan bahwa film tidak sekadar mencerminkan realitas, melainkan merekonstruksi dan merepresentasikannya melalui berbagai kode, konvensi, mitos, dan ideologi budaya. Dalam kata Turner: "*Film does not reflect or even record reality... it constructs and 'represents' it...*"—sehingga film dilihat sebagai produk budaya yang aktif membentuk makna, bukan sekadar cermin pasif.

Dalam kerangka ini, representasi menjadi proses aktif dan ideologis, bukan pemindahan realitas secara mekanik. Perspektif ini semakin diperkuat oleh pendekatan Marxis, yang melihat film bukan hanya sebagai ekspresi artistik, tetapi sebagai institusi sosial yang membawa fungsi ekonomi dan ideologis. Claire Johnston, misalnya, menyatakan bahwa fokus kajian Marxis bukan terletak pada isi atau bentuk film semata, melainkan pada cara kerja representasi dan hubungan film dengan proses produksi makna serta subjektivitas yang dihasilkannya—baik bagi pembuat maupun penonton. Film, dalam hal ini, merupakan arena politis yang tidak hanya diproduksi oleh struktur sosial dan budaya, tetapi juga memiliki peran aktif dalam membentuk serta mereproduksi struktur tersebut. Sebagaimana dinyatakan Turner, film bekerja dalam sistem makna budaya yang saling tarik-menarik dengan ideologi

dominan. Karena itu, film tidak pernah otonom dari ideologi yang melatarinya, dan justru memainkan peran penting dalam memperkuat atau menantang hegemoni budaya tempat ia berada (Irawanto.,1999).

Melihat konteks film apakah itu sebuah refleksi atau representasi, film bukan sekadar media hiburan atau representasi estetis, tetapi merupakan produk sosial dan budaya yang sarat dengan fungsi ideologis. Awalnya dilihat sebagai media yang secara *linier* mempengaruhi masyarakat, kajian-kajian mutakhir menunjukkan bahwa hubungan antara film dan masyarakat jauh lebih kompleks.

Perspektif refleksionis, yang menganggap film sebagai cermin realitas sosial, dianggap terlalu menyederhanakan proses produksi makna dalam film. Sebaliknya, pendekatan representasional seperti yang dikemukakan oleh Graeme Turner menekankan bahwa film tidak mencerminkan realitas, melainkan mengonstruksi dan merepresentasikannya melalui sistem tanda, kode, mitos, dan ideologi yang hidup dalam kebudayaan. Pandangan ini sejalan dengan perspektif Marxis, yang melihat film sebagai institusi ideologis dan ekonomi yang memproduksi subjektivitas serta turut mengatur relasi kuasa dalam masyarakat. Oleh karena itu, film harus dipahami sebagai bagian dari praktik sosial dan komunikasi massa yang tidak netral, melainkan terlibat dalam produksi, reproduksi, dan kemungkinan perlawanan terhadap ideologi dominan dalam masyarakat tempat film itu diproduksi.

Karena itu, bagaimana komunikasi dipandang dan teori terkait konstruksi realitas diperlukan sebagai basis dalam kajian penelitian film ini. Pandangan komunikasi saat ini yang paling umum menurut Carey adalah pandangan transmisi yang dikenal dalam budaya kita (dikutip dalam Utomo.,2019). Carey memandang bahwa visi komunikasi transmisif adalah yang paling tertanam dalam budaya dan didorong oleh industri, berkaitan dengan konsep "mengirim," "menyiarkan," atau "menyampaikan informasi." (Subtil.,2014). Tujuan dari proses transmisi ini adalah agar pesan yang disampaikan oleh pengirim dapat diterima dengan jelas oleh penerima, sehingga pemikiran dan

perasaan pengirim dapat dipahami dengan baik oleh penerima. Jika penerima sudah memahami inti dari pesan tersebut, maka proses transmisi antara pengirim dan penerima dapat dianggap berhasil (Utomo.,2019).

Grossberg menyatakan bahwa dia selalu mempertanyakan konsep komunikasi yang ada dalam wacana akademik maupun populer. Menurutnya, pemahaman tentang komunikasi terlalu luas dan kurang memiliki kejelasan makna. Ia berpendapat bahwa asumsi filosofis tentang rezim komunikasi dapat dijelaskan dan dipahami secara lebih mendalam (dikutip dalam Utomo.,2019). Grossberg berpendapat bahwa kehidupan manusia ada di dalam kekuatan wacana dan ideologis. Dalam hal ini kehidupan manusia digambarkan dalam rezim komunikasi. Grossberg memberikan pernyataan mengenai bagaimana kita dipaksa untuk menggunakan cara-cara tertentu dalam berbicara mengenai komunikasi dengan mengingat Batasan-batasannya (dikutip dalam Utomo.,2019).

Dalam Review buku *Philosophy Of Communication* karya Garry Radford yang dilakukan Utomo, ia membahas pandangan rezim transmisi dan pandangan yang berada di luar rezim komunikasi transmisi, mencakup pendekatan yang tidak hanya memandang komunikasi sebagai proses pemindahan atau pengiriman pesan dari pengirim ke penerima. Dari pembahasan mengenai pandangan komunikasi yang telah di review, terdapat aspek komunikasi yang keluar dari pandangan rezim transmisi.

Pendekatan yang berada di luar rezim komunikasi transmisi mencakup pandangan yang tidak hanya memandang komunikasi sebagai proses pemindahan atau penyampaian pesan dari pengirim ke penerima. Munculnya pandangan di luar rezim transmisi ini berawal dari pandangan rezim transmisi yang menganggap komunikasi itu berawal dari ide. Utomo (2019) berpendapat jika kita memahami komunikasi sebagai sesuatu yang berawal dari sebuah ide yang kemudian disalurkan atau ditransmisikan, timbul pertanyaan: dari mana ide tersebut sebenarnya berasal? Jika diasumsikan bahwa ide itu muncul dari

pikiran, muncul lagi pertanyaan lain: apakah ide tersebut sudah ada dan tertanam dalam diri kita sejak lahir?

Radford meyakini bahwa refleksi komunikasi transmisi butuh akan pendekatan komunikasi yang berbeda. Hal ini sejalan dengan pernyataan Grossberg bahwa “komunikasi antar individu terganggu oleh kurangnya refleksi mengenai bagaimana dan mengapa konsep (komunikasi) dikembangkan dari asal mula konsep itu sendiri.” Radford menekankan bahwa dalam bukunya, ia akan menjawab pertanyaan seputar realitas yang mendasari pembahasan komunikasi serta teori-teori yang berhubungan dengannya (dikutip dalam Utomo.,2019).

Pandangan komunikasi yang keluar dari pandangan rezim transmisi, terdapat pembahasan pandangan aspek komunikasi yang berfokus pada teks dan pembaca yang menganggap penulis tidak terlalu penting menurut Umberto Eco, dan komunikasi menurut Edmund Husserl tidak bergantung pada premis *Meaning* (arti/maksud) tergantung pada pikiran. Pandangan ini dibahas dalam judul ketujuh, *a Semiotic and a Phenomenological Discourse of Communication : The Autor Should Die* (dikutip dalam Utomo.,2018). Pandangan ini menganggap pembaca dengan *social treasury* nya atau seluruh ensiklopedia pengetahuan Bahasa, budaya, dan riwayat interpretasi sebelumnya perihal teks-teks lain menjadi landasan pembaca untuk bebas memposisikan teks. Pandangan lainnya yang di review yaitu *a hermeneutic Discourse of Communication : The Genuine Conversation*. Pandangan ini membahas untuk memahami inti dari komunikasi, kita perlu memahami dengan siapa kita berbicara, waktu komunikasi berlangsung, serta pengalaman sebelumnya dalam konteks komunikasi serupa. Pengirim pesan tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga memproses kondisinya sesuai dengan konteks budaya tempat ia berada. Begitu pula, penerima pesan akan menginterpretasikan pesan tersebut berdasarkan kondisinya sendiri (Utomo.,2019).

Melihat dari kedua pandangan yang keluar dari rezim transmisi ini, peneliti melihat bahwa pandangan yang menjadi oposisi dari rezim transmisi ini lebih ke arah pembahasan interpretatif yang mengeksplorasi komunikasi sebagai proses penciptaan dan pemaknaan realitas melalui dialog dan pengalaman. Hal tersebut merupakan abstraksi dari konstruksi sosial.

Bungin (2007) dalam Chodri (2013) menyatakan bahwa Istilah konstruksi sosial atas realitas menjadi populer setelah diperkenalkan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann dalam buku mereka yang berjudul "*The Social Construction of Reality, a Treatise in the Sociology of Knowledge*" pada tahun 1966. Mereka menjelaskan bagaimana proses sosial terjadi melalui tindakan dan interaksi, di mana individu membentuk suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif serta berlangsung secara berkelanjutan.

Menurut Peter L. Berger dan Thomas Luckmann, konstruksi realitas sosial terjadi melalui tiga proses utama, yaitu eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi. Eksternalisasi merupakan tahap di mana individu mengekspresikan dirinya ke dalam dunia, baik melalui tindakan fisik maupun mental, sebagai bentuk penyesuaian diri dalam masyarakat. Pada tahap ini, masyarakat dianggap sebagai hasil dari aktivitas manusia (*society is a human product*). Selanjutnya, objektivasi terjadi ketika hasil dari eksternalisasi menjadi sesuatu yang nyata dan diterima sebagai bagian dari realitas sosial, seperti nilai, norma, atau institusi yang berkembang dalam kehidupan bermasyarakat. Proses terakhir adalah internalisasi, di mana individu menyerap kembali realitas objektif tersebut ke dalam kesadarannya, sehingga struktur sosial yang telah terbentuk memengaruhi cara berpikir dan bertindak seseorang. Ketiga proses ini berlangsung secara terus-menerus dalam kehidupan sosial, membentuk pemahaman individu terhadap realitas yang ada di sekitarnya (Pratiwi.,2018).

Konsep dasar realitas yang membagi realitas menjadi realitas objektif, realitas simbolis, dan realitas subjektif ini terjadi pada sebuah proses dialektis eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi (Bungin.,2008 dalam Pratiwi

dkk.,2021). Momen-momen tersebut tidak selalu berlangsung dalam suatu urutan waktu, namun masyarakat dan tiap individu yang menjadi bagian darinya secara bersamaan dikarakterisasi oleh ketiga momen itu, sehingga analisa dari masyarakat harus melalui tiga momen tersebut (Dharma.,2018).

Eksternalisasi dimulai pada tahap yang mendasar pada pola interaksi antar individu dengan produk-produk sosial masyarakatnya. Produk sosial tercipta dalam masyarakat pada tahap eksternalisasi, lalu pribadi individu menyesuaikan kedalam dunia sosiokulturalnya (Bungin.,2008 dalam Pratiwi dkk.,2021). Konstruksi film terletak pada eksternalisasi yang mana suatu film mengkonstruksi makna tertentu menjadi sebuah realitas objektif yang ditayangkan.

Terkait dengan itu (konstruksi pada film), sebelumnya telah dijelaskan bahwa film mengenai perang merupakan bagian dari sejarah atau peristiwa besar dalam kehidupan manusia yang momennya dicatat sebagai dokumentasi penting dan disebar luaskan pada publik yang merupakan media massa. Walau demikian, tingkat akurasi konstruksi peristiwa yang dibuat film sebagai dokumentasi Sejarah, tetap menjadi sebuah permasalahan kontroversial karena seorang sineas bukanlah sejarawan. Dalam hal ini peneliti berbicara tentang film fiksional yang memang mengkomunikasikan sesuatu tentang Sejarah bahkan hingga membantu pengajarannya, namun ia tidak berdasarkan standar akurasi Sejarah (Irawanto.,1999).

Dari abstraksi di atas mengenai perang dan film, peneliti mendapati Jepang menjadi negara yang layak untuk dikaji karena perannya yang unik dalam sejarah global, terutama dalam interaksinya dengan bangsa Barat dan ambisinya melakukan ekspansi militer untuk menyatukan wilayah Asia yang membuat Jepang banyak terjun ke medan Perang. Pada awalnya sejak abad ke-18, negara-negara Eropa dan Amerika Serikat mulai melirik Jepang sebagai bagian dari ekspansi perdagangan mereka, yang dipicu oleh Revolusi Industri dan persaingan ekonomi (Munawwaroh, 2015). Namun, berbeda dari banyak

negara di Asia yang mengalami kolonisasi langsung, Jepang menerapkan kebijakan isolasi (*Sakoku Jidai*) selama lebih dari dua abad di bawah pemerintahan Tokugawa. Kebijakan ini membatasi hubungan dengan dunia luar untuk menjaga stabilitas internal dan mencegah pengaruh asing, terutama dari bangsa Eropa yang saat itu tengah melancarkan imperialisme di berbagai belahan dunia. Meskipun demikian, tekanan dari negara-negara Barat, terutama Amerika Serikat melalui ekspedisi Commodore Perry pada tahun 1853, memaksa Jepang untuk membuka diri terhadap perdagangan internasional, yang ditandai dengan Perjanjian Kanagawa tahun 1854 (Darsono, 2014 dalam Munawwaroh.,2015).

Terbukanya Jepang membawa perubahan besar dalam sistem politik dan sosialnya, yang berpuncak pada jatuhnya pemerintahan Shogun Tokugawa dan kembalinya kekuasaan ke tangan kaisar (Lan, 1962 dalam Munawwaroh.,2015). Sejak saat itu, Jepang mengalami modernisasi pesat dengan mengadopsi teknologi dan sistem pemerintahan Barat, menjadikannya salah satu negara Asia yang berhasil menandingi dominasi bangsa barat (Daisuki, 1963 dalam Munawwaroh.,2015). Berbeda dengan negara-negara Asia lainnya yang mengalami kolonisasi, Jepang justru berkembang menjadi kekuatan imperialisme baru pada abad ke-20, menunjukkan bahwa interaksi dengan Barat tidak hanya membawa dampak negatif, tetapi juga menciptakan peluang bagi Jepang untuk menata ulang posisinya di panggung dunia (Rustamana dkk.,2023).

Modernisasi Jepang mendorong ambisi imperialisme dengan meniru strategi negara-negara Barat. Jepang berusaha memperluas wilayah, menguasai sumber daya alam, serta memperkuat posisinya sebagai kekuatan global. Selain itu, ajaran Shinto yang meyakini kaisar sebagai keturunan dewa dengan misi menyatukan dunia (*Hakko Ichiu*) semakin memperkuat dorongan ekspansionisnya. Untuk mencapai tujuan tersebut, Jepang terlibat dalam berbagai konflik, terutama di kawasan Asia (Rustamana dkk., 2023).

Terdapat pandangan lain yang melihat periode antarperang Jepang bukan sebagai jalan yang tak terhindarkan menuju perang dan otoritarianisme, melainkan sebagai masa penuh dinamika dan persaingan ideologis dalam membentuk identitas nasional. Kemenangan militerisme atas kekuasaan dominan di Jepang bukanlah hasil yang pasti, melainkan akibat dari serangkaian pilihan dan kondisi domestik serta internasional yang kompleks.

Hal ini dijelaskan dalam artikel "*Contesting the 'New Japan': Rethinking Japanese Interwar Politics (1919–1941)*" yang ditulis Avan Fata dalam *Columbia Journal of History*. Artikel ini mengulas ulang pemahaman konvensional tentang Jepang di masa antarperang, yakni bahwa negara ini bergerak secara linear dari demokrasi menuju militerisme dan ekspansi imperial.

Penulis berargumen bahwa narasi tersebut terlalu menyederhanakan kenyataan yang jauh lebih kompleks. Periode 1919 - 1941 justru dipenuhi oleh tarik-ulur antara berbagai ideologi dan kepentingan politik yang saling bersaing dalam menentukan arah masa depan Jepang. Meskipun Jepang menunjukkan gejala demokratisasi pada era Taishō seperti penerapan hak pilih universal untuk laki-laki dan partisipasi aktif dalam sistem internasional pasca Perang Dunia I proses ini juga dibarengi dengan ketegangan politik domestik, kekerasan, serta meningkatnya pengaruh militer, terutama pasca-Insiden 26 Februari 1936 yang melibatkan upaya kudeta oleh sekelompok perwira muda Angkatan Darat Kekaisaran Jepang terhadap pemerintah di Tokyo. Di kancah internasional, keterlibatan Jepang dalam Liga Bangsa-Bangsa dan Konferensi Perdamaian Paris menunjukkan keinginan untuk diakui sebagai kekuatan global, meskipun hal itu berujung pada kekecewaan, terutama saat klaim kesetaraan ras ditolak.

Ketidaksepakatan antara Angkatan Darat dan Angkatan Laut mengenai strategi ekspansi pun memperlihatkan bahwa tidak ada konsensus nasional yang solid. Selain itu, ideologi Pan-Asianisme yang sering digunakan sebagai justifikasi ekspansi ke Asia lebih banyak berfungsi sebagai alat retorika ketimbang

panduan kebijakan konkret. Dengan demikian, kemenangan militerisme di Jepang bukanlah akibat dari suatu kepastian historis, melainkan hasil dari persaingan internal dan kondisi global yang rumit dan tidak terduga.

Terdapat kajian serupa dalam artikel "*Total Military Politics: The Rise of Japanese Fascism*" karya Jack Bennett (2019) menawarkan kajian komprehensif tentang bagaimana Jepang mengalami transformasi politik radikal dari sistem yang semi-demokratis menuju fasisme yang didominasi oleh kekuatan militer antara tahun 1925 hingga 1945. Penulis menguraikan bahwa walaupun Jepang memperkenalkan hak pilih universal bagi pria pada tahun 1925, sebuah langkah penting menuju demokrasi. Pada saat yang sama negara juga mengesahkan *Peace Preservation Law* yang secara efektif membatasi kebebasan berpendapat dan memperkuat kontrol negara atas oposisi politik, khususnya kaum komunis dan pasifis. Langkah ini menunjukkan bahwa ekspansi hak politik sipil tidak disertai dengan perlindungan terhadap kebebasan politik, sehingga menciptakan ruang yang rapuh bagi relasi sipil-militer yang sehat.

Situasi diperparah oleh krisis ekonomi global yang dikenal sebagai *Depresi Showa*, yang berdampak sangat parah di wilayah pedesaan Jepang. Penurunan harga beras dan meningkatnya kelaparan seperti yang terjadi dalam tragedi kelaparan di wilayah Tohoku pada 1934 menghasilkan keresahan sosial yang signifikan. Pemerintah sipil dianggap gagal merespons dengan efektif, sehingga mendorong sebagian besar rakyat, terutama dari kalangan muda dan kelompok nasionalis, untuk memandang militer sebagai solusi terhadap kemerosotan nasional. Ketika legitimasi pemerintah sipil mulai goyah, militer melihat peluang untuk mengambil alih peran dalam arah kebijakan negara. Dalam konteks inilah relasi sipil-militer di Jepang mengalami pergeseran tajam: dari model subordinatif (militer di bawah sipil) menjadi model dominatif (militer menguasai sipil). Dominasi militer menurut Harold Crouch (1989) dalam Irawanto (1999) hamper lazim dalam masyarakat di mana

Pembangunan struktur sosial yang kuat atau kelompok dengan kepentingan yang beragam dengan mereka dari birokrasi yang didominasi militer.

Peristiwa-peristiwa kekerasan politik mempercepat dominasi militer, terutama Insiden 15 Mei 1932 di mana Perdana Menteri Inukai Tsuyoshi dibunuh oleh kelompok perwira muda Angkatan Laut dan Insiden 26 Februari 1936, sebuah kudeta berdarah yang melibatkan faksi radikal dalam Angkatan Darat. Kedua peristiwa ini bukan hanya menunjukkan kerapuhan rezim sipil, tetapi juga menandai perubahan arah politik Jepang yang mana kekuasaan tidak lagi ditentukan melalui pemilu atau proses legislatif, melainkan oleh tekanan dan intimidasi militer. Setelah insiden-insiden ini, aktor-aktor sipil dalam pemerintahan cenderung bersikap pasif atau kompromistis terhadap kehendak militer, memperkuat dominasi institusi militer dalam pengambilan kebijakan domestik dan luar negeri.

Bennett juga menyoroti peran penting militer dalam kebijakan ekspansionis Jepang, seperti pendudukan Manchuria tahun 1931 yang dilakukan secara sepihak oleh Angkatan Darat tanpa mandat pemerintah pusat. Pembentukan negara boneka Manchukuo menjadi simbol dari hilangnya kontrol sipil atas tindakan militer. Tidak hanya itu, tindakan militer seperti ini menjadi cikal bakal dari *total war mobilization* yang memposisikan seluruh elemen Masyarakat termasuk sipil di bawah logika perang dan militerisasi. Dengan kata lain, militer bukan hanya mendominasi struktur politik, tetapi juga mulai membentuk identitas nasional dan arah ideologis Jepang. Militerisme di Jepang berkembang bukan karena adanya satu ideologi fasis tunggal seperti di Italia atau Jerman, melainkan karena proses institusional dan sosial yang perlahan-lahan mengikis otoritas sipil dan memperluas pengaruh militer dalam kehidupan politik dan sosial.

Kebangkitan fasisme Jepang tidak dapat dilepaskan dari dinamika relasi sipil-militer yang timpang. Militer bukan sekadar alat negara, tetapi menjelma menjadi aktor politik utama yang mengendalikan negara dan mengarahkan

Jepang menuju imperialisme dan Perang Dunia II. Relasi ini tidak berkembang secara instan, melainkan melalui proses krisis, kegagalan politik sipil, dan mobilisasi nasionalis yang menjadikan militer sebagai simbol kebangkitan bangsa. Dengan demikian, memahami fasisme Jepang tidak hanya soal ideologi, tetapi juga soal struktur kekuasaan yang memberi ruang bagi militer untuk mengambil alih peran dominan dalam negara.

Ambisi ekspansi dari militerisasi Jepang tersebut didukung dengan alat-alat propaganda yang merupakan bagian dari media massa dan salah satu medianya adalah film. Mengutip dari buku karangan Budi Irwanto (1999) "Film, ideologi, dan militer Hegemoni militer dalam sinema Indonesia" dijelaskan bahwa film merupakan *medium* ideologisasi yang dilakukan oleh penguasa, sejak zaman penjajahan Jepang di Indonesia sampai suatu periode ketika negeri berada dalam genggaman rezim kapitalis birokratik yang ditulangi oleh militer. Disini dijelaskan bahwa film bukan sekadar media hiburan atau dokumentasi sejarah, tapi bisa menjadi alat hegemonik, yaitu sarana untuk menanamkan ideologi atau pandangan dunia tertentu kepada masyarakat secara halus dan masif.

Dijelaskan bagaimana sinema Indonesia menjadi medan produksi makna hegemonik, dari zaman Jepang hingga Orde Baru. Fokusnya adalah bahwa kekuasaan (negara dan militer) menggunakan film untuk menyebarkan ideologi mereka secara sistematis dan terstruktur. Hal serupa kurang lebih terjadi dalam fasisme Jepang, di mana militerisme Jepang di era Perang Dunia II memproduksi propaganda pada media termasuk film yang digunakan secara sistematis untuk mengideologisasi rakyat sipil agar mendukung penuh agenda militer negara.

Salah satu usaha militer Jepang adalah melalui film animasi. Dalam bidang media, pembatasan film asing mendorong meningkatnya produksi dan distribusi film perang serta animasi propaganda di dalam negeri (Hu, 2010).

Animasi adalah bahasa visual dan tindakan berkomunikasi. Secara teknis, animasi didefinisikan sebagai media berbasis gerakan di mana setiap gambar diambil melalui kamera untuk menciptakan rangkaian gerakan yang terlihat nyata. Gambar tersebut bisa digambar tangan atau dihasilkan oleh komputer; medianya bisa berupa lembaran sel (seluloid transparan), kaca, atau permukaan pasir pantai. Bentuk lain dari gambar yang dimanipulasi secara tradisional dengan tangan meliputi penggunaan boneka kayu, figur tanah liat, dan boneka potongan kertas. Pada dasarnya, menghidupkan animasi berarti berkomunikasi, menceritakan sebuah kisah untuk diri sendiri, orang lain, atau keduanya, melalui serangkaian gambar yang dimanipulasi dan dirancang (Hu.,2010).

Johan Halas (1976) dalam Hu (2010) menyatakan bahwa film animasi adalah teknik komunikasi visual yang memiliki potensi dasar untuk menyederhanakan hal-hal yang rumit, mengungkapkan hal-hal yang tidak terlihat, serta mengajarkan secara cepat dan ringkas. Dewi (2017) dalam Risal dan Nisa (2021) menyatakan bahwa film mampu merepresentasikan dan membentuk realitas sosial yang ada di masyarakat. Hal ini tercermin dari cara film menyajikan gambaran realitas melalui simbol-simbol yang kaya makna dalam pesan dan estetika kontennya. Sebagai media informasi, film memberikan pemahaman tentang suatu isu, sehingga penonton dapat mengerti dan memahami masalah tersebut.

Dengan demikian film animasi sebagai komunikasi, menceritakan kisah naratif yang membentuk sebuah realitas yang memiliki makna mealalui konstruksi, terutama film perang yang mengadaptasi peristiwa besar dalam sejarah manusia yang sangat kompleks dan berdampak luas pada kehidupan manusia. Walaupun fenomena perang sangat kompleks, film dengan tema perang biasanya hanya mengambil dari beberapa sudut pandang dan jarang mensuguhkan keseluruhan kompleksnya peristiwa peperangan yang netral sesuai realita.

Mengutip dari Buku *Frame of Anime Culture and Image Building* karya Hu (2010) pada awal abad ke-20, Jepang mulai mengenal dan mengadopsi

teknologi animasi dari Barat. Jepang melihat animasi sebagai *medium* baru yang dapat membangun identitas budaya, tetapi tetap mengacu pada standar Barat. Walaupun demikian, Jepang berhasil menciptakan identitas animasi tersendiri ketika melihat dalam aspek fotografi "realisme", yang merupakan aspek estetika utama dari banyak lukisan Barat, bentuk seni pendahulunya, yang telah menjadi prinsip kerja artistik yang menonjol dalam banyak film anime terkenal seperti *Akira* (1988), *Grave of the Fireflies* (1988), dan *Princess Mononoke* (1997).

Kritikus film Mori Takuga (2004) dalam Hu (2010) mengungkapkan bahwa sebelum dan selama Perang Dunia II, banyak animasi diproduksi menggunakan format 35 mm yang mana ini menunjukkan bahwa pada masa itu animasi memiliki peran yang signifikan dalam industri film Jepang. Demi mewujudkan ambisi *Hakko Ichiu* Jepang terlibat dalam berbagai peperangan, terutama di kawasan Asia (Rustamana dkk.,2023). *Hakko Ichiu* memiliki tujuan yang mirip dengan konsep *Lebensraum* Nazi Jerman dalam melegitimasi ekspansi militer. Namun, perbedaannya terletak pada asal-usulnya, di mana *Hakko Ichiu* berlandaskan ajaran Shinto (Gunawan, 2017).

Film animasi pertama Jepang, *Momotarō no Umiwashi* (1943), menampilkan karakter hewan yang mengenakan seragam militer dan berperan sebagai prajurit. Dengan durasi 37 menit, film ini menggambarkan militer Jepang sebagai kekuatan penyelamat bagi penduduk di Kepulauan Pasifik. Sekuelnya berlanjut, *Momotarō Umi no Shinpei* (1945), dengan durasi 75 menit dan melibatkan lebih dari 50 staf serta orkestra besar, menjadi produksi animasi terbesar pada masanya (Hu, 2010). Film animasi propaganda Jepang ini tidak hanya menampilkan Jepang sebagai kekuatan militer, tetapi juga menggambarkan mereka sebagai bangsa yang sedang "berjuang" melawan penindasan Barat.

Namun dalam perjalannya, pada akhirnya Jepang kalah dalam perang dan diduduki sekutu. Pendudukan sekutu (Amerika) berdampak pada perkembangan animasi di Jepang yang sebelumnya bersifat militeristik

mengarah pada nilai-nilai demokratis. Di bawah kepemimpinan Jenderal Douglas MacArthur, Amerika Serikat yang memimpin pendudukan Jepang melalui Panglima Tertinggi Sekutu (SCAP) memberlakukan penyaringan ketat terhadap film. Pada musim semi 1946, SCAP memusnahkan lebih dari 200 salinan film yang dianggap mengandung unsur feodalistik atau bertentangan dengan nilai-nilai demokrasi (Hu.,2010). Merasa tertekan oleh kebijakan SCAP, sekitar 100 animator, termasuk Yamanoto Sanae, Yasuji Murata, dan Masaoka Kenzō, mendirikan *Shin Nihon Dōga Sha* pada akhir 1945, yang kemudian berganti nama menjadi *Japan Manga Film Corporation*. Langkah ini bertujuan untuk mengantisipasi pengawasan SCAP terhadap industri kreatif mereka (Fan, 1997 dalam Hu, 2010).

Salah satu film penting yang diproduksi organisasi ini adalah *Sakura*, yang disutradarai oleh Masaoka Kenzō yang merupakan animasi pertama pasca perang yang tidak mengandung unsur militeristik dan feodalistik. Secara simbolis, film animasi *Sakura* merepresentasikan awal yang baru serta menggambarkan era pascaperang yang ideal. Jiwa Jepang tetap lestari, mengingat bunga sakura sebagai lambang nasional dan representasi estetika budaya Jepang. Dalam dunia animasi, semangat tersebut tetap hadir, dan sifat inspirasionalnya memperkuat keberadaannya. Selain *Sakura*, muncul animasi lain yang melambangkan kondisi pascaperang secara halus Berjudul *Mahou no Pen* merepresentasikan Pembangunan Jepang dan kegelisahan terhadap Pembangunan Kembali pasca perang yang terlalu bergantung pada koloni barat diceritakan dalam bentuk personalisasi karakter fiksi. Era lepasnya animasi dari pengaruh militer dan propaganda ini merupakan “fajar baru” animasi Jepang (Hu.,2010).

Setelah fajar baru bagi animasi Jepang, animasi Jepang terus berkembang sehingga membentuk identitas yang membedakan animasi Jepang dengan animasi barat. Perkembangan ini dipengaruhi tokoh-tokoh penting seperti Osamu Tezuka pada 1960an dengan penerapan *Limited animation* yang merupakan teknik animasi yang menggunakan jumlah frame lebih sedikit per detik, kemudian dalam perkembangannya muncul animasi yang menerapkan

model *auteur* oleh Miyazaki dan Takahata (Hu.,2010). Model *auteur* ini pertama kali berkembang di Prancis dan memahami, mengkritisi dan berteori bahwa sutradara film Hollywood menghadapi tantangan dalam menyeimbangkan dua aspek yang bertolak belakang. Kritik ini karena produksi film Hollywood dianggap terlalu mengutamakan komersialisasi dan mengabaikan ekspresi artistik sutradara. Di satu sisi, mereka harus memenuhi tuntutan industri hiburan yang berorientasi pada kapitalisme dan budaya populer. Di sisi lain, mereka harus berusaha mempertahankan visi artistik mereka yang mencerminkan gaya dan ekspresi pribadi (Wollen.,1972 dalam Hu.,2010).

Hayao Miyazaki dan Isao Takahata merupakan dua figur penting dalam perkembangan animasi Jepang modern. Sebagai sutradara *auteur*, mereka memiliki kendali penuh terhadap estetika, narasi, serta tema sosial dalam karya-karyanya. Berawal dari pengalaman mereka di serikat buruh Toei Dōga pada 1960-an, keduanya membentuk kesadaran sosial dan politik yang kuat, yang kemudian tercermin dalam film-film mereka (Fan.,1997 dalam Hu.,2010).

Takahata dikenal dengan pendekatan realisme sosial, seperti dalam *Grave of the Fireflies*, sedangkan Miyazaki menggunakan fantasi untuk mengkritik eksploitasi alam, seperti dalam *Princess Mononoke*. Selain sebagai kreator, mereka juga memahami animasi sebagai media massa yang mampu menyampaikan isu sosial, budaya, dan politik. Tema yang mereka angkat berkisar pada hubungan manusia dengan alam dan kehidupan bermasyarakat. Berbeda dari animasi Barat yang membahas ekologi, karya Takahata menekankan realisme dan karya Miyazaki menekankan unsur fantasi untuk menjangkau audiens lokal. Melalui visi kreatifnya, Miyazaki dan Takahata menjadikan animasi bukan sekadar hiburan, tetapi juga *medium* ekspresi artistik yang mendalam (Hu.,2010).

Dalam perjalanannya, Takahata pada tahun 1988 merilis film animasi Jepang yang membahas peristiwa perang tepatnya mengungkap periode Jepang semasa

Perang Dunia II bertajuk *Grave of the Fireflies*. Melihat situasi Jepang saat itu (1988) tentu menjadi perhatian ketika terdapat animasi yang mengusung tema Perang Dunia II di saat kondisi sosial, politik, geopolitik dan ekonomi Jepang relatif stabil. Dengan kata lain *Grave of the Fireflies* tidaklah sama dengan film animasi dengan tema perang yang dibuat semasa Perang Dunia II yang memuat propaganda negara. Munculnya *Grave of the Fireflies* menjadi perhatian karena saat perilisannya adalah masa dimana animasi telah lepas dari kepentingan militer dan menjadikannya film animasi Jepang bertema perang yang bercerita secara spesifik pada peristiwa pengeboman kobe saat Perang Dunia II. Animasi Jepang yang dulunya banyak mengusung tema perang dan bersifat propaganda, kini muncul kembali dengan tujuan yang berbeda. Dari fenomena yang ada makna film animasi *Grave of the Fireflies* layak untuk diteliti dalam mencari makna animasi fajar baru yang mengusung tema Perang.

Grave of the Fireflies yang merupakan hasil perkembangan fajar baru animasi Jepang seakan memiliki pandangan tersendiri mengenai peristiwa Perang Dunia II khususnya pada isu sosial korban perang jika dilihat dari kreatornya yaitu Takahata yang merupakan sutradara auteur yang memiliki pengalaman semasa perang dan aktif dalam serikat buruh. Saat Perang Dunia II, animasi didukung militer dan cenderung propaganda demi kepentingan militer, sedangkan *Grave of the Fireflies* merupakan hasil dari perkembangan industri animasi pasca fajar baru yang berangkat dari salah satu pelopor model *auteur* animasi Jepang yaitu Takahata yang mempunyai visi realisme pada isu sosial, budaya, dan politik dalam pembuatan film melalui ekranisasi.

Menurut Eneste (1991) dalam Herman R (2017) ekranisasi adalah proses mengadaptasi novel menjadi bentuk film. Kata ini berasal dari bahasa Prancis, *écran*, yang berarti 'layar'. Eneste menjelaskan bahwa ekranisasi adalah proses pengalihwahan, yakni mengubah atau mengadaptasi sebuah novel (karya sastra) menjadi film layar lebar. Ekranisasi biasanya melibatkan tiga tahap utama, yaitu pemotongan atau penyusutan, penambahan, dan perubahan variasi. Karena itu, dalam proses mengadaptasi novel ke film, sering kali

diperlukan penambahan untuk menyesuaikan interpretasi dari sutradara. Hal ini disebabkan oleh perbedaan antara novel dan film sebagai bentuk karya sastra novel merupakan sastra tulis, sedangkan film adalah bentuk sastra audiovisual.

Grave of the Fireflies (Hotaru no Haka), film yang disutradarai oleh Isao Takahata pada tahun 1988, merupakan adaptasi dari cerita pendek karya Nosaka Akiyuki dengan judul yang sama yang pertama kali diterbitkan pada 1967 dan berhasil meraih Penghargaan Naoki (Isao.,1988 dalam Goldberg.,2009). *Grave of the Fireflies* secara eksplisit menampilkan penderitaan yang dialami kedua tokoh utamanya. Tragedi dalam film ini terasa semakin menyayat hati karena memiliki unsur autobiografis. Nosaka Akiyuki, penulis cerita aslinya, pernah mengalami peristiwa serupa ketika ia terpisah dari keluarganya akibat serangan bom dan harus merawat adik tirinya yang berusia enam belas bulan, yang akhirnya meninggal karena malnutrisi di bawah asuhannya.

Kritikus Igarashi Yoshikuni berpendapat bahwa bagi Nosaka, menulis adalah bentuk eksorsisme psikologis, di mana dengan "membunuh" karakter Seitai dalam ceritanya, ia berupaya mengatasi rasa bersalahnya atas kematian sang adik. Hal serupa juga dialami oleh Isao Takahata, yang tertarik mengadaptasi kisah ini bukan hanya karena reputasi cerita yang mendapat banyak apresiasi serta dukungan finansial dari Miyazaki, tetapi juga karena pengalaman pribadinya. Saat masih kecil, ia sempat terpisah dari keluarganya bersama salah satu saudaranya selama dua hari akibat serangan bom, sebuah peristiwa yang ia anggap sebagai pengalaman terburuk dalam hidupnya (Hu, 2010).

Film *Grave of the Fireflies* adalah film yang menitikberatkan dari sudut pandang korban perang di Jepang, kobe dari penyerangan pesawat pembom B-29 Amerika. *Grave of the Fireflies* adalah film animasi Jepang yang menggambarkan kisah dua saudara yang kehilangan ibu mereka akibat serangan udara di Kobe, serta bagaimana keduanya akhirnya meninggal karena

berbagai kesulitan yang mereka hadapi (Takahata.,2015 dalam Yamamura and Seaton.,2022). *Grave of the Fireflies* termasuk dalam kategori film fiksi yang menceritakan dari sudut pandang Jepang sebagai korban pengeboman amerika semasa perang dunia ke-2 di kobe yang dikemas dengan kisah kakak beradik yang mati setelah berjuang bertahan hidup dalam kondisi perang. Film ini diproduksi oleh studio ghibli dan disutradarai oleh Takahata Isao. Film *Grave of the Fireflies* dibuat oleh sutradara dan novelis yang sama sama mengalami masa perang dunia ke-2 dan menjadi korban perang pada pengeboman perang asia pasifik (Yamamura and Seaton.,2022).

Ketika diputuskan bahwa novel asli akan difilmkan, Nosaka berbicara dengan Takahata tentang novelnya sebagai berikut: ‘[Meskipun novel ini ...] tentu saja berdasarkan pengalaman saya sendiri, saya tidak dapat menahan diri untuk tidak mengagungkan saudara laki-laki [Seita] [untuk] menebus apa yang saya sendiri tidak dapat lakukan dalam kenyataan’ (Takahata and Nosaka.,1991 dalam Yamamura and Seaton., 2022). ‘Saya tidak sebaik anak laki-laki dalam novel tersebut terhadap saudara perempuan saya, dan saya menulis dengan sangat buruk tentang orang dewasa di sekitar saya, meskipun itu adalah sebuah novel’ (Nosaka.,1987 dalam Yamamura and Seaton.,2022). Dengan kata lain, Nosaka mengembangkan karyanya dengan memfiksikan pengalaman perang pribadinya. Ia merekonstruksi pengalaman tersebut menjadi sebuah dunia naratif fiksi dalam bentuk *shinjū-mono*, yaitu drama yang menggambarkan sepasang kekasih yang melakukan bunuh diri bersama demi cinta abadi... (Takahata.,1991 dalam Yamamura and Seaton.,2022).

Cerita *Grave of the Fireflies* dari sang novelis Akiyuki Nosaka lebih menekankan pengalaman pribadi sebagai korban perang. Takahata sang sutradara melihat hal tersebut berinovatif untuk menambahkan unsur realitas dalam film (Yamamura and Seaton.,2022). Visi Takahata terlihat dari penelitiannya yang mendetail, mencakup berbagai aspek seperti struktur bom pembakar, rute penerbangan pesawat B-29, hingga kaleng penjatuh bom dan fonograf (Studio Ghibli.,2013 dalam Yamamura and Seaton.,2022). Dalam hal

ini, pendekatan kedua kreator untuk karya mereka sangat kontras satu sama lain (Yamamura and Seaton.,2022).

Film yang dibuat dari kedua latar belakang pembuat cerita *Grave Of the Fireflies* Takahata Isao dan Nosaka Akiyuki merupakan hasil penyusunan pesan yang dibuat berdasarkan pengalaman novelis selaku korban dengan kemudian di ekranisasi oleh Takahata Isao selaku sutradara film. Dalam hal ini, film *Grave of the Fireflies* mengonstruksi makna mengenai korban perang melalui model *auteur* sutradara.

Pada dasarnya, studi media massa berfokus pada pencarian pesan serta makna yang terkandung dalam kontennya, karena inti dari kajian komunikasi adalah proses penyampaian makna. Artinya, ketika kita meneliti media, sebenarnya kita sedang menelusuri makna—dari mana ia berasal, bentuknya seperti apa, sejauh mana makna itu ingin disampaikan, bagaimana makna tersebut tertanam dalam media, dan bagaimana kaitannya dengan cara kita berpikir. Oleh karena itu, metode penelitian dalam ilmu komunikasi seharusnya mampu menggali dan mengungkap makna yang tersirat dalam materi pesan komunikasi (Irawanto.,1999).

Dalam mengkaji makna pada film yang merupakan konstruksi, peneliti menggunakan tradisi semiotika yang mengkaji tanda untuk melihat bagaimana film membentuk suatu realitas. Menurut Hoed (2014) dalam Rohmaniah (2021), Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda-tanda dalam kehidupan manusia. Secara umum, manusia memiliki kemampuan untuk menemukan makna dalam setiap fenomena sosial yang terjadi di sekelilingnya. Sobur (2006) dalam Wibisono dan Sari (2021) menyatakan bahwa film biasanya dibangun dari berbagai tanda, sehingga menjadi subjek yang relevan untuk analisis struktural atau semiotika. Tanda-tanda tersebut meliputi beragam sistem tanda yang bekerja sama untuk mencapai efek tertentu. Sistem semiotika dalam film bahkan lebih kompleks karena menggunakan tanda-tanda ikonis, yaitu tanda-tanda yang merepresentasikan sesuatu. Gambar-gambar dinamis

dalam film berfungsi sebagai ikon yang merepresentasikan realitas yang digambarkan.

Dalam studi semiotika, terdapat dua aspek utama yang menjadi perhatian, yaitu relasi antara tanda dan maknanya serta cara tanda-tanda dirangkai membentuk suatu kode. Menurut Fiske, kode yang muncul dalam suatu acara televisi saling berhubungan dan menciptakan makna tertentu. Seiring perkembangannya, model analisis yang dikembangkan oleh John Fiske tidak hanya terbatas pada program televisi, tetapi juga dapat diterapkan dalam analisis berbagai teks media lain, seperti film, iklan, dan media visual lainnya (Sutanto, 2017 dalam Safitri, 2022). Konsep ini menjadi inti dalam proses komunikasi.

Dalam meneliti makna film *Grave of the Fireflies* mengenai korban perang melalui model *auteur* sutradara yang melibatkan proses konstruksi, peneliti menemukan teori semiotika yang dapat di terapkan yaitu semiotika Christian Metz yang mana menawarkan model yang lebih spesifik terhadap film sebagai Bahasa visual melalui kode sinemantik—semiotika yang melihat konstruksi alur naratif yang dibangun dalam film melalui pola dan pengambilan gambar adalah Semiotika Christian Metz.

Dalam buku *Film Language* berisi penelitian Christian Metz yang berupaya menjelaskan bagaimana film naratif dapat menghasilkan makna dengan cara yang serupa seperti bahasa menyampaikan makna. Dalam penjelasannya, Metz banyak mengacu pada teori strukturalisme Saussure untuk memahami "bahasa" dalam film. Teori strukturalisme ini didasarkan pada premis bahwa manusia berusaha memberi makna pada dunia dengan mencari struktur. Struktur ini terbentuk melalui pengelompokan pengalaman sensorik ke dalam pasangan biner yang saling terkait, baik yang serupa maupun yang berlawanan (Roth.,n.d dalam Eureka.,2023).

Analisis semiotika film beroperasi melalui struktur bahasa sinematik, estetika visual, serta aspek fenomenologis dari gambar audiovisual yang berfungsi

sebagai *medium* ekspresi film. Proses ini terintegrasi dalam hubungan antar tanda yang terjadi dalam struktur sintagmatik besar (*The Large Syntagmatic*).

Fokus utama semiotika film adalah mengkaji bagaimana makna dibangun dan disampaikan, khususnya melalui analisis elemen denotatif dalam film. Elemen denotatif ini berperan dalam menciptakan, mengorganisasi, dan mengkode tanda-tanda yang terlihat di layar, memungkinkan proses pembentukan makna berlangsung (Metz, 1991 dalam Perdana.,2018).

Teori semiotika Christian Metz bertujuan untuk memahami bagaimana film menyampaikan peristiwa yang dialami tokoh dengan mengedepankan pendekatan psikoanalisis dan struktur naratif. Sebagai pelopor dalam kajian semiotik sinema, Metz memperkenalkan konsep-konsep mengenai pola pengambilan gambar dan makna yang terkandung di balik teknik sinematografi. Fokus utama teorinya terletak pada interpretasi isi setiap motif yang ditampilkan dalam film (berbeda dengan *shot* yang hanya dilihat sebagai hasil pengambilan gambar). Analisis ini meluas ke tingkat sekuen dan berbagai *shot* yang telah disusun secara struktural untuk menciptakan narasi (Masinambow, 2001 dalam Ma'sum.,2022).

Setiap *shot* dalam film mengandung berbagai informasi yang kompleks. Untuk memahami makna dari *shot* (sinematografi), *scene* (adegan), atau *sequence* (urutan) yang saling terkait, diperlukan kemampuan membaca bahasa film. Proses ini melibatkan analisis dengan menggunakan kategori hubungan sintagmatik untuk menguraikan elemen-elemen film. Selain itu, analisis juga mencakup tanda-tanda verbal (seperti dialog) dan nonverbal (seperti *mise en scene*) melalui struktur bahasa film yang dikenal sebagai *The Large Syntagmatic Category of the Image Track*. Penelitian terhadap film yang sarat makna sangat penting karena film memiliki peran signifikan dalam memengaruhi dan membentuk persepsi masyarakat melalui pesan-pesan yang terkandung di dalamnya (Ma'sum.,2022).

Film memiliki pola tertentu dalam menghasilkan makna yang dikenal sebagai struktur sintagmatik (Metz.,1990 dalam Sari dan Rusdiarti.,2024). Metz

mengategorikan unsur-unsur sinematografi dalam film ke dalam delapan jenis sintagma, yang merepresentasikan pola struktur naratif tertentu. Pertama *shot* otonom (*autonomus shot*), kedua sintagma paralel (*parallel syntagma*), ketiga sintagma kurung (*bracket syntagma*), keempat *syntagma* deskriptif (*descriptive syntagma*), kelima *syntagma* alternatif (*alternating syntagma*), keenam *scene*, ketujuh *episodic sequence*, kedelapan *ordinary*. Pusat perhatiannya terletak pada aksi yang berlangsung secara kontinu, dengan penekanan dan pengembangan yang lebih mendalam (Metz, 1990 dalam Sari dan Rusdiarti.,2024).

Melalui analisis sintagmatik paradigmatis Metz, penelitian ini akan mengeksplorasi konstruksi makna yang dibangun dalam film *Grave of the Fireflies* melalui bahasa sinematografi dalam memberikan pemahaman mengenai makna korban perang dalam film sebagai *medium* komunikasi membentuk realitas yang memiliki makna dari sudut pandang peneliti menggunakan semiotika Christian Metz sebagai metode analisis.

1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan dari latar belakang yang disuguhkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana film animasi *Grave of the Fireflies* mengkonstruksi makna korban perang dari sudut pandang peneliti yang dikaji dengan semiotika Christian Metz

1.3 Tujuan Penelitian

Mengidentifikasi bagaimana struktur sintagmatik dan paradigmatis pada elemen sinematografi dalam film *Grave of the Fireflies* membentuk konstruksi korban perang melalui semiotika Christian Metz.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan akan menambah wawasan dalam kajian komunikasi tentang konstruksi realitas di media, khususnya film bertema perang, dengan pendekatan dialektis konstruksi realitas dan metode semiotika.

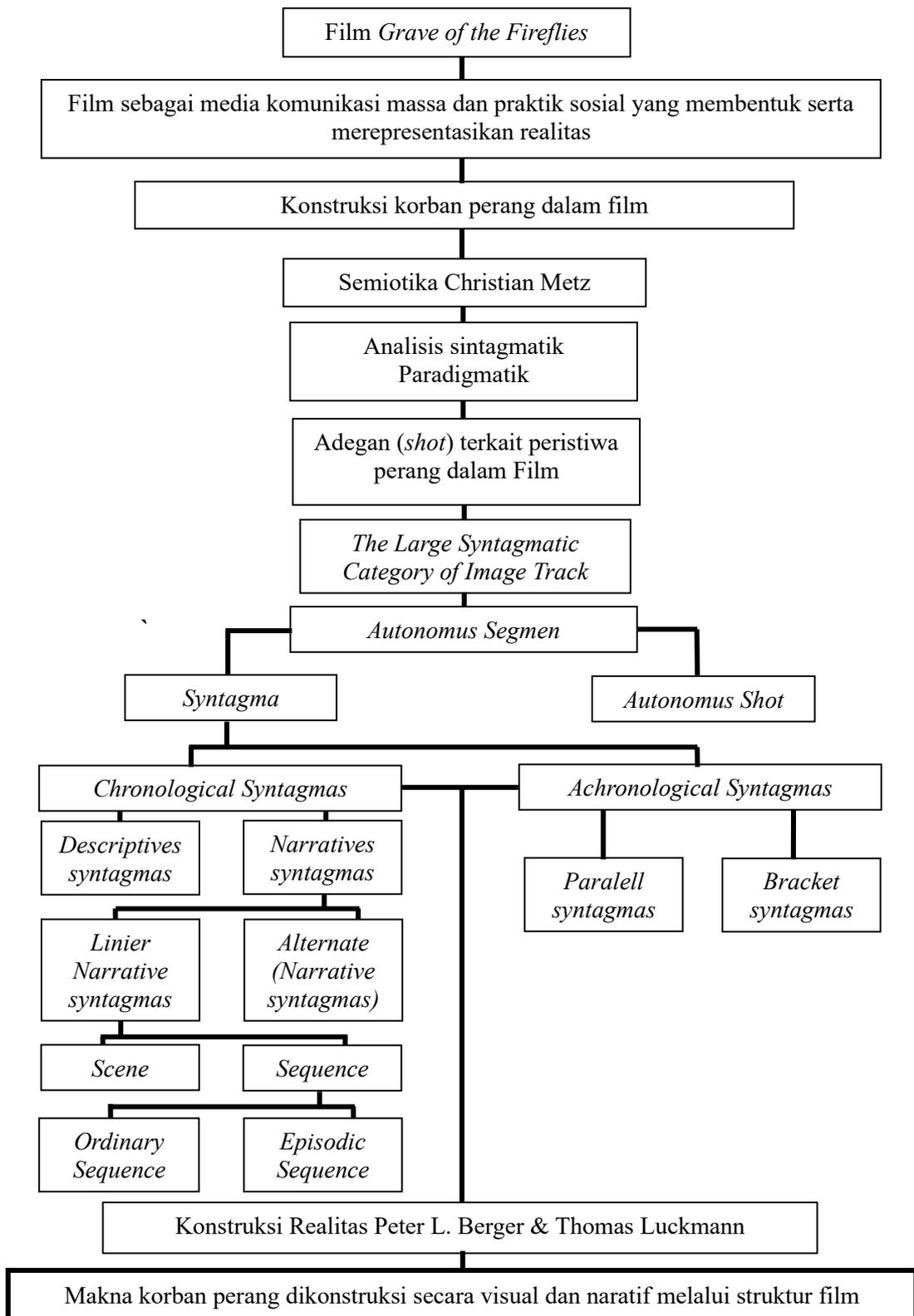
2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ide dan pemikiran untuk memperdalam kajian tentang film, khususnya terkait dengan makna yang terkandung dalam representasi korban perang.

3. Manfaat Akademis

Menjadi referensi bagi studi komunikasi, semiotika, dan konstruksi dalam media.

1.5 Kerangka Pikir



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

(Sumber: Diolah peneliti.,2025)

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana film *Grave of the Fireflies*, karya Isao Takahata, membentuk dan menyampaikan makna mengenai korban perang. Film tidak hanya dipahami sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat komunikasi massa yang aktif dalam membentuk persepsi sosial melalui struktur naratif dan visualnya. Dalam hal ini, film diposisikan sebagai bagian dari praktik sosial yang berperan dalam konstruksi realitas sosial, sesuai dengan pemikiran Berger dan Luckmann.

Untuk mengungkap makna yang terkandung dalam film ini, pendekatan semiotika Christian Metz digunakan, khususnya melalui analisis *The Large Syntagmatic Category of the Image Track* yang membagi struktur film menjadi delapan jenis *syntagma*, peneliti akan menentukan film *Grave of the Fireflies* masuk dalam *syntagma* kronologis atau akronologis. Sebelum menganalisis, peneliti mengumpulkan gambar dari film yang merepresentasikan korban perang dan dibagi secara parsial menjadi tiga bagian utama yaitu pembukaan, isi, dan penutup.

Penelitian ini juga menganalisis citra visual yang hadir dalam film, yaitu bagaimana gambar diambil (posisi kamera), bagaimana gambar disusun (*editing* dan teknik sinematik), serta apa yang ditampilkan di dalamnya (objek visual). Citra-citra tersebut menyimpan makna yang dibentuk secara sinematik untuk menggambarkan realitas trauma akibat perang terutama pada korban perang itu sendiri.

Dengan pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk mengungkap bagaimana film *Grave of the Fireflies* membentuk dan merepresentasikan makna korban perang secara sinematik, sekaligus menunjukkan bahwa film terdiri atas sistem tanda yang aktif dalam menyampaikan realitas sosial.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Konseptual

Studi tentang konstruksi realitas korban perang dalam film berkaitan erat dengan bagaimana perang dipahami dan direpresentasikan dalam media. Pada Peristiwa Perang Dunia II, khususnya di Jepang telah menjadi tema yang sering muncul dalam berbagai bentuk media termasuk animasi karena besarnya peran negara tersebut. Pada masa perang, animasi Jepang banyak digunakan sebagai alat propaganda untuk memperkuat semangat nasionalisme dan mendukung kepentingan militer. Namun, pasca Perang Dunia II dan pendudukan Sekutu, terjadi perubahan dalam industri animasi Jepang. Film tidak lagi sekadar menjadi sarana propaganda negara, tetapi mulai mengeksplorasi narasi yang lebih humanis, termasuk perspektif korban perang.

Dalam konteks ini, Isao Takahata melalui *Grave of the Fireflies* (1988) menghadirkan konstruksi korban perang yang berbeda dari animasi Jepang sebelumnya. Film dianggap sebagai bagian dari praktik sosial yang turut membentuk realitas sosial dan film itu mengonstruksi dan menghadirkan kembali gambaran dari realitas melalui kode-kode. Konstruksi di sini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Berger dan Luckmann. Film *Grave of the Fireflies* tidak berfokus pada heroisme atau kejayaan militer, melainkan menampilkan penderitaan warga sipil, terutama anak-anak, akibat perang. Pendekatan ini dianalisis menggunakan konstruksi realitas sosial Berger & Luckmann, di mana

pengalaman perang yang dialami pembuat film di tuang ke dalam film, kemudian film menjadi realitas yang lepas dan menjadi realitas objektif.

Dengan demikian penelitian difokuskan pada bagaimana konstruksi korban perang terbentuk dalam film ini melihat cara film membangun makna pada narasi tentang korban perang melalui elemen Bahasa sinematografi yang dianalisis dengan memperhatikan tanda dan pertanda. Teori konstruksi realitas sosial Berger & Luckmann akan menjadi kerangka utama dalam memahami *Grave of the Fireflies* membangun makna korban perang melalui *medium* animasi dengan menggunakan metode semiotika Chirstian Metz dengan analisis sintagmatik dan paradigmatic pada sintagma film.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Konstruksi Realitas Peter L. Berger & Thomas Luckman

a) Dasar-Dasar Pengetahuan: Analisis Fenomenologis

Dasar pengetahuan dibentuk melalui analisis fenomenologis, yang mengkaji pengalaman subjektif sehari-hari. Berger dan Lukmann (1966) membedakan analisis fenomenologis (untuk kehidupan sehari-hari) dengan analisis sosiologis (untuk masyarakat), meskipun keduanya empiris. Analisis fenomenologis berpusat pada individu (*egological*), berbeda dengan metode ilmiah sosial yang lebih luas (*cosmological*).

Analisis ini menekankan dua proposisi utama tentang pengetahuan sebagai budaya:

1. Pengetahuan ditentukan secara sosial: Struktur sosial membentuk pengetahuan, yang berkembang seiring kondisi sosial dan material.
2. Realitas dikonstruksi secara sosial melalui pengetahuan: Realitas sosial adalah hasil produksi dan komunikasi, dengan makna yang berasal dari sistem komunikasi. Fokus utamanya adalah pengetahuan itu sendiri.

b) Masyarakat sebagai Kenyataan Objektif

Masyarakat terbentuk dari eksternalisasi individu melalui aktivitas yang berulang atau habituasi (Samuel.,2012 dalam Karman.,2012). Aktivitas ini, serta para pelakunya, mengalami tipifikasi. Jika habituasi dan tipifikasi ini terjadi secara kolektif dan mutual, ia berpotensi menjadi pranata sosial. Pranata sosial terbentuk ketika tipifikasi ditransmisikan antar generasi dan menjadi patokan perilaku—artinya, ia menjadi umum, objektif, dan koersif.

Bagi Berger, masyarakat adalah akumulasi pengalaman individu yang membentuk keseluruhan utuh (*individual stock of knowledge*). Pengalaman bersama ini selektif (hanya sebagian yang mengendap dalam ingatan), berpotensi objektif, terkait dengan pengalaman bersama sebelumnya, dan akhirnya menjadi patokan perilaku bagi anggota masyarakat (Samuel, 2012).

c) Masyarakat sebagai Kenyataan Subjektif

Berger menganggap masyarakat sebagai kenyataan subjektif sebagai jembatan antara fungsionalisme (berfokus pada masyarakat) dan interaksionisme (berfokus pada individu). Manusia terlahir "belum selesai," dan aspek biologis serta psikologis mendukung internalisasi—proses penyerapan realitas objektif menjadi realitas subjektif individu. Ini mencakup penerimaan definisi situasi institusional, dimulai sejak lahir hingga dewasa (*sosialisasi primer*).

Proses ini berlanjut dengan eksternalisasi (ekspresi individu dalam kehidupan nyata) dan objektivasi (transmisi dan berbagi hasil aktivitas manusia). Ketiga proses ini terjadi secara dialektis antara diri individu dan sosiokultural.

Kerangka teori Berger menegaskan bahwa analisis sosiologis harus mempertimbangkan makna yang dilekatkan oleh individu dalam gejala sosial. Poin utamanya adalah:

1. Manusia mencari dan hidup dalam dunia yang bermakna.
2. Makna dapat dipahami antar individu karena adanya kemungkinan kemanusiaan yang dapat dibagi.

3. Makna bervariasi: ada yang langsung memandu kehidupan sehari-hari, ada yang tidak; ada makna awam dan makna ilmiah; serta ada makna dari interaksi tatap muka dan dari media seperti surat kabar.

Intinya, Peter L. Berger menganalisis sosiologi pengetahuan dan masyarakat, membaginya menjadi masyarakat sebagai realitas objektif (dengan unsur institusionalisasi dan legitimasi) dan masyarakat sebagai realitas subjektif (dengan konsep internalisasi, eksternalisasi, dan objektivikasi (Karman.,2012).

Konstruksi sosial atau realitas adalah gambaran dari sebuah proses sosial yang terbentuk melalui tindakan dan interaksi individu secara berkesinambungan, sehingga menciptakan realitas subjektif bagi masing-masing individu (Bungin, 2008 dalam Pratiwi dkk.,2021). Proses konstruksi ini tidak seperti suntikan yang menghasilkan efek langsung tanpa keterlibatan dari penerima. Sebaliknya, konstruksi realitas tidak memaksa penonton untuk mempercayai sepenuhnya apa yang disampaikan media. Realitas tersebut dibangun melalui interaksi berkelanjutan antara berbagai pihak yang bersama-sama membentuk kesadaran akan suatu realitas (Pratiwi.,2021).

Realitas didefinisikan sebagai kualitas yang ada pada berbagai fenomena yang kita akui keberadaannya tanpa dipengaruhi oleh kehendak pribadi (Berger & Luckmann.,1990 dalam Pratiwi.,2021). Menurut Berger dan Luckmann, pengalaman individu dalam menghadapi berbagai fenomena akan membentuk kenyataan ketika individu tersebut menerima kualitas atau makna dari pengalaman itu, baik secara subjektif (personal) maupun objektif (kolektif). Pengakuan ini tidak berdasarkan penilaian atau keinginan individu, melainkan terbentuk melalui interaksi dengan orang lain serta melalui pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya.

Orang awam hidup di dalam dunia yang mereka anggap nyata, walaupun tingkat kenyataan tersebut dapat bervariasi. Variasi tersebut muncul karena setiap individu menafsirkan kualitas dari pengalaman dan fenomena yang dialaminya secara unik, yang dipengaruhi oleh pengalaman dan interaksi yang berbeda-beda. Terdapat tiga konsep dasar dalam realitas yaitu realitas objektif

yang merupakan realitas nyata yang sudah tercipta dari institusi sosial individu-individu, realitas simbolik yang merupakan perwujudan symbol atau tanda dari realitas objektif, dan terakhir adalah realitas subjektif yang merupakan proses penyerapan realitas objektif dan simbolik oleh individu melalui pengalaman subjektifnya (Pratiwi.,2021).

Ketiga konsep dasar realitas tersebut berlangsung tidak selalu secara bersamaan (Dharma.,2018) dan tahapan ketiga realitas itu melalui proses dialektika eksternalisasi (realitas objektif), Objektivasi (realitas simbolik), dan Internalisasi (realitas subjektif).

2.2.2 Semiotika

Semiotika, atau ilmu yang mempelajari tanda, didasarkan pada serangkaian asumsi dan konsep yang memungkinkan kita untuk menganalisis sistem simbol secara terstruktur. Semua bentuk komunikasi antar manusia pada dasarnya adalah tanda yang perlu “dibaca” terlebih dahulu untuk dapat dipahami maknanya (Denzin & Lincoln.,2000 dalam Perdana.,2018). Dalam studi komunikasi, semiotika diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tanda dan cara kerjanya, sering juga disebut sebagai semiologi. Fokus kajiannya mencakup tiga aspek utama: pertama, tanda itu sendiri, termasuk jenis-jenis tanda, bagaimana tanda menyampaikan makna, dan hubungan antara tanda dengan pengguna; kedua, kode atau sistem yang mengatur tanda-tanda tersebut; dan ketiga, budaya yang menjadi konteks operasional tanda dan kode-kodenya (dalam Fiske.,1990 dalam Rohkman.,1999).

Dalam tradisi semiotik, komunikasi pada dasarnya dipahami sebagai proses pertukaran tanda secara intersubjektif. Komunikasi ini menggambarkan dan mengembangkan cara-cara penggunaan bahasa dan sistem tanda lainnya dalam bentuk pertukaran antar berbagai perspektif yang berbeda (Rohmaniah.,2021).

Dalam kajian semiotika, terdapat dua aspek utama yang menjadi fokus, yaitu hubungan antara tanda dengan maknanya serta cara tanda-tanda dikombinasikan menjadi sebuah kode. Menurut Fiske, kode-kode yang muncul

dalam sebuah acara televisi saling berkaitan sehingga menghasilkan makna tertentu. Seiring perkembangannya, model analisis yang dikembangkan oleh John Fiske tidak hanya diterapkan dalam kajian program televisi, tetapi juga dapat digunakan untuk menganalisis berbagai bentuk teks media lainnya, seperti film, iklan, dan media visual lainnya (Sutanto.,2017 dalam Safitri.,2022). Hal tersebut adalah inti dari komunikasinya.

2.2.3 Semiotika Film

Film dibangun menggunakan beragam tanda yang bekerja sama untuk mencapai efek tertentu, menjadikannya objek yang penting dalam analisis struktural atau semiotika. Berbagai sistem tanda dalam film saling mendukung untuk menciptakan makna yang diinginkan. Salah satu aspek semiotika yang dominan dalam film adalah penggunaan tanda-tanda ikonis, yaitu tanda-tanda yang secara visual menggambarkan sesuatu. Gambar bergerak dalam film menjadi representasi ikonis dari realitas yang diwakilinya, memperkuat hubungan antara elemen visual dan makna yang ditransmisikan (Sobur.,2006 dalam Wibosono dan Sari.,2021).

Film, sebagai sistem yang terdiri dari berbagai tanda, merupakan objek kajian yang sangat relevan untuk analisis struktural atau semiotika. Sobur (2001) dalam Wibosono dan Sari (2021) mengutip pendapat Van Zoest, film sepenuhnya dibangun dari tanda-tanda, yang melibatkan berbagai sistem tanda yang bekerja secara harmonis untuk mencapai efek tertentu. Tidak seperti fotografi yang bersifat statis, film menggunakan rangkaian gambar dinamis yang mengandalkan tanda-tanda ikonis. Tanda-tanda ini berfungsi untuk menggambarkan sesuatu secara visual, dengan karakteristik utama berupa kesamaan dengan realitas yang direpresentasikan. Oleh karena itu, gambar bergerak dalam film menjadi simbol ikonis yang mewakili realitas yang dirujuknya.

Dalam semiotika film, terdapat istilah *mise en scène* yang merujuk pada pengaturan posisi dan gerakan aktor di dalam set (*blocking*), serta elemen-

elemen yang sengaja dirancang untuk membentuk adegan tertentu. Konsep ini juga mencakup aspek sinematografi yang terkait dengan tata letak kamera. *Mise en scène* secara harfiah berarti "menempatkan sesuatu di atas layar," dengan elemen-elemen utamanya meliputi *actor's performance* yang terdiri atas *script*, yaitu naskah berisi dialog yang diucapkan oleh pemain, serta *movement*, yang mencakup semua tindakan dan gerakan yang dilakukan oleh aktor selama proses pengambilan gambar (David Bordwell dan Kristin Thompson.,1993 dalam Wibisono dan Sari.,2021).

2.2.4 Semiotika Christian Metz

A. Definisi

Christian Metz (1931–1993) adalah seorang ahli semiotika film yang pernah menjabat sebagai profesor di *École Pratique des Hautes Études*, Paris, sekaligus memimpin laboratorium semio-linguistik antropologi sosial. Metz mendukung penerapan semiotika dalam studi film karena film dianggap sebagai bagian penting dari pendidikan akademik (Roth.,n.d dalam Eureka.,2023).

Buku *Film Language* karya Metz mengulas penelitian mengenai cara film naratif membangun makna yang serupa dengan bagaimana bahasa mengomunikasikan makna. Ia mengadopsi teori strukturalisme Ferdinand de Saussure untuk menjelaskan bahasa dalam film. Strukturalisme berangkat dari asumsi bahwa manusia memberi makna pada dunia dengan mencari struktur, yang dilakukan melalui pengelompokan data indrawi ke dalam pasangan biner yang saling terkait atau berlawanan (Roth.,n.d dalam Eureka.,2023).

Jean Piaget, seorang ahli psikologi dan pemikir asal Swiss, menjelaskan bahwa struktur merupakan sebuah tatanan yang terdiri dari elemen-elemen yang saling terhubung, mencakup keseluruhan, transformasi, dan kemandirian. Dikatakan "keseluruhan" karena tatanan tersebut tidak hanya sekedar kumpulan bagian-bagian terpisah, tetapi setiap elemen dalam struktur tersebut

tunduk pada aturan-aturan intrinsik dan tidak dapat berdiri sendiri di luar struktur tersebut (Eureka.,2023:19).

Pemikiran Metz tentang bahasa film dipengaruhi oleh gagasan Saussure, yang menyatakan bahwa sistem bahasa bersifat formal dan bukan substansial. Sistem tersebut dapat dianalisis melalui hubungan sintagmatis dan paradigmatis, yang membentuk hierarki struktur. Pada setiap tingkat struktur, unsur-unsur berkontras dan saling berhubungan untuk membentuk satuan makna yang lebih besar (Saussure.,n.d dalam Eureka.,2023).

Ferdinand de Saussure menjelaskan bahwa tanda bahasa terdiri atas dua elemen utama: penanda (*signifiant*) dan petanda (*signifié*). Penanda merujuk pada citra akustik, yaitu kesan bunyi yang tertanam dalam ingatan atau imajinasi seseorang, sementara petanda adalah konsep atau ide yang ditandai oleh citra tersebut. Saussure menekankan bahwa tanda merupakan kesatuan dua elemen ini yang tidak dapat dipisahkan; penanda dan petanda saling terkait secara erat untuk menciptakan makna. Sebagai ilustrasi, ketika mendengar kata "lemon," kita cenderung membayangkan konsep buah berwarna kuning dengan rasa asam. Sebaliknya, ketika membayangkan buah kuning yang asam, kata "lemon" muncul dalam benak kita. Hubungan ini menunjukkan bahwa penanda dapat memicu petanda, begitu pula sebaliknya. Namun, hubungan antara penanda dan petanda bersifat arbitrer, artinya tidak ada kaitan langsung yang logis di antara keduanya. Tanda bahasa bergantung pada kode dan konteks bahasa tertentu. Misalnya, kata "cat" dalam Bahasa Indonesia merujuk pada cairan untuk mewarnai, sedangkan dalam Bahasa Inggris, "cat" berarti hewan berbulu yang mengeong. (Eureka.,2023).

Dalam bahasa, hubungan sintagmatis menggambarkan keterkaitan antara dua atau lebih elemen linguistik yang digunakan secara berurutan untuk membentuk struktur yang koheren. Sebaliknya, hubungan paradigmatis menggambarkan hubungan antara serangkaian elemen linguistik yang saling eksklusif, yang membentuk pilihan dalam peran sintaksis tertentu (Eureka.,2023).

Para pembuat film dan teori film telah lama mempertimbangkan bahwa film mampu menyampaikan makna serupa dengan cara bahasa berfungsi untuk mengomunikasikan makna. Film formalist yang diproduksi oleh Uni Soviet pada masa Revolusi Rusia dapat dijadikan contoh untuk mempelajari bagaimana urutan *shot* dalam sebuah film dapat menciptakan simbol-simbol tertentu (Eureka.,202).

Struktur dalam bahasa tidak diterapkan dalam film karena film tidak memiliki sifat mandiri dan tertutup. Berbeda dengan bahasa yang bergantung pada kaidah tertentu, film memiliki sifat universal yang memungkinkan penonton dari berbagai belahan dunia untuk memahami makna yang disampaikan tanpa harus mengetahui aturan-aturan khusus. Meskipun hubungan antara penanda dan petanda bersifat arbiter (tidak memiliki motivasi yang mendukung kehadiran satu sama lain), dalam film keduanya tetap terkait dan saling berhubungan. Sebagai contoh, sebuah *shot* yang menunjukkan seseorang tertembak akan memiliki makna yang jelas, yaitu seseorang sedang ditembak oleh musuh. Dengan demikian, meskipun film tidak memiliki struktur bahasa, ia tetap dapat menyampaikan makna seperti halnya bahasa (Eureka.,2023).

Metz, mengacu pada teori semiotika Ferdinand de Saussure, mengusulkan analisis sintagmatik sebagai cara untuk mengklasifikasikan adegan dalam film, yang ia sebut sebagai *The Grande Syntagmatique* (Colman.,n.d dalam Eureka.,2023). Ia berpendapat bahwa kita dapat memandang film sebagai bahasa, karena urutan *shot* dalam film membentuk suatu struktur yang serupa dengan relasi sintagmatik. Relasi sintagmatis sendiri mengacu pada hubungan antara dua atau lebih unit linguistik yang digunakan berurutan untuk membangun struktur yang jelas. Dalam konteks film, urutan *shot* digabungkan untuk menciptakan struktur yang menyampaikan makna tertentu kepada penonton. Meskipun demikian, *shot* dalam film tidak sepenuhnya sebanding dengan kata dalam bahasa, karena dalam bahasa, kata harus digabungkan dengan kata lain yang memiliki posisi berbeda untuk menghasilkan makna (Eureka.,2023:20).

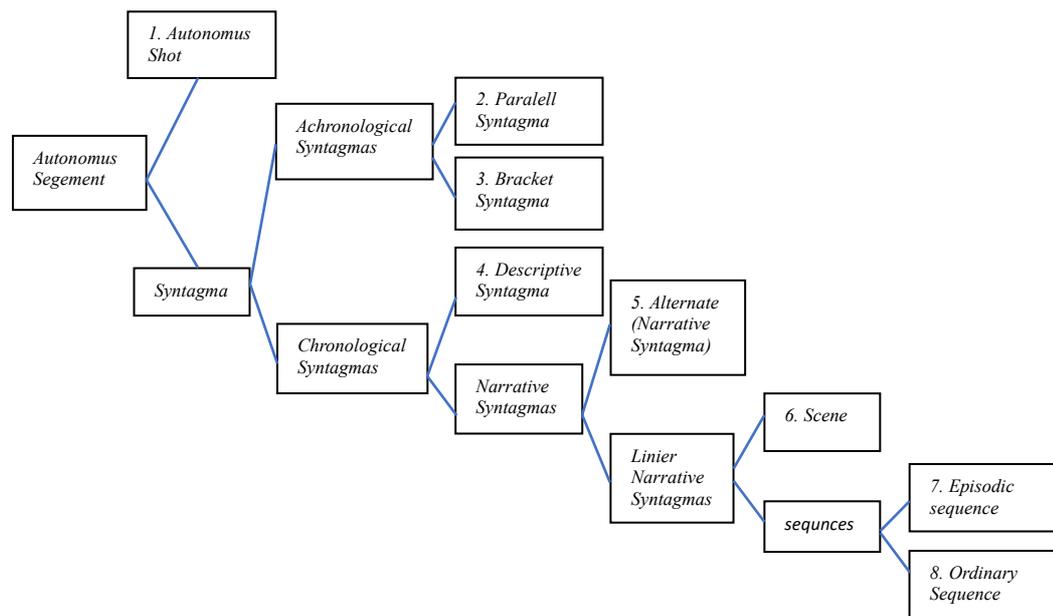
B. *The Grande Syntagmatique* (Relasi bersintagmatik)

Dalam film, *shot* dapat dianalogikan dengan kalimat, karena setiap *shot* memiliki makna yang bergantung pada hubungan dengan *shot* berikutnya... Ini mencerminkan relasi sintagmatik dalam bahasa, di mana makna terbentuk melalui urutan dan hubungan antara elemen-elemen yang berurutan (Eureka.,2023:20).

Metz (1974) dalam Sinsoe (2018) Dalam buku *Film Language* menganalisa film melalui analisis sintagmatik yang melibatkan masing-masing *shot*, adegan (*scene*), atau urutan (*sequence*) yang saling terkait satu sama lain dalam menguraikan kategori sintagmatik dalam film narasi.

Metz mengutarakan modus utama analisis film didasarkan pada hubungan sintagmatik yang mana sebuah makna dikembangkan dan diartikulasikan melalui ekspresi rantai sementara dari Sebagian otonom. Berdasarkan ini Metz mengembangkan serangkaian yang terbagi atas dua cabang di dalam hubungan sintagmatik. Skema Metz berlandas dari serangkaian oposisi sederhana, di mana setiap perbedaan berkisar pada apa yang dapat dicirikan sebagai urutan plot (terus menerus atau diskontinyu) dan waktu cerita (terus menerus atau diskontinyu). Hal tersebut menghasilkan serangkaian kelompok sintagmatik yang kemudian dapat dipasangkan pada setiap divisi yang bisa dibagi lagi berdasarkan pembagian sederhana (Miles.,2004 dalam Sinsoe.,2015).

Sintagmagmatik sendiri memiliki arti sebagai segala sesuatu yang ada dalam Bahasa berlandaskan atas relasi-relasi yang merujuk pada hubungan *in prasentia* (waktu sekarang) antara sebuah kata dengan lainnya, di dalam ujaran atau tindak tutur tertentu. Karena tuturan selalu diekspresikan sebagai suatu rangkaian tanda verbal dalam dimensi waktu, maka relasi-relasi sintagmatik disebut relasi *linier* yang ada dalam proses komunikasi verbal (Awiyat.,2009 dalam Sinsoe.,2015).



Gambar 2. Metz (1974) dalam Sinsoe (2015)

Tipe-tipe sintagmatik yang bisa diidentifikasi dalam film (metode secara induktif) tetapi akhirnya tersampaikan dalam sistem tersebut (metode deduktif) dan dari hal itu terdapat 8 tipe *syntagma* utama.

Metz mengkategorikan delapan tipe utama *autonomous segment* yang disebut *sequences* (tapi untuk selanjutnya Metz hanya akan menggunakan terminology *sequence* untuk dua dari delapan tipe tersebut, yaitu tipe tujuh dan tipe delapan). Berikut ini adalah penjelasan mengenai tipe-tipe sintagmatik (Sinsoe.,2015 dalam Metz.,1974). *Autonomous segment*, Pada konteks ini, terminology “otonomi” dari istilah *autonomous segment* itu bukan merupakan tanda bahwa tiap segmen dapat berdiri sendiri (otonomi) karena setiap segmen baru mencapai tujuan utama jika dikemas sebagai satu kesatuan. Oleh karena itu, *autonomous segment* adalah suatu kesatuan atau keseluruhan dari suatu film.

1. *autonomous shot*, merupakan suatu *single shot* yang menunjukkan keseluruhan segmen atau episode dalam suatu plot film. Satu *shot* sama dengan satu segmen. *Autonomous shot* memiliki dua sub divisi yang terdiri atas satu sintagmatik subtype, yaitu *sequence shot*, dan subdivisi kedua

terdiri atas empat sintagmatik subtype yang disebut sebagai *insert* dan diidentifikasi menurut fungsi masing-masing.

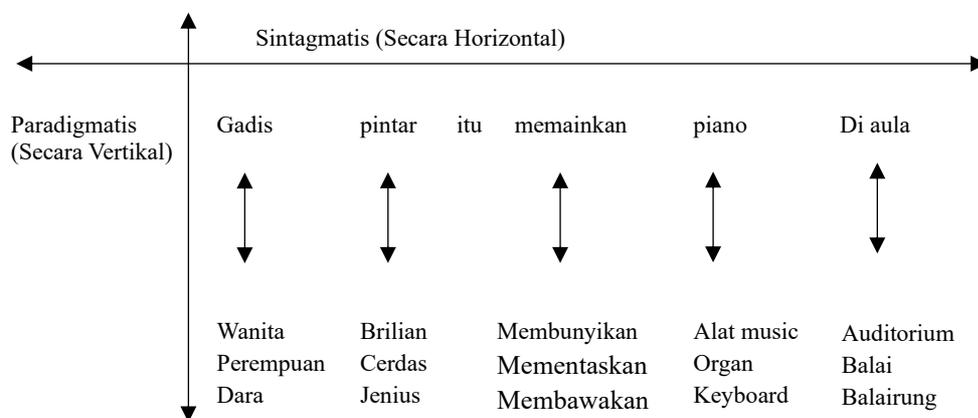
- a. *sequence shot* yang mengelaborasi aksi utama
 - b. *Nondiegetic insert* menunjukkan sebuah objek yang berada di luar aksi film. Metz mendeskripsikan hal ini sebagai penggunaan tertentu dari apa yang dikenal sebagai *cutaway*. *Cutaway* merupakan *shot* yang dimasukkan ke dalam aksi utama untuk menunjukkan sesuatu yang lain di lokasi yang berbeda
 - c. *Subjective insert* yang tidak menampilkan karakter utama, tetapi menampilkan sudut pandang dari karakter tersebut, seperti kenangan, mimpi, ketakutan, atau antisipasi
 - d. *Displaced Diegetic Insert* yang merupakan sebuah *cutaway* dari satu aksi *shot* yang terjadi di tempat lain
 - e. *Explanatory insert* yang menunjukkan suatu detail dari suatu *scene*
2. *Syntagmas*, merupakan sebuah unit linguistic yang terdiri dari fonem, kata, atau frase yang berada dalam hubungan berurutan satu sama lain.
 3. *Achronological Syntagma*, merupakan segmen otonom yang terdiri atas beberapa *shot* di mana *sequences* tidak tampil berurutan. Ada dua bentuk segmen dalam *achronological syntagma* Metz, yaitu *parallel* dan *bracket syntagma*.
 4. Sintagma paralel (*parallel syntagma*), Metz memilih menggunakan terminologi *parallel syntagma* dibandingkan *parallel montage sequence* karena Metz akan menggunakan terminologi *sequence* untuk maksud yang lain. Adapun pengertian dari *Parallel syntagma* adalah menggabungkan dua atau lebih jalur cerita yang berbeda dan tidak memiliki hubungan secara langsung (secara waktu ataupun tempat).
 5. Sintagma kurung (*bracket syntagma*), merupakan serangkaian adegan yang singkat mewakili peristiwa atau kejadian yang sedang berlangsung di dalam film. *Bracket syntagma* juga dapat dikatakan memberi gambaran singkat tentang inti cerita dan biasanya terletak di awal cerita.

6. *Chronological syntagma*, kebalikan dari *achronological syntagma*. *Chronological syntagma* terdiri dari beberapa *shot* berurutan yang menunjukkan dua bidang Tindakan yang terjadi pada saat yang sama atau berurutan.
7. Sintagma deskriptif (*descriptive syntagma*), merupakan jenis sintagma yang menyajikan serangkaian motif visual secara simultan untuk menggambarkan suatu *setting* atau suasana, bukan untuk memperlihatkan aksi tokoh. Dalam konteks ini, sintagma deskriptif dapat dilihat sebagai satu-satunya bentuk representasi sikap konsekutif yang tampak di layar, namun tidak memiliki korespondensi secara diegetis—karena tidak muncul sebagai reaksi langsung dari kejadian atau aksi dalam alur cerita. Misalnya, penggambaran pohon, diikuti arus sungai, lalu bukit, hanya berfungsi untuk membangun suasana ruang, bukan menyampaikan perkembangan naratif tokoh.
8. *Narrative Syntagma*, saat di mana segmen otonom tidak deskriptif dan konsisten secara kronologis, maka Metz memberikan kategori *syntagma* narasi yang memiliki dua kemungkinan bentuk yang mungkin mencakup serangkaian progresif Tunggal suatu peristiwa cerita atau mungkin diselingi dua atau lebih peristiwa cerita yang progresif. Seperti *descriptive syntagma*, *narrative syntagma* merupakan *syntagma* kronologis serta menunjukkan hubungan sementara yang didefinisikan oleh diegesis atau alur cerita.
9. Sintagma alternatif (*alternate syntagma*), sintagma yang menjelaskan dua kejadian atau lebih dalam satu waktu bersamaan. Berbeda dengan sintagma paralel, *alternate syntagma* terjadi dalam cerita yang sama dan memiliki hubungan sevara langsung (secara ruang dan waktu).
10. *Linier Narrative Syntagmas*, rangkaian peristiwa Tunggal yang menghubungkan segala Tindakan yang Nampak pada gambar. Rangkaian peristiwa ini bersifat sementara dan bisa terjadi secara terus-menerus atau terputus-putus.
11. *Scene*, merupakan adegan yang menampilkan peristiwa-peristiwa spesifik yang dapat melibatkan pengaturan tempat dan waktu.

12. *Sequences*, merupakan kejadian temporal yang terputus-putus. Sekuens harus dibedakan dari *scene* di mana kontinuitas cerita dipertahankan sehingga menjadi urutan yang tepat.
13. *Episodic sequence*, sintagma yang digunakan untuk menyingkat waktu secara kronologis, berurutan, dan simbolis
14. *Ordinary sequence*, digunakan untuk memuat satu aksi dari *shot* yang hanya hal-hal penting saja, sama seperti *episodic sequence*, hanya saja sekuens ini tidak digunakan secara berurutan.

C. Analisis Sintagmatik Paradigmatik

Dalam linguistic atau bahas, hubungan sintagmatis merujuk pada keterkaitan antara dua atau lebih unsur bahasa yang tersusun secara berurutan untuk membentuk struktur yang teratur. Sementara itu, hubungan paradigmatik mengacu pada kumpulan unsur bahasa yang saling menggantikan satu sama lain dalam posisi sintaksis tertentu, di mana setiap pilihan bersifat saling eksklusif (Eureka.,2023).



Gambar 3. Sumbu relasi sintagmatik dan paradigmatik (Eureka.,2023)

Relasi sintagmatis dapat dilihat dalam kalimat “Gadis pintar itu memainkan piano di aula.” Dalam kalimat ini, setiap kata memiliki fungsi dan tempat yang spesifik dalam susunan struktur kalimat. Misalnya, kata “gadis” berperan sebagai subjek, “memainkan” sebagai predikat, dan “piano” sebagai objek. Penyusunan kata-kata ini membentuk struktur gramatikal yang menyampaikan

makna tertentu. Sementara itu, relasi paradigmatis mengacu pada kemungkinan pertukaran kata dalam posisi tertentu dengan kata lain yang memiliki kategori gramatikal yang sama. Contohnya, kata “gadis” yang menempati posisi subjek dalam relasi sintagmatis dapat digantikan oleh kata lain seperti “wanita”, “perempuan”, atau “dara” yang juga merupakan nomina dan berfungsi sebagai subjek dalam struktur kalimat serupa (Eureka.,2023).

Para sineas dan teoretikus film sebenarnya telah lama memikirkan bahwa film mampu menyampaikan makna layaknya bahasa yang menyampaikan pesan. Film-film beraliran formalis yang diproduksi di Uni Soviet pada masa Revolusi Rusia menjadi contoh bagaimana rangkaian *shot* dalam film dapat menciptakan simbol-simbol tertentu. Salah satu karya yang sering dijadikan rujukan adalah *Battleship Potemkin* (1925), film garapan sutradara revolusioner asal Soviet, Sergei Eisenstein. Film ini mengisahkan pemberontakan para awak kapal perang Potemkin terhadap otoritas militer yang mewakili kekuasaan Tsar pada tahun 1905. Salah satu adegan yang kerap dibahas dalam kajian film adalah momen patung singa yang tampak seolah terbangun, yang dianggap sarat simbolik (Eureka.,2023).

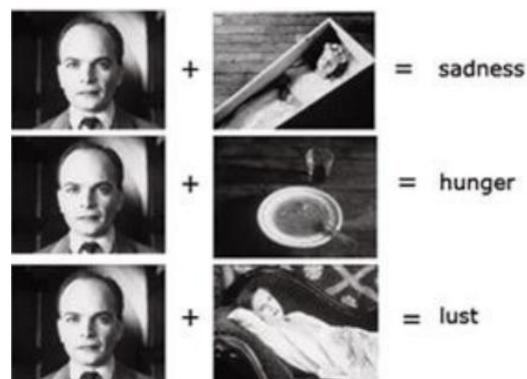


Gambar 4. *Shot-shot* adegan patung singa bangun dalam film *Battleship of Pottemkin*

Gabungan *shot-shot* patung singa yang terlihat pada gambar 3, jika disusun bersama, dapat menyampaikan makna simbolik berupa kebangkitan singa yang sedang tidur. Simbol ini memiliki kaitan erat dengan pemberontakan para awak buruh terhadap pemimpin kapal yang tidak berperikemanusiaan. Ketika para buruh bangkit dan melakukan revolusi, penyisipan *shot* singa memberikan

interpretasi bahwa bahkan sang raja hutan turut bangkit dalam revolusi tersebut.

Eisenstein mengemukakan bahwa penyandingan *shot-shot*, seperti dalam adegan patung singa, memiliki kesamaan dengan sistem bahasa Hieroglif Jepang yang menggabungkan dua benda konkret untuk membentuk sebuah konsep. Dalam bahasa hieroglif Jepang, misalnya, gambar anjing dan mulut diartikan sebagai menggonggong, sementara mulut dan bayi berarti berteriak. Eisenstein juga terkesan dengan eksperimen terkenal yang dilakukan oleh sutradara Lev Kuleshov, yang menyusun serangkaian montase berdasarkan rekaman arsip *close-up* wajah tanpa ekspresi dari aktor Ivan Mozhukhin. Dalam montase tersebut, reaksi non-verbal ditafsirkan sebagai reaksi emosional: ia menatap semangkok sup dengan rasa lapar, berdiri di dekat mayat wanita tua, dan tersenyum lembut pada seorang gadis. Nonreaktivitas ini kemudian dipahami sebagai reaksi berdasarkan konteks montase tersebut (Eureka.,2023).



Gambar 5. Percobaan Kuleshov. Jurnal Imaji dalam Eureka (2023)

Dari Kuleshov Effect, kita dapat memahami bahwa pengaturan urutan *shot* dalam film yang digabungkan bisa menghasilkan makna, mirip dengan cara bahasa menyampaikan makna melalui penyusunan huruf untuk membentuk kata atau kata-kata yang membentuk kalimat (Eureka.,2023).

D. Bahasa Sinematografi

Tanda umumnya banyak diimplementasikan dalam film. Dalam tatanan tanda yang beragam tersebut, tanda bekerjasama dengan apik dalam usaha meraih hasil yang diinginkan. Dalam sebuah produksi film unsur sinematik sangat berpengaruh disebabkan unsur-unsur tersebut membawakan cerita melalui komposisi visual yang baik dan terpadu (Waliuddin.,2022).

Unsur-unsur sinematik melibatkan sinematografi, *mise en scene*, *editing*, dan suara (Fachruddin.,2017 dalam Waliuddin.,2022) dan (Alfathoni dan Manesah.,2020 dalam Waliuddin.,2022)

1. Sinematografi

Sinematografi adalah kumpulan unsur yang digunakan dalam proses merekam gambar dalam sebuah film. Dalam kegiatan pengambilan gambar, terdapat berbagai elemen yang harus dipertimbangkan guna menghasilkan gambar (*shot*) yang baik, menarik, dan sesuai dengan jalan cerita yang ingin disampaikan.

a. *Shot size* atau ukuran gambar

Ukuran gambar merujuk pada seberapa besar atau kecil ruang yang tertangkap dalam bingkai kamera, tergantung pada kebutuhan visualisasi adegan yang diinginkan.

1). *Extreme long shot*

Jenis ukuran ini memperlihatkan gambar dari jarak yang sangat jauh dan lebar. Biasanya digunakan untuk menampilkan lanskap atau adegan berskala luas agar memberikan gambaran keseluruhan situasi.

2). *Very Long Shot*

Shot ini tetap menampilkan ruang yang luas, namun tidak seluas *extreme long shot*. Biasanya digunakan untuk menunjukkan seluruh unsur penting dalam adegan seperti aktor, lokasi, dan situasi secara bersamaan.

3). *Long shot*

Shot ini merekam tubuh tokoh secara utuh dari kepala hingga kaki. *Long shot* memungkinkan penonton melihat detail tokoh secara proporsional dalam ruang.

4). *Medium long shot*

Shot ini menampilkan tokoh dari kepala sampai lutut. Ukurannya berada di antara *long shot* dan *medium shot*, dan sering dianggap tanggung karena tidak sepenuhnya dekat atau jauh.

5). *Medium shot*

Shot ini menangkap bagian tubuh dari kepala hingga pinggul. Ukuran ini tergolong ideal untuk menampilkan tokoh dalam percakapan karena memperlihatkan ekspresi dan bahasa tubuh secara seimbang.

6). *Medium close up*

Shot ini menampilkan bagian tubuh dari kepala hingga dada. *Shot* ini memungkinkan penonton fokus pada ekspresi wajah tokoh, sementara latar belakang menjadi kurang relevan.

7). *Close up*

Shot ini memperlihatkan wajah tokoh secara penuh dan dekat, sehingga fokus tertuju pada ekspresi dan reaksi emosional. *Close up* sangat efektif untuk menarik perhatian penonton pada elemen dramatik.

8). *Big close up*

Shot ini lebih dekat dari *close up*, biasanya mencakup area dari dahi hingga dagu. Dengan kedekatan ini, detail wajah tokoh terlihat lebih jelas, memperkuat emosi atau intensitas dalam adegan.

9). *Extreme close up*

Ukuran gambar ini sangat dekat dan digunakan untuk menunjukkan detail spesifik dari objek, misalnya mata atau tangan. *Shot* ini berguna untuk menonjolkan sesuatu yang sangat penting dalam adegan.

10). *Over shoulder shot*

Shot ini mirip dengan *medium close up*, namun kamera diletakkan di belakang bahu salah satu tokoh. Teknik ini biasa digunakan dalam percakapan untuk memberikan perspektif dialog dua arah.

b. *Angle* atau sudut kamera

Sudut kamera mengacu pada posisi kamera saat merekam gambar—apakah dari atas, tengah, atau bawah. Pemilihan sudut kamera memberikan efek visual dan psikologis tertentu dalam menyampaikan pesan kepada penonton.

1). *Bird eye level*

Sudut ini diambil dari posisi sangat tinggi, menyerupai pandangan seekor burung. Kamera mengarah ke bawah sehingga objek terlihat sangat kecil, memberikan kesan luas dan tinggi.

2). *High angle*

Sudut ini juga berasal dari atas namun tidak setinggi *bird eye view*. *Shot* ini memberi kesan bahwa objek dalam gambar tampak kecil, lemah, atau sedang ditekan.

3). *Eye level*

Sudut ini sejajar dengan pandangan mata manusia, memberikan kesan netral dan alami. Sudut ini sering disebut sudut normal karena paling umum digunakan dalam pengambilan gambar.

- Sudut pandang objektif
Menampilkan adegan dari posisi tersembunyi, seperti seseorang yang mengintip. Penonton menjadi pengamat pasif dan tidak terlibat langsung.
- Sudut pandang subjektif
Menggambarkan apa yang dilihat oleh penonton secara langsung, seolah penonton menjadi bagian dari adegan.
- Sudut pandang *point of view* (POV)

Menampilkan sudut pandang tokoh dalam film, memberi kesan seolah penonton melihat dunia sebagaimana tokoh tersebut melihatnya.

4). *Low angle*

Kamera ditempatkan di bawah objek, namun tidak terlalu rendah. Memberikan kesan objek terlihat tinggi, kuat, atau memiliki kekuasaan.

5). *Frog eye level*

Sudut kamera ini diambil dari bawah sekali, setara dengan pandangan seekor katak. Objek yang direkam tampak sangat besar dan dominan.

c. Gerakan kamera

Gerakan kamera dilakukan untuk mengikuti pergerakan objek dalam adegan atau untuk menciptakan kesan tertentu yang mendukung narasi visual.

1). *Track*

Merupakan gerakan kamera secara horizontal ke samping, mengikuti objek dengan posisi yang sejajar. Digunakan untuk memperkuat kontinuitas pergerakan dalam adegan.

2). *Dolly in* dan *dolly out*

Dolly in adalah gerakan kamera maju mendekati objek, sedangkan *dolly out* adalah gerakan kamera menjauh. Berbeda dari zoom, *dolly* melibatkan gerakan fisik kamera.

3). *Swing*

Gerakan kamera dari kanan ke kiri atau sebaliknya dalam bentuk melingkar atau oval. Cocok digunakan untuk memberikan efek visual yang dinamis.

4). *Crane shot*

Merupakan gerakan kamera secara vertikal, baik ke atas maupun ke bawah, menggunakan alat bantu seperti *crane*. Digunakan untuk memperlihatkan ruang atau mengikuti gerakan naik turun objek.

5). *Zoom in* dan *zoom out*

Zoom in mendekatkan tampilan objek dengan lensa, sementara *zoom out* menjauhkan. Digunakan untuk mengubah fokus tanpa menggeser posisi kamera.

6). *Pan left* dan *pan right*

Kamera berputar horizontal ke kiri atau ke kanan dari posisi tetap. Umumnya digunakan untuk mengikuti pergerakan objek atau menunjukkan ruang yang luas.

7). *Tilt up* dan *tilt down*

Kamera berputar secara vertikal dari posisi tetap, ke atas atau ke bawah. Digunakan untuk menampilkan objek vertikal seperti bangunan atau memperkenalkan tokoh dari kaki ke kepala.

2. *Mise en scene*

Mise en scene adalah keseluruhan elemen visual yang terdapat dalam satu adegan, seperti *setting*, penampilan aktor, pencahayaan, dan suara. Semua komponen ini bekerja bersama membentuk suasana dan pesan cerita dalam film.

1). Pemilihan *setting*

Setting tempat dan waktu memegang peranan penting dalam mendukung cerita. Setiap latar harus mencerminkan konteks temporal dan spasial yang sesuai dengan narasi, misalnya menggambarkan era tahun 1980-an dengan detail yang autentik.

2). Penampilan

Penampilan aktor mencakup kostum, tata rias, serta akting yang relevan dengan karakter yang diperankan. Kostum dan riasan menandai ruang, waktu, status sosial, hingga kepribadian tokoh. Kemampuan akting juga penting untuk menghadirkan emosi dan dramatisasi yang memperkuat pesan cerita.

3). Pencahayaan

Cahaya membantu menampilkan visual dalam film dan menciptakan suasana tertentu. Pencahayaan bisa bersumber dari alam (matahari/bulan) atau buatan (lampu). Fungsinya tidak hanya memberi penerangan, tetapi juga memperkuat atmosfer dan memengaruhi persepsi penonton terhadap adegan.

3. *Editing*

Editing adalah proses pascaproduksi yang menyusun hasil pengambilan gambar menjadi sebuah cerita utuh. Dalam tahap ini, berbagai *shot* yang sudah diambil dipilih dan dirangkai sehingga membentuk alur yang koheren. Efek visual seperti transisi (cut, fade, dissolve), pergerakan lambat (*slow motion*), percepatan (*speed up*), dan efek khusus lainnya juga diterapkan untuk memperkaya pengalaman menonton.

4. Suara

Suara merupakan unsur penting dalam film sebagai *medium* audio-visual. Penggunaan suara yang tepat dapat membangun suasana, mendukung emosi, dan memperjelas narasi. Ada tiga kategori utama:

1). Dialog

Suara yang dihasilkan dari percakapan antar tokoh atau monolog.

2). Musik

Iringan latar yang memperkuat emosi dan ritme cerita.

3). Efek suara

Bunyi yang merepresentasikan aktivitas, objek, atau kejadian, seperti langkah kaki, hujan, atau suara pintu, yang menambah kesan realistis dan dramatis.

Berikut adalah table bahasa sinematografi:

Kategori	Unsur	Definisi Teknis	Makna atau Fungsi Naratif
<i>Shot Size</i>	<i>Extreme Long Shot</i>	Gambar dari jarak sangat jauh, menampilkan lanskap atau ruang luas	Menampilkan lanskap atau adegan berskala luas agar memberikan gambaran keseluruhan situasi.
	<i>Very Long Shot</i>	Lebih sempit dari ELS, masih menampilkan lokasi dan tokoh secara menyeluruh	Menampilkan ruang yang luas, tidak seluas <i>extreme long shot</i> . Digunakan untuk menunjukkan seluruh unsur penting dalam adegan seperti aktor, lokasi, dan situasi secara bersamaan
	<i>Long Shot</i>	Menampilkan tubuh karakter dari kepala hingga kaki	Memperlihatkan detail tokoh secara proporsional dalam ruang
	<i>Medium Long Shot</i>	Menampilkan dari kepala hingga lutut	<i>Shot</i> ini dinilai tanggung diantara <i>long shot</i> dan <i>medium shot</i>
	<i>Medium Shot</i>	Menampilkan dari kepala hingga pinggul	Menyampaikan interaksi, namun masih memberi konteks Lokasi, ekspresi dan Bahasa tubuh
	<i>Medium Close-Up</i>	Menampilkan kepala hingga dada	Memfokuskan pada ekspresi wajah dan latar belakang menjadi kurang relevan
	<i>Close-Up</i>	Menampilkan wajah secara penuh hingga pundak	Menyoroti emosi, reaksi emosional, dan intensitas dramatis
	<i>Big Close-Up</i>	Lebih dekat dari <i>close-up</i> (dari dahi ke dagu)	Memperkuat ekspresi emosional pada wajah tokoh
	<i>Extreme Close-Up</i>	Gambar sangat dekat dan spesifik pada	Menonjolkan sesuatu yang penting dalam adegan

		objek (mata, tangan dll)	
	<i>Over Shoulder Shot</i>	<i>Shot</i> mirip <i>medium close up</i> . Gambar dari belakang bahu tokoh lain	Menunjukkan perspektif visual dan psikologis tokoh lain dalam percakapan
Angle Kamera	<i>Bird Eye Level</i>	Sudut dari atas sekali, kamera mengarah ke bawah	Objek terlihat sangat kecil, memberikan kesan luas dan tinggi
	<i>High Angle</i>	Diambil dari atas, tapi tidak setinggi <i>bird eye</i>	Memberikan kesan objek yang disorot lemah, kecil, atau ditekan
	<i>Eye Level</i>	Sejajar dengan mata manusia	Netral, natural, dan umum digunakan. Terbagi atas sudut pandang objektif, subjektif, dan POV.
	<i>Low Angle</i>	Diambil dari bawah objek namun tidak terlalu rendah	Memberi kesan objek terlihat tinggi, kuat, dan memiliki kuasa
	<i>Frog Eye Level</i>	Diambil dari sangat bawah, setara pandangan katak	Objek yang disorot tampak sangat besar dan dominan
	Sudut Pandang Objektif	Sudut tersembunyi, seolah mengintip dari luar.	Penonton sebagai pengamat pasif memberikan pandangan netral
	Sudut Pandang Subjektif	Sudut langsung, seolah penonton berada di dalam adegan	Menimbulkan kedekatan emosional
	<i>Point of view (POV)</i>	Sudut pandang tokoh	Penonton melihat sebagaimana sudut pandang pertama yang dilihat tokoh seakan penonton mengalami langsung yang dilakukan tokoh.
Gerakan Kamera	<i>Track</i>	Kamera bergerak horizontal mengikuti objek	Memberi kesan kontinuitas pergerakan dalam adegan

	<i>Dolly in / Dolly out</i>	Kamera bergerak maju atau mundur	Mendekatkan/menjauhkan intensitas emosional maupun situasi
	<i>Swing</i>	Gerakan melingkar/oval dari kanan ke kiri	Memberikan efek visual yang dinamis.
	<i>Crane Shot</i>	Kamera naik turun secara vertikal menggunakan alat	Menyoroti perpindahan naik-turun posisi objek dalam ruang
	<i>Zoom in / Zoom out</i>	Pembesaran atau pengecilan tampilan lewat lensa	Mengubah fokus <i>shot</i> tanpa perpindahan posisi kamera
	<i>Pan left / Pan right</i>	Perputaran horizontal dari posisi tetap kamera	Menunjukkan ruang atau mengikuti pergerakan objek
	<i>Tilt up / Tilt down</i>	Perputaran vertikal dari posisi tetap	Menyajikan objek tinggi secara vertikal atau memperkenalkan tokoh dari bawah ke atas
<i>Mise en scene</i>	<i>Setting</i>	Tempat dan waktu kejadian dalam adegan	Menentukan konteks ruang-waktu, memperkuat realisme dan suasana
	Penampilan	Tata kostum, riasan, dan akting	Menunjukkan status sosial, karakterisasi, dan ruang cerita hingga kepribadian tokoh. Akting menghadirkan emosi dan dramatisasi yang memperkuat pesan cerita
	Pencahayaan	Sumber (alami & buatan) dan intensitas cahaya	Menciptakan atmosfer, menyorot makna visual dan mempengaruhi persepsi penonton
<i>Editing</i>	Transisi & Pemilihan <i>Shot</i>	Penyusunan <i>shot</i> , penggunaan transisi, penentuan kecepatan atau motion pada gambar, vfx dsb.	Menentukan ritme, kontinuitas, dan efek yang ingin dihasilkan

Suara	Dialog	Percakapan tokoh atau monolog	Menyampaikan narasi langsung, karakterisasi, dan konflik
	Musik	Iringan bunyi latar	Membangun suasana, mendukung alur dan emosi
	Efek Suara	Bunyi objek atau kejadian (hujan, langkah kaki dll)	Memberi kesan realistis, dramatis, atau atmosferik

Tabel 1. Waliuddin (2022) Bahasa Sinematografi

Tanda-tanda dalam film tidak berdiri sendiri, tetapi memperoleh maknanya melalui posisi dan hubungannya dengan tanda lain dalam struktur yang sama. Pendekatan ini sangat berguna dalam studi media massa karena memungkinkan peneliti untuk memahami bagaimana pesan dikonstruksi secara sistematis di dalam teks media, termasuk film. Film dianalisis sebagai suatu struktur naratif dan visual yang utuh, yang di dalamnya elemen-elemen seperti adegan, dialog, citra visual, suara, dan simbol saling terhubung dan membentuk sistem makna tertentu. Dalam penelitian ini, analisis dengan model Christian Metz digunakan untuk mengurai bagaimana *Grave of the Fireflies* menyusun representasi korban perang melalui kombinasi visual dan naratif, bukan semata-mata berdasarkan isi yang tampak, melainkan juga berdasarkan hubungan antara elemen dalam keseluruhan struktur film.

2.2.5 Ekranisasi

Menurut Herman R (2017) terdapat beberapa istilah yang sering digunakan ketika suatu karya diubah menjadi bentuk karya lain. Misalnya, menggubah puisi menjadi naskah drama sering disebut "dramatisasi puisi," sedangkan mengubah puisi menjadi lagu yang diiringi musik dikenal sebagai "musikalisasi puisi." Dalam bentuk lain, novel juga dapat diubah menjadi naskah film atau drama. Proses ini sering disebut sebagai transformasi atau adaptasi, dan secara khusus dalam film dikenal dengan istilah "ekranisasi."

Ekranisasi adalah proses mengubah novel menjadi film. Kata "ekranisasi" berasal dari bahasa Prancis *écran*, yang berarti "layar." Eneste menjelaskan bahwa ekranisasi adalah pemindahan atau pengangkatan cerita dari novel (karya sastra) ke dalam film layar lebar. Proses ekranisasi biasanya melibatkan tiga tahap: pemotongan atau penyusutan, penambahan, dan perubahan. Oleh karena itu, ketika sebuah novel diubah menjadi film, sering kali terdapat tambahan untuk menyesuaikan cerita sesuai interpretasi sutradara. Hal ini karena novel dan film adalah dua bentuk karya yang berbeda; novel merupakan karya sastra tulis, sedangkan film adalah bentuk sastra audio-visual (Eneste.,1991 dalam Herman.,2017).

2.2.6 Ekranisasi Pengangkatan Film *Grave of the Fireflies*

Grave of the Fireflies (Hotaru no Haka), film yang disutradarai oleh Takahata Isao pada tahun 1988, diadaptasi dari cerita pendek karya Nosaka Akiyuki yang memenangkan Penghargaan Naoki dan pertama kali diterbitkan pada tahun 1967. Film ini dirilis sebagai bagian dari pemutaran ganda bersama *My Neighbor Totoro (Tonari no Totoro)* karya Miyazaki Hayao. Namun, kedua film ini memiliki perbedaan yang sangat mencolok. Jika *Grave of the Fireflies* menghadirkan kisah tragis di tengah perang, maka karya Miyazaki lebih menampilkan dunia fantasi lembut yang menggambarkan imajinasi masa kecil di pedesaan Jepang tahun 1950-an, suatu periode yang tampak bebas dari bayang-bayang perang (Isao.,1988 dalam Goldberg.,2009).

Grave of the Fireflies secara gamblang menggambarkan penderitaan yang dialami oleh kedua tokoh utamanya. Tragedi dalam film ini semakin memilukan karena memiliki unsur autobiografi. Nosaka Akiyuki, penulis cerita aslinya, mengalami kejadian serupa saat ia terpisah dari keluarganya akibat serangan bom dan harus merawat adik tirinya yang berusia enam belas bulan, yang akhirnya meninggal karena malnutrisi di bawah asuhannya. Kritikus Igarashi Yoshikuni berpendapat bahwa menulis bagi Nosaka adalah bentuk eksorsisme psikologis, di mana dengan "membunuh" karakter Seita dalam cerita, ia berusaha meredakan rasa bersalahnya atas kematian sang adik.

Demikian pula, Takahata Isao tertarik untuk mengadaptasi kisah ini bukan hanya karena reputasi ceritanya yang mendapat banyak pujian serta dukungan finansial dari Miyazaki tetapi juga karena ia sendiri pernah mengalami pengalaman serupa. Saat masih kecil, ia terpisah dari keluarganya bersama salah satu saudaranya selama dua hari akibat serangan bom, yang ia sebut sebagai pengalaman terburuk dalam hidupnya (Hu.,2010).

Pengangkatan novel pendek *Hotaru no haka* atau *A Grave of the Fireflies* menjadi sebuah film animasi *Grave of the Fireflies* tentunya akan terjadi proses pemotongan, penambahan, dan perubahan narasi yang membuat film berkemungkinan besar akan mengubah narasi utama atau fokus utama novel yang mana hal tersebut menjadikan cerita film menjadi cerita yang terlepas dari versi novel.

2.3 Gambaran Umum Penelitian

2.3.1 Profil Film

Film *Grave of the Fireflies* pertama kali ditayangkan di Jepang pada tanggal 16 April 1988. *Grave of the Fireflies* adalah film animasi Jepang yang diproduksi studio Ghibli animation ini sempat mendapat penghargaan Blue Ribbon Awards kategori Special Award pada 1989. Film animasi yang dirilis pada 1988 dan berdurasi satu jam 29 menit itu berlatar belakang pada masa Perang Dunia II di Jepang dengan menggambarkan kondisi pasca pengeboman terhadap kerusakan alam dan lingkungan sosial.



Gambar 6. Poster Film *Grave of the Fireflies*

Tim Produksi

- Sutradara : Isao Takahata
- Karya Original : Akiyuki Nosaka
- Naskah Film : Isao Takahata
- Produser : Tooru Hara
- Komposer : Michio Mamiya
- Art Directing : Nizou Yamamoto & Katsu Hisamura
- Sinematografi : Nobuo Koyama
- Editor : Takeshi Seyama
- Add. Directing : Yoshifumi Kondo
- Sound : Yasuo Uragami & Hisanori Ooshiro
- Special Efek : Kunji Tanifuji

Karakter dan Pengisi Suara

- Seita : Tsutomu Tatsumi
- Setsuko : Ayano Shiraishi
- Ibu : Yoshiko Shinohara
- Bibi : Akemi Yamaguchi

(Sumber : letterboxd.com)

2.3.2 Sinopsis Film

Grave of the Fireflies dimulai dengan menggambarkan kondisi tragis Seita di Stasiun Sannomiya, Kōbe, Prefektur Hyogo, sebelum membawa penonton ke kilas balik masa lalunya. Seita terlihat terbaring di peron dalam kondisi lemah dengan pakaian compang-camping, sekarat karena kelaparan. Orang-orang yang lewat mengomentari penampilannya yang kotor, sementara ada yang memberi tahu bahwa pasukan Amerika akan segera tiba.

Pada malam hari, seorang petugas kebersihan menemukan Seita yang telah meninggal di antara beberapa gelandangan lainnya. Dari kantong Seita, petugas tersebut menemukan kaleng permen yang berisi abu adiknya, Setsuko. Ketika kaleng itu dibuang, sekumpulan kunang-kunang muncul di sekelilingnya, diikuti oleh penampakan roh Seita dan Setsuko.

Kisah menyedihkan mereka pun dimulai. Seita mengenang masa lalunya yang traumatis, kembali ke akhir Perang Dunia II selama pengeboman Kobe oleh pesawat B-29 Amerika. Ibunya, yang sakit jantung, mengajaknya menuju tempat perlindungan, sementara Seita sibuk mengamankan barang-barang penting. Bersama adiknya yang masih kecil, Seita menuju ke tempat perlindungan, tetapi serangan udara terjadi sebelum mereka sempat pergi. Di tengah kekacauan, Seita lari ke laut untuk menyusul ibunya. Sayangnya, ibunya tidak berhasil selamat akibat luka bakar parah yang dideritanya.

Seita menyembunyikan kabar buruk tersebut dari Setsuko, dan mereka tinggal sementara di rumah bibi mereka. Namun, seiring waktu, bibi mereka menganggap Seita yang berusia 14 tahun dan adiknya yang berusia 4 tahun sebagai beban. Akhirnya, mereka diusir dan harus hidup di dalam sebuah gua dekat danau dengan segala keterbatasan.

Di tempat tersebut, Seita dan Setsuko hanya memiliki satu sama lain. Ketidakberdayaan mereka dan ketidakpedulian orang-orang di sekitar mereka terasa lebih menyakitkan daripada serangan musuh itu sendiri (CNN Indonesia.,2023).

2.3.3 Profil Sutradara



Gambar 7. Isao Takahata

Dilansir dari situs IMDb, Isao Takahata lahir pada 29 Oktober 1935 di Ise, Jepang, merupakan seorang sutradara dan penulis terkenal yang menghasilkan film-film seperti *Pom Poko* (1994), *Grave of the Fireflies* (1988), dan *The Tale of The Princess Kaguya* (2013). Ia meninggal pada 5 April 2018 di Tokyo.

Ghani dan Azizi (2019) memberitahukan bahwa Isao Takahata adalah seorang sutradara film, penulis skenario, produser, dan animator asal Jepang yang telah mendapat pengakuan internasional atas kontribusinya dalam dunia film anime. Beberapa film yang disutradarainya antara lain *Grave of the Fireflies* dengan tema perang, *Only Yesterday* yang mengangkat drama romantis, *Pom Poko* yang berfokus pada petualangan ekologi, serta komedi *My Neighbors the Yamadas*. Film terakhirnya, *The Tale of the Princess Kaguya*, dinominasikan untuk kategori Film Animasi Terbaik di Academy Awards ke-87. Meskipun Takahata tidak pernah bekerja sebagai animator dan tidak menggambar, ia berhasil menjadi sutradara ternama. Hayao Miyazaki pernah mengatakan bahwa "musik dan belajar adalah hobinya".

2.3.4 Penghargaan Film

Film *Grave of the Fireflies* adalah film animasi Jepang yang dibuat studio Ghibli animation yang mendapat penghargaan Blue Ribbon Awards kategori

Special Award pada 1989 dan Chicago International Children's Film Festival pada 1994 kategori *animation Jury Award* dan *Right of the Child Award* (IMDb.,nd). Film animasi yang dirilis pada 1988 dan berdurasi satu jam 29 menit itu berlatar belakang pada masa Perang Dunia II di Jepang dengan menggambarkan kondisi pasca pengeboman terhadap kerusakan alam dan lingkungan social. Salah satu korban yang selamat dalam insiden tersebut adalah sepasang kakak beradik yang menjadi tokoh inti dalam film ini.

2.4 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan studi sebelumnya sebagai referensi dalam menyusun penelitian. Penelitian terdahulu berfungsi untuk memahami hasil-hasil penelitian sebelumnya, sehingga membantu peneliti menentukan langkah yang tepat baik dari segi teori maupun konsep, serta sebagai perbandingan untuk mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini:

Penelitian pertama berjudul "War and Children Pictured In Isao Takahata's (1988) *Grave of The Fireflies*" oleh Ivan Gunawan, Universitas Katolik Soegijapranata 2017. Masalah yang diangkat adalah bagaimana kekejaman dalam perang di gambarkan dan efek perang terhadap penderitaan anak-anak yang digambarkan dalam film. Pada penelitian ini, peneliti mengamati dan mengerti apa yang dimaksud oleh film *Grave of Fireflies* dengan pendekatan formalistik. Hasil temuan utama dari penelitian ini mengatakan bahwa perang digambarkan sebagai kekejaman, yang tergambar dalam latar film dan menyebabkan penderitaan besar bagi anak-anak. Dengan fokus pada dua elemen intrinsik, yakni latar dan karakter, penelitian ini mengidentifikasi bahwa penderitaan Seita dan Setsuko mencerminkan kondisi anak-anak di masa perang, di mana mereka kehilangan hak untuk dilindungi, diberi makan, dan dicintai. Selain itu, mereka mengalami emosi negatif yang intens, seperti kesedihan, ketakutan, dan kecemasan, yang akhirnya mempengaruhi daya bertahan hidup mereka. Perang juga mengakibatkan pemisahan keluarga dan perubahan karakter, terutama pada Seita, yang berkembang menjadi karakter yang kompleks. Kesimpulannya, *Grave of the*

Fireflies memperingatkan bahwa perang membawa penderitaan, terutama bagi anak-anak yang rentan menjadi korban, sehingga konflik serupa harus dihindari di masa depan.

Penelitian Kedua berjudul Makna Adiksi Melalui Karakter Tokoh Utama pada Film "*Beautiful Boy*" Ditinjau dari Semiotika Christian Metz, oleh Amir Khamzah Ma'sum dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2022. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan semiotika Christian Metz untuk menganalisis bagaimana makna adiksi direpresentasikan melalui karakter utama dalam film tersebut. Hasil penelitian mengungkapkan adanya 40 segmen dari total 83 segmen dalam film yang mencerminkan tahapan adiksi, meliputi: (1) *Precontemplation* (4 segmen), (2) *Contemplation* (8 segmen), (3) *Preparation* (4 segmen), (4) *Action* (5 segmen), (5) *Maintenance* (10 segmen), dan (6) *Relapse* (9 segmen). Tahapan ini menggambarkan perjalanan karakter utama menghadapi adiksi yang diilustrasikan secara naratif melalui struktur sinematik film.

Penelitian ketiga berjudul "Analisis Efikasi Diri (*Self-Efficacy*) Perempuan Disabilitas Dalam Film *Hush* (Analisis" oleh Ahmad Dzaky Waliuddin, Universitas Lampung 2022. Masalah yang diangkat adalah efikasi diri yang dilakukan oleh perempuan disabilitas dalam film *Hush*. Penelitian ini ingin menjelaskan bagaimana efikasi diri yang dilakukan oleh perempuan disabilitas dalam film *Hush* dengan menggunakan metode semiotika Christian Metz melalui delapan komponen analisis sintagmatik yang digunakan dalam menelaah makna. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa Efikasi diri dapat meningkat melalui empat sumber utama, yaitu pengalaman keberhasilan dengan melawan sang pembunuh, pembelajaran dari kegagalan orang lain untuk menilai kemampuan diri, dukungan emosional dari keluarga, dan refleksi atas kondisi fisik yang semakin melemah. Namun, sumber efikasi diri dalam kasus ini berbeda dari yang diungkapkan oleh Bandura. Tokoh utama, seorang perempuan tunarungu, tidak mengalami penurunan efikasi diri akibat kegagalan yang dialaminya. Sebaliknya, kegagalan tersebut menjadi pemicu untuk meningkatkan efikasi diri, mencegah

pengulangan kesalahan, dan memperkuat motivasi bertahan hidup. Fokusnya pada pertahanan diri membantu mengesampingkan pikiran negatif dan mendorong tindakan yang lebih adaptif.

Penelitian keempat berasal dari jurnal. Adapun judul penelitiannya yaitu “Relasi Sintagmatik-Paradigmatik Christian Metz dalam Adegan *Apple Strudel* pada Film *Inglourious Basterds* (2009)” yang dilakukan oleh Diva Eureka dari Institut Kesenian Jakarta pada tahun 2023. Metode yang digunakan adalah semiotika Christian Metz. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap relasi sintagmatik-paradigmatik pada adegan *Apple Strudel*, dengan fokus pada elemen seperti susu, krim, dan rokok, yang membangun ketegangan melalui makna konotatif. Peneliti menyatakan bahwa dalam semiotika Christian Metz, *shot* dalam bahasa film tidak hanya memiliki makna denotatif, tetapi juga membawa makna konotatif yang dapat dianalisis lebih dalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *shot-shot* dalam adegan tersebut merepresentasikan hubungan kekuasaan dan ketegangan emosional, dengan hidangan *Apple Strudel* menjadi simbol signifikan ketika disajikan oleh Kolonel Landa, seorang perwira Nazi, kepada Shosanna, seorang Yahudi yang menyembunyikan identitasnya. Adegan ini menggambarkan dinamika sosial-politik yang kompleks dan multilapis.

1	Peneliti	Ivan Gunawan, Universitas Katolik Soegijapranata, 2017
	Judul Penelitian	War and Children Pictured In Isao Takahata’s (1988) <i>Grave of The Fireflies</i>
	Bentuk Penelitian	Skripsi
	Metode Penelitian	Kualitatif
	Tujuan Penelitian	Untuk mengetahui bagaimana kekejaman perang digambarkan dalam film tersebut dan Untuk mengetahui dampak perang yang diderita oleh anak-anak dalam film tersebut.

	Persamaan Penelitian	Sama sama ingin mengetahui penggambaran sebuah peristiwa perang dari sudut pandang korban perang.
	Perbedaan Penelitian	Representasi anak dalam kondisi perang lebih ditekankan dalam menganalisis film, sedangkan untuk penelitian yang akan dilakukan menekankan konstruksi realitas bagaimana korban perang di konstruksi dalam film.
	Hasil Penelitian	perang digambarkan sebagai kekejaman, yang tergambar dalam latar film dan menyebabkan penderitaan besar bagi anak-anak. Dengan fokus pada dua elemen intrinsik, yakni latar dan karakter, penelitian ini mengidentifikasi bahwa penderitaan Seita dan Setsuko mencerminkan kondisi anak-anak di masa perang, di mana mereka kehilangan hak untuk dilindungi, diberi makan, dan dicintai. Selain itu, mereka mengalami emosi negatif yang intens, seperti kesedihan, ketakutan, dan kecemasan, yang akhirnya mempengaruhi daya bertahan hidup mereka. Perang juga mengakibatkan pemisahan keluarga dan perubahan karakter, terutama pada Seita, yang berkembang menjadi karakter yang kompleks. Kesimpulannya, <i>Grave of the Fireflies</i> memperingatkan bahwa perang membawa penderitaan, terutama bagi anak-anak yang rentan menjadi korban, sehingga konflik serupa harus dihindari di masa depan.
	Kontribusi Penelitian	Penelitian ini sebagai dasar mengkaji bagaimana identitas korban perang dibentuk dan dipersepsikan dalam narasi sosial
2	Peneliti	Amir Khamzah Ma'sum, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2022

Judul Penelitian	Makna Adiksi Melalui Karakter Tokoh Utama Pada Film “ <i>Beautiful Boy</i> ” Ditinjau Dari Semiotika Christian Metz
Bentuk Penelitian	Skripsi
Metode Penelitian	Kualitatif Deskriptif, Semiotika Christian Metz
Tujuan Penelitian	Mengidentifikasi dan mendeskripsikan bagaimana makna adiksi melalui karakter tokoh utama pada film <i>Beautiful Boy</i> dan mendeskripsikan bagaimana makna adiksi melalui karakter tokoh utama pada film <i>Beautiful Boy</i> ditinjau dari semiotika Christian Metz
Persamaan Penelitian	Mencari makna yang dibentuk dalam film menggunakan konsep <i>The Large Syntagmatic Category of the Image Track</i> (segmen-segmen bersintagmatik) semiotika Christian Metz. Karakter utama terdiri dari dua karakter.
Perbedaan Penelitian	Pencarian makna pada penelitian ini difokuskan pada tahapan dari tanda yang sudah ditentukan, dalam hal ini enam tahapan adiksi yang dicari. Pada penelitian peneliti akan lebih mengeksplere tanda dari korban perang dalam film.
Hasil Penelitian	Penelitian ini mengungkap makna adiksi melalui analisis semiotika Christian Metz terhadap film <i>Beautiful Boy</i> . Dalam penelitian tersebut ditemukan 40 segmen yang menggambarkan tahapan adiksi dari total 83 segmen dalam film. Tahapan-tahapan tersebut meliputi: (1) <i>Precontemplation</i> yang digambarkan melalui 4 segmen, (2) <i>Contemplation</i> melalui 8 segmen, (3) <i>Preparation</i> melalui 4 segmen, (4) <i>Action</i> melalui 5 segmen, (5) <i>Maintenance</i> melalui 10 segmen, dan (6) <i>Relapse</i> melalui 9 segmen. Setiap

		tahap mencerminkan perjalanan karakter utama dalam menghadapi proses adiksi, yang diilustrasikan secara naratif melalui struktur sinematik film tersebut.
	Kontribusi Penelitian	Sebagai masukan untuk dapat merincikan makna yang ingin dicari untuk kemudian diteliti
3	Peneliti	Ahmad Dzaky Waliuddin, Universitas Lampung, 2022
	Judul Penelitian	Analisis Efikasi Diri (<i>Self Efficacy</i>) Perempuan Disabilitas Dalam Film <i>Hush</i> (Analisis Semiotika Christian Metz)
	Bentuk Penelitian	Skripsi
	Metode Penelitian	Kualitatif, Semiotika Christian Metz
	Tujuan Penelitian	Mengetahui dan memahami efikasi diri yang dilakukan oleh perempuan disabilitas dalam film <i>Hush</i> .
	Persamaan Penelitian	Mencari makna yang dibangun dalam film melalui semiotika Christian Metz
	Perbedaan Penelitian	Penelitian ini tidak menjadikan teori konstruksi realitas Peter L Bergeer & Thomas Luckman sebagai landasan konseptual dalam memahami fenomena bahwa film mengonstruksi suatu makna
	Hasil Penelitian	Kepercayaan diri seseorang dapat ditingkatkan melalui empat sumber utama: keberhasilan dalam menghadapi pembunuh, pembelajaran dari kegagalan orang lain untuk menilai kemampuan diri, dukungan emosional dari keluarga, serta evaluasi terhadap kondisi fisik yang semakin melemah. Namun, sumber efikasi diri dalam situasi ini berbeda dari konsep yang dijelaskan oleh Bandura. Tokoh utama, seorang perempuan tunarungu, justru menjadikan kegagalan sebagai motivasi untuk meningkatkan efikasi dirinya.

		Kegagalan itu digunakan sebagai pelajaran untuk mencegah kesalahan serupa, memperkuat tekad bertahan hidup, dan menyalurkan fokus pada upaya perlindungan diri. Pikiran negatif dikesampingkan, sehingga memungkinkan tindakan yang lebih adaptif dan strategis.
	Kontribusi Penelitian	Menjadi rujukan dalam meneliti film menggunakan konsep <i>The Large Syntagmatic Category of the Image Track</i> dalam semiotika Christian Metz.
4	Peneliti	Diva Eureka, Institut Kesenian Jakarta, 2023
	Judul Penelitian	Relasi Sintagmatik-Paradigmatik Christian Metz Dalam Adegan <i>Apple Strudel Pada Film Inglourious Basterds</i> (2009)
	Bentuk Penelitian	Jurnal
	Metode Penelitian	Semiotika Christian Metz
	Tujuan Penelitian	Mencari relasi sintagmatik-paradigmatik pada <i>scene</i> Susu, Apple Strudel, krim, rokok dalam adegan Apple Strudel mampu membangun ketegangan akibat <i>shot</i> yang menunjukkan makna konotatif secara paradigmatik-sintagmatik. Peneliti mengungkapkan dalam semiotika Christian Metz mengenai bahasa film, <i>shot</i> dalam Bahasa film tidak dimaknai denotative melainkan memiliki makna konotatif.
	Persamaan Penelitian	Sama sama menggunakan semiotika Christian Metz dalam mencari makna dalam film
	Perbedaan Penelitian	Hanya meneliti pada satu <i>sequence</i> dan hanya berfokus pada pencarian makna konotatif secara paradigmatik-sintagmatik dengan tidak memakai konsep segmen-segmen bersintagmatik Christian Metz.

Hasil Penelitian	<i>Shot-shot</i> dalam adegan <i>Apple Strudel</i> membawa makna konotatif yang dapat dianalisis melalui pendekatan paradigmatis dan sintagmatik. Hidangan <i>Apple Strudel</i> memiliki signifikansi khusus ketika disajikan oleh Kolonel Landa, seorang perwira tinggi Nazi, kepada Shosanna, seorang Yahudi yang sedang menyembunyikan identitasnya sebagai warga Prancis. Adegan ini menggambarkan hubungan kekuasaan dan ketegangan emosional yang berlapis dalam konteks situasi politik dan sosial yang kompleks.
Kontribusi Penelitian	Metode semiotika Christian Metz dapat melihat makna konotatif melalui relasi sintagmatik dan paradigmatis.

Tabel 2. Penelitian Terdahulu

2.5 Perang

2.5.1 Definisi Perang

Perang menurut Munawar et al (2022) dalam Azizah dan Yumitro (2024) adalah fenomena yang sangat kompleks dengan dampak luas terhadap kehidupan manusia. Salah satu dampak paling signifikan adalah pada aspek kemanusiaan dan ketahanan pangan. Kejahatan perang tidak hanya menyebabkan penderitaan besar bagi individu dan komunitas, tetapi juga melemahkan prinsip-prinsip kemanusiaan.

2.5.2 Perang Sebagai Bagian dari Sejarah dan Jenis Perang

Perang tampaknya menjadi bagian tak terpisahkan dari sejarah manusia. Dalam artikel "The Great War Figures Hoax: an Investigation in Polemomythology," B. Jongman dan J. Vander Dennen melaporkan bahwa sejak 3600 SM, dunia hanya mengalami perdamaian selama 292 tahun. Selama periode tersebut, terjadi sekitar 14.531 perang besar dan kecil, dengan korban mencapai 3,64

miliar orang (RAND Internal Pub, 1961). Catatan lain menyebutkan bahwa dari 1496 SM hingga 1861, selama 3.358 tahun, hanya ada 227 tahun damai, dengan rasio 13 tahun perang untuk setiap tahun perdamaian (Novicow., 1912 dalam Sarsito.,2009).

Sejak berakhirnya Perang Dunia I (1914-1918), para pemimpin dunia telah berupaya mencegah terjadinya perang, salah satunya dengan membentuk Liga Bangsa-Bangsa (LBB) pada 10 Januari 1920. Namun, hingga kini, perang dalam berbagai bentuk dan manifestasinya tetap terus terjadi. Tidak lama setelah Liga Bangsa-Bangsa (LBB) didirikan, Perang Dunia II (1939-1945) meletus dengan skala yang lebih besar dan korban yang jauh lebih banyak. Berakhirnya perang ini membawa harapan baru akan dunia yang lebih aman. Segera setelah itu, negara-negara pemenang perang, yaitu "The *Big Five*" (Amerika Serikat, Inggris, Prancis, Cina, dan Uni Soviet), sepakat membentuk Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) pada 24 Oktober 1945. Namun, PBB tidak sepenuhnya mampu menjaga perdamaian global. Tidak lama setelah PBB berdiri, dunia dilanda Perang Dingin yang melibatkan dua kekuatan besar: Blok Barat yang dipimpin Amerika Serikat dan Blok Timur di bawah Uni Soviet, masing-masing berusaha memperluas pengaruhnya di seluruh dunia (Sarsito.,2009).

Awal 1990-an, Perang Dingin berakhir dengan kemenangan Blok Barat dan kekalahan Blok Timur. Kemenangan ini memperkuat keyakinan Blok Barat akan keunggulan sistem demokrasi liberal. Namun, ada kekhawatiran bahwa keruntuhan Uni Soviet akan menjadikan Amerika Serikat sebagai satu-satunya kekuatan superpower yang bertindak sebagai polisi dunia. Kekhawatiran tentang dominasi Amerika Serikat terbukti ketika Irak di bawah Saddam Hussein menyerbu Kuwait pada 1990. AS dengan mudah memperoleh persetujuan PBB untuk memimpin koalisi mengusir Irak. Uni Soviet, yang biasanya mendukung Irak, tidak membela mereka, menunjukkan perubahan dinamika pasca-Perang Dingin. Setelah tragedi 11 September 2001, AS kembali memamerkan kekuatannya dengan menginvasi Afghanistan dan Irak dalam perang melawan terorisme, yang berlanjut hingga sekarang bersama

konflik lainnya, termasuk perang saudara (*civil war*) di berbagai wilayah (Sarsito.,2009).

Perang selalu membawa kesedihan bagi mereka yang kehilangan nyawa atau kehilangan anggota keluarga seperti ayah, ibu, anak, atau saudara. Selain itu, kerugian material dan finansial yang sangat besar juga tak terelakkan. Sebagai contoh, sejak invasi militer ke Irak dimulai pada 20 Maret 2003 hingga 19 Maret 2008, Amerika Serikat kehilangan 4.462 tentaranya, sementara korban jiwa di kalangan tentara dan warga sipil Irak diperkirakan mencapai 655 ribu hingga 1.189.173 jiwa. Jumlah korban ini terus meningkat karena kekerasan di Irak masih berlanjut (Sarsito.,2009).

Carl von Clausewitz, seorang filsuf perang dari Jerman, dalam bukunya *On War* mendefinisikan perang sebagai "tindakan kekerasan yang bertujuan memaksa lawan kita untuk memenuhi keinginan kita." Ia juga menyatakan bahwa perang mirip dengan duel, tetapi dalam skala yang jauh lebih besar. Clausewitz menegaskan bahwa perang bukanlah entitas yang berdiri sendiri, melainkan kelanjutan dari politik dengan cara lain. Dengan kata lain, jika diplomasi gagal menyelesaikan konflik secara damai, para jenderal akan mengambil alih dengan menggunakan perang sebagai sarana untuk menyelesaikan perselisihan. Michael Gelven dalam bukunya *war and existence* (1994) menyatakan bahwa perang adalah konflik bersenjata yang nyata, luas, dan disengaja antara komunitas politik, yang dipicu oleh ketidaksepakatan mendalam mengenai masalah pemerintahan. Perang merupakan penggunaan kekuatan secara massal untuk menyelesaikan perselisihan terkait pemerintahan. Ia menggambarkan perang sebagai pemerintahan dengan kekerasan, sebuah gejala antropologis yang menunjukkan kelompok masyarakat mana yang dapat menentukan aturan di suatu wilayah tertentu. Secara singkat, perang merupakan konflik bersenjata yang nyata, disengaja, dan meluas, yang terjadi antara dua atau lebih komunitas politik yang saling bermusuhan. Pertarungan antara individu-individu tidak bisa disebut sebagai perang, termasuk perkelahian antar geng atau konflik

antara warga dari satu daerah dengan warga dari daerah lain. (Orend and Briand.,2008 dalam Sarsito.,2009).

Perang adalah fenomena yang terjadi antara komunitas politik, yang dapat berupa negara atau kelompok yang berusaha menjadi negara. Perang klasik merujuk pada perang internasional, yaitu konflik antara negara-negara yang berbeda, seperti yang terjadi pada Perang Dunia I dan II. Sementara itu, perang sipil atau perang saudara adalah perang yang terjadi dalam suatu negara, melibatkan kelompok atau komunitas yang saling bermusuhan. Kelompok penekan tertentu, seperti organisasi teroris, juga dapat dianggap sebagai komunitas politik karena mereka merupakan kelompok orang dengan tujuan politik tertentu. Banyak dari kelompok ini yang menginginkan atau berambisi mendirikan negara sendiri atau mempengaruhi pembentukan negara di wilayah tertentu (Orend and Briand.,2008 dalam Sarsito.,2009).

Terdapat dua jenis penyebab terjadinya perang, yaitu penyebab langsung (*casus belli*) dan penyebab umum. Penyebab langsung merupakan peristiwa yang mendorong suatu pihak merasa berhak dan sah untuk memulai perang terhadap pihak lain. Penyebab langsung ini tidak akan muncul jika tidak ada penyebab umum yang mendahuluinya. Penyebab perang dapat bervariasi, antara lain penyebab psikologis, kultural dan ideologis, ekonomi, serta politik (Sarsito.,2009).

Menurut Sarsito (2009) Jepang, Jerman, dan Italia memulai perang karena mereka merasa sebagai "negara yang kekurangan" yang memerlukan wilayah yang lebih luas untuk menambah sumber daya mereka, sehingga rakyat mereka dapat hidup lebih sejahtera. Kondisi tersebut adalah salah satu penyebab perang dengan motif ekonomi yang mana perang dilakukan dengan maksud meningkatkan taraf hidup rakyatnya (*standart of living*).

2.5.3 Imperialisme Bangsa Barat dan Terbukanya Jepang

A. Imperialisme dan tibanya bangsa barat di Asia Tenggara

Pada abad ke-16 dan ke-17, bangsa Eropa mulai mempengaruhi perdagangan internasional di Asia, yang menyebabkan aliran pendapatan komersial berpindah ke Eropa. Dampaknya, kekuatan Eropa semakin meningkat, sementara kerajaan-kerajaan di Asia mengalami kemunduran. Memasuki tahun 1800, sebagian besar wilayah Asia, khususnya Asia Tenggara, telah berada di bawah kendali Eropa. Pada masa kolonial, enam negara Barat Amerika Serikat, Portugal, Spanyol, Belanda, Inggris, dan Prancis menguasai berbagai wilayah di kawasan tersebut (Sitanggung dan Seprina.,2024).

Kesadaran baru di Eropa yang menempatkan ras mereka sebagai superior dibandingkan bangsa Timur semakin memperkuat klaim mereka atas kepemimpinan dunia. Kepemimpinan ini tidak hanya terbatas pada politik, tetapi juga meluas ke bidang sosial, ekonomi, dan budaya. Akibatnya, gagasan superioritas Eropa semakin dominan, menekan pemikiran independen yang dapat menantang pandangan ini (Said.,2001 dalam Sitanggung dan Seprina.,2024).

Setelah jatuhnya Konstantinopel ke tangan penguasa Islam pada tahun 1453, para pelaut Eropa mulai mencari rute alternatif menuju kepulauan rempah-rempah di Indonesia dan wilayah Timur India (Djafaar.,2007 dalam Sitanggung dan Seprina.,2024). Penguasaan Konstantinopel oleh Islam menyebabkan terhentinya pasokan rempah-rempah, sehingga harganya melonjak di pasar Eropa. Untuk mengatasi hal ini, bangsa Barat mulai mencari sumber rempah-rempah secara langsung. Perjalanan mereka ke dunia Timur pada abad ke-16 didorong oleh keinginan akan kekayaan, ketenaran, dan ekspansi peradaban (Sitanggung dan Seprina.,2024).

Eropa memandang kolonisasi sebagai upaya membawa bangsa Timur dari keterbelakangan menuju peradaban, dari kegelapan menuju kemajuan (Hanafi.,2000 dalam Sitanggung dan Seprina.,2024). Namun, di balik narasi

ini, ekspansi Barat sebenarnya lebih didorong oleh motif ekonomi daripada niat untuk memajukan peradaban. Pandangan ini mencerminkan bias kolonial yang berusaha menutupi kepentingan ekonomi di balik mitos-mitos imperialisme.

B. Dilirikinya Jepang oleh Bangsa Barat

Pada abad ke-18, negara-negara Eropa dan Amerika Serikat bersaing untuk menemukan wilayah baru guna memperluas jaringan perdagangan mereka dengan bangsa lain. Persaingan ini dipicu oleh Revolusi Industri di Inggris. Negara-negara Eropa yang telah menguasai beberapa wilayah di Asia Selatan dan Asia Tenggara berupaya memperluas perdagangan mereka ke kawasan Timur. Sementara itu, Amerika Serikat, setelah memperoleh kemerdekaannya, juga mulai memperluas hubungan dagangnya dengan berbagai negara. Upaya pencarian wilayah baru ini menyebabkan Jepang mulai menarik perhatian bangsa Barat (Munawwaroh, 2015).

C. Bangsa Barat Membuka Politik Sakoku Jepang

Meskipun Jepang telah mencapai kemajuan pesat, negara ini pernah mengalami masa isolasi selama lebih dari 200 tahun di bawah pemerintahan Tokugawa. Periode ini dikenal sebagai Zaman Edo, yang berlangsung dari tahun 1603 hingga 1867. Tokugawa menjadi penguasa Jepang dan menerapkan berbagai kebijakan di bidang politik, ekonomi, dan sosial guna mempertahankan kekuasaannya (Munawwaroh, 2015). Salah satu kebijakan politik yang terkenal adalah kebijakan menutup diri (*Sakoku Jidai*). Kebijakan ini bertujuan untuk melindungi persatuan Jepang dari pengaruh asing, terutama setelah Spanyol dan Portugis mulai menyebarkan agama Kristen. Pemerintah Tokugawa bahkan melarang warga Jepang yang berada di luar negeri untuk kembali ke tanah air mereka (Widarahesty dan Rindu, 2011 dalam Munawwaroh, 2015).

Namun, kebijakan isolasi ini tidak sepenuhnya menutup Jepang dari hubungan luar. Beberapa negara seperti Belanda, Tiongkok, dan Korea masih diperbolehkan berdagang di Pulau Deshima dekat Nagasaki (Munawwaroh,

2015). Sementara itu, di luar Jepang, Revolusi Industri di Inggris membawa perubahan besar di Eropa dan Amerika, mendorong negara-negara Barat mencari pasar baru dan sumber bahan baku (Sakamoto.,1982 dalam Munawwaroh.,2015).

Dengan tujuan ekonomi tersebut, bangsa Barat mulai melakukan pelayaran global, yang akhirnya membawa mereka ke Jepang. Letak strategis Jepang di dekat Samudra Pasifik menjadikannya tempat yang ideal untuk persinggahan kapal-kapal Barat. Negara-negara seperti Amerika Serikat, Rusia, Belanda, Inggris, dan Prancis berusaha membuka akses ke Jepang yang telah lama tertutup (Munawwaroh, 2015).

Berbagai upaya dilakukan untuk membuka Jepang, tetapi sebagian besar gagal hingga Amerika Serikat berhasil memaksa Jepang membuka diri. Pada 3 Juli 1853, Commodore Perry tiba di Teluk Edo dekat Uruga, membawa surat dari Presiden AS yang meminta Jepang menjalin hubungan dagang (Sakamoto, 1982 dalam Munawwaroh.,2015). Situasi ini membuat pemerintahan Tokugawa terdesak, terutama karena mereka mengetahui kemajuan Eropa melalui informasi dari Belanda di Deshima. Kehadiran kapal perang Perry semakin menekan Tokugawa, hingga akhirnya mereka menyetujui Perjanjian Kanagawa pada 31 Maret 1854, yang menandai terbukanya Jepang terhadap dunia luar. Perjanjian serupa kemudian ditandatangani dengan Rusia, Belanda, Inggris, dan negara-negara lain (Darsono, 2014 dalam Munawwaroh.,2015).

Sejak saat itu, Jepang mengalami pergolakan politik yang signifikan. Muncul kelompok-kelompok yang menentang pemerintahan Tokugawa dan mengusung slogan *Sonno Joi*, yang berarti "Junjung tinggi kaisar, usir orang-orang asing" (Yukichi, 1984 dalam Munawwaroh.,2015). Gerakan ini bertujuan untuk menggulingkan pemerintahan shogun dan mengembalikan kekuasaan ke tangan kaisar. Iwakura Tomomi, seorang penasihat Kaisar Komei, mengusulkan agar Jepang bersatu di bawah kepemimpinan kaisar guna menghadapi tantangan dari bangsa Barat (Beasley dalam Marius, 2008).

Puncak dari gerakan pemulihan kekuasaan terjadi ketika Shogun Tokugawa Yoshinobu akhirnya mengundurkan diri pada 8 November 1867, mengembalikan kekuasaan kepada kaisar. Dengan demikian, sistem pemerintahan militer yang telah berkuasa selama dua setengah abad resmi berakhir (Lan, 1962 dalam Munawwaroh.,2015). Peristiwa ini menjadi titik balik bagi Jepang, yang kemudian bertransformasi menjadi negara modern yang mampu bersaing dengan bangsa-bangsa Barat (Daisuki, 1963 dalam Munawwaroh.,2015).

2.5.4 Modernisasi Jepang dan Keterlibatan Jepang dalam Perang Dunia I

A. Modernisasi Jepang

Pada tahun 1853, Jepang terpaksa membuka pelabuhannya untuk berdagang dengan Amerika Serikat. Keputusan ini memicu ketidakpuasan di kalangan rakyat yang menginginkan kembalinya kekuasaan kaisar. Pada tahun 1868, Restorasi Meiji terjadi, menandai berakhirnya pemerintahan shogun dan pemulihan kekuasaan Kaisar Meiji. Peristiwa ini membawa perubahan besar bagi Jepang dalam berbagai aspek, termasuk politik, ekonomi, sosial, budaya, dan militer. Jepang menjalankan proses modernisasi dengan mencontoh negara-negara Barat dan mengadaptasi berbagai sistem, termasuk pemerintahan konstitusional, pendidikan nasional, moneter, hukum, militer, serta industri. (Rustamana dkk.,2023).

Pada awal abad ke-20, Jepang mulai mengenal dan mengadopsi teknologi film dan animasi dari Eropa dan Amerika Serikat. Fotografi sebagai bentuk bahasa visual diadopsi sebagai cara merekam realitas, yang kemudian berkembang menjadi animasi. Jepang melihat animasi sebagai *medium* baru untuk membangun identitas budaya, tetapi tetap mengacu pada standar Barat (Hu.,2010). Dari sini animasi jepang akan terus berkembang sehingga animasi Jepang memiliki standar nya tersendiri yang menjadi identitas khas.

B. Terlibatnya Jepang dalam Perang Dunia I

Setelah pembukaan politik *Sakoku*, Jepang berupaya memajukan negaranya agar setara dengan negara-negara Barat. Salah satu strategi yang diterapkan adalah mengirim misi ke Amerika dan beberapa negara Eropa, yang dikenal sebagai Misi Iwakura. Melalui misi ini, Jepang dengan cepat memperoleh strategi yang efektif dan dapat diterapkan di negaranya. Hasilnya, Jepang berhasil mencapai kemajuan pesat, yang kemudian ditunjukkan melalui serangan terhadap China dan Rusia (Murdianto dkk.,2022).

Negara-negara yang terlibat dalam Perang Dunia I antara lain Jerman, Prancis, Inggris, Austria-Hongaria, Amerika Serikat, Italia, Turki, Serbia, Rusia, dan Jepang. Sebelum Perang Dunia I, Jepang telah membuktikan kekuatan negaranya dengan meraih kemenangan dalam perang melawan Rusia yang berlangsung dari tahun 1904 hingga 1905. Saat Perang Dunia I berlangsung, Jepang bergabung sebagai sekutu Inggris dan turut serta dalam mengawasi perairan di kawasan Tiongkok. Langkah ini bertujuan untuk mencegah serangan yang dilancarkan oleh Jerman. Keterlibatan Jepang dalam Blok Sekutu memberikan keuntungan besar bagi Inggris (Rustamana.,2023).

Menjelang abad ke-20, produk Jepang setara dengan produk Eropa. Awalnya, Jepang belajar dari Barat untuk menjadi negara industri, namun seiring waktu, Jepang tidak hanya menjadi negara industri pertama di Asia, tetapi juga muncul sebagai pesaing baru bagi produk industri Barat. Kesempatan Jepang mendominasi pasar dunia terwujud saat Perang Dunia I, ketika perekonomian Eropa lumpuh akibat perang. Negara-negara industri Eropa tidak dapat memproduksi kebutuhan mereka, memberikan Jepang kesempatan untuk memperluas pasar. Dengan pengetahuan industri militer dari Jerman, Jepang berhasil memenuhi permintaan produk, yang laku keras. Tanpa pesaing, produk Jepang menjadi pilihan utama, dan keberhasilan ini meningkatkan kesejahteraan penduduk Jepang, yang tetap dianggap sebagai puncak ekonomi Jepang hingga kini (Gunawan.,2017).

2.5.5 Relasi Sipil-Militer Jepang

Ada pandangan yang menyatakan bahwa periode antarperang di Jepang bukan merupakan jalan pasti menuju militerisme dan otoritarianisme, melainkan sebuah masa yang dipenuhi oleh dinamika serta persaingan ideologis dalam membentuk identitas nasional. Dominasi militer dalam politik Jepang bukanlah sesuatu yang tak terhindarkan, melainkan hasil dari rangkaian keputusan serta faktor domestik dan global yang kompleks.

Pandangan ini diulas dalam artikel "*Contesting the 'New Japan': Rethinking Japanese Interwar Politics (1919–1941)*" karya Avan Fata dalam *Columbia Journal of History*. Artikel tersebut mengkritisi pandangan konvensional yang menganggap Jepang bergerak secara *linier* dari demokrasi menuju militerisme dan ekspansi imperial. Fata menunjukkan bahwa periode 1919–1941 justru sarat dengan tarik-ulur antar ideologi dan kepentingan politik yang berebut menentukan arah masa depan Jepang. Masa demokratisasi di era Taishō, seperti pemberlakuan hak pilih universal untuk pria dan keikutsertaan dalam sistem internasional pasca-Perang Dunia I, turut diiringi oleh instabilitas politik domestik, meningkatnya kekerasan, dan pengaruh militer yang makin besar, khususnya setelah Insiden 26 Februari 1936 yang melibatkan upaya kudeta oleh sekelompok perwira muda. Secara internasional, partisipasi Jepang dalam Liga Bangsa-Bangsa dan Konferensi Perdamaian Paris mencerminkan keinginan untuk menjadi kekuatan global.

Namun, penolakan terhadap klaim kesetaraan ras menimbulkan kekecewaan yang memengaruhi arah politik luar negeri. Ketidaksepakatan antara Angkatan Darat dan Angkatan Laut tentang strategi ekspansi juga menunjukkan absennya kesatuan visi nasional. Sementara itu, ideologi Pan-Asianisme yang sering digunakan sebagai pembenar ekspansi wilayah lebih sering tampil sebagai retorika politik daripada panduan konkret kebijakan. Oleh karena itu, kemunculan militerisme tidak bisa dianggap sebagai keniscayaan sejarah, tetapi sebagai hasil dari dinamika internal dan global yang kompleks dan tidak terduga.

Pandangan serupa juga disampaikan oleh Jack Bennett dalam artikelnya “*Total Military Politics: The Rise of Japanese Fascism*” (2019), yang mengulas secara menyeluruh bagaimana Jepang mengalami perubahan drastis dari sistem semi-demokratis menuju militerisme otoriter antara 1925 hingga 1945. Meski pada 1925 Jepang mengesahkan hak pilih universal bagi pria—langkah penting menuju demokrasi—pada saat yang sama negara juga memberlakukan *Peace Preservation Law* yang membatasi kebebasan berekspresi dan memperkuat pengawasan negara terhadap oposisi politik, terutama kelompok komunis dan pasifis. Akibatnya, meskipun terjadi perluasan hak politik, tidak ada jaminan terhadap kebebasan politik yang sehat.

Kondisi ini diperburuk oleh Depresi Showa, krisis ekonomi global yang menghantam keras wilayah pedesaan Jepang. Harga beras yang anjlok dan kelaparan di Tohoku pada 1934 menciptakan keresahan sosial, dan ketidakmampuan pemerintah sipil dalam merespons situasi ini memperlemah legitimasi mereka. Militer kemudian dipandang sebagai penyelamat oleh kalangan muda dan kelompok nasionalis. Dalam situasi ini, hubungan sipil-militer berubah secara signifikan dari subordinasi (militer di bawah sipil) menjadi dominasi (militer menguasai sipil).

Menurut Harold Crouch (1989 dalam Irawanto, 1999), dominasi militer cenderung muncul di masyarakat yang struktur sosialnya lemah dan tidak memiliki kekuatan sipil yang mampu mengimbangi kekuasaan birokrasi militer. Peristiwa-peristiwa penting seperti Insiden 15 Mei 1932, yang menewaskan Perdana Menteri Inukai Tsuyoshi, dan Insiden 26 Februari 1936 yang melibatkan kudeta berdarah oleh faksi radikal militer, mempercepat dominasi militer dalam politik Jepang. Kekuasaan tidak lagi ditentukan melalui proses demokratis, melainkan melalui tekanan militer. Akibatnya, aktor sipil menjadi semakin pasif dan kompromistis terhadap kehendak militer dalam pengambilan kebijakan dalam dan luar negeri.

Bennett juga menyoroti peran militer dalam kebijakan ekspansi Jepang, terutama invasi ke Manchuria pada 1931 yang dilakukan tanpa izin pemerintah pusat. Pembentukan negara boneka Manchukuo menjadi simbol hilangnya kontrol sipil atas militer. Tindakan militer ini merupakan awal dari mobilisasi total negara menuju perang, di mana seluruh aspek kehidupan masyarakat—termasuk sipil—ditundukkan pada logika militerisasi. Militer tidak hanya menguasai sistem politik, tetapi juga membentuk identitas nasional dan arah ideologi Jepang. Tidak seperti di Italia atau Jerman yang mengandalkan ideologi fasis yang terstruktur, militerisme Jepang berkembang melalui proses sosial dan institusional yang perlahan mengikis kekuasaan sipil dan memperkuat pengaruh militer.

Bangkitnya fasisme Jepang tak lepas dari ketimpangan relasi sipil-militer. Militer bertransformasi dari alat negara menjadi aktor politik utama yang membawa Jepang ke arah imperialisme dan Perang Dunia II. Proses ini tidak terjadi seketika, melainkan melalui krisis berkepanjangan, kegagalan sipil, serta mobilisasi nasionalisme yang menjadikan militer simbol kebangkitan bangsa. Dengan demikian, memahami fasisme Jepang berarti menelusuri tidak hanya ideologi, tetapi juga struktur kekuasaan yang memungkinkan militer mengambil alih dominasi dalam pemerintahan.

2.5.6 Propaganda Atas Sipil dalam Hegemoni Militer Jepang

Ambisi ekspansionis militer Jepang turut diperkuat melalui penggunaan propaganda, yang disebarluaskan melalui media massa, termasuk salah satunya film. Dalam buku *"Film, Ideologi, dan Militer: Hegemoni Militer dalam Sinema Indonesia"* karya Budi Irwanto (1999), dijelaskan bahwa film memiliki fungsi lebih dari sekadar hiburan atau arsip sejarah—film juga berperan sebagai alat ideologisasi yang dimanfaatkan oleh penguasa. Sejak masa pendudukan Jepang di Indonesia hingga era rezim kapitalis birokratik yang didukung kekuatan militer, film dijadikan sarana hegemoni, yaitu untuk menyisipkan ideologi atau pandangan dunia tertentu kepada masyarakat secara masif dan halus. Irwanto menguraikan bagaimana sinema di Indonesia menjadi

arena produksi makna hegemonik, yang dikendalikan oleh negara dan militer untuk menyebarkan ideologi mereka secara sistematis.

Fenomena serupa terjadi dalam konteks fasisme Jepang pada era Perang Dunia II, di mana militerisme memanfaatkan media, termasuk film, sebagai alat propaganda terencana guna membentuk opini publik dan menanamkan dukungan terhadap agenda militer negara.

2.5.6 Jepang Menjadi Fasis Setelah Perang Dunia I

Modernisasi yang dialami Jepang mendorong ambisi imperialisme, meniru negara-negara Barat. Jepang berupaya memperluas wilayah, menguasai sumber daya alam, membuka pasar baru, serta menegaskan posisinya sebagai kekuatan dunia. Selain itu, pengaruh ajaran Shinto, yang meyakini kaisar sebagai keturunan dewa dengan misi menyatukan dunia di bawah kekuasaannya (*Hakko Ichiu*), turut memperkuat dorongan ekspansionis Jepang. Demi mewujudkan ambisi tersebut, Jepang terlibat dalam berbagai peperangan, terutama di kawasan Asia (Rustamana dkk.,2023).

Setelah Perang Dunia I berakhir, negara-negara Barat kembali berproduksi, menyebabkan permintaan produk Jepang menurun drastis. Akibatnya, banyak perusahaan bangkrut dan pengangguran meningkat. Krisis ekonomi ini membuka jalan bagi golongan militer untuk mengambil alih kekuasaan. Menjelang 1930-an, Jepang mulai berhaluan fasis, meyakini bahwa ekspansi militer adalah solusi ekonomi. Propaganda seperti *Tanaka Memorial* dan *New Order of East Asia* pun dibuat untuk mendukung rencana tersebut. Pada tahun 1940, dua propaganda baru diperkenalkan sebagai pengganti *Tanaka Memorial* dan *New Order of East Asia*. Salah satunya adalah *Hakko Ichiu*, yang memiliki tujuan serupa dengan konsep *Lebensraum* Nazi Jerman dalam melegitimasi ekspansi militer. Perbedaannya terletak pada asal-usulnya, di mana *Hakko Ichiu* berakar dari ajaran Shinto. (Gunawan.,2017).

Dalam *Hakko Ichiu*, bangsa Jepang dianggap sebagai bangsa terpilih yang berhak menyatukan delapan penjuru mata angin (*hakko*) dan menjadi "atap" (*ichiu*), yang berarti menguasai. Setelah menaklukkan berbagai bangsa, Jepang

diyakini berhak memimpin mereka dalam komunitas global. Konsep komunitas ini terjelaskan enam bulan kemudian melalui propaganda *Greater East Asia Co-Prosperity Sphere* atau Negara Asia Timur Raya, yang merupakan wilayah yang diwujudkan melalui ekspansi militer berdasarkan *Hakko Ichiu*. Perbedaannya dengan *Tanaka Memorial* dan *New Order of East Asia* adalah dimasukkannya Asia Tenggara dalam rencana imperialisme Jepang (Gunawan.,2017).

2.6 Media Massa

Media massa adalah sarana untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat. Menurut Bungin (2006) dalam Habibie (2018), media massa diartikan sebagai media komunikasi dan informasi yang menyebarkan informasi secara luas dan dapat diakses oleh banyak orang. Dari segi makna, media massa berfungsi sebagai alat untuk menyebarluaskan berita, opini, komentar, hiburan, dan lainnya.

Sementara itu, menurut Cangara, media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada audiens. Media massa sendiri adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada khalayak dengan menggunakan berbagai alat komunikasi seperti surat kabar, film, radio, dan televisi (Canggara.,2010 dalam Habibie.,2018).

2.7 Film

2.7.1 Definisi Film

Film adalah media untuk menyampaikan pesan melalui gambar bergerak, yang memanfaatkan teknologi kamera, warna, dan suara. Unsur-unsur ini dibangun berdasarkan suatu alur yang mengandung pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara kepada penonton (Susanto.,1982 dalam Maulana dan Sabri.,2023). Sebuah film terbentuk ketika ada cerita yang memiliki pesan untuk ditampilkan kepada penonton. Film menyampaikan pesannya melalui gambar bergerak, warna, dan suara, sehingga penonton dapat dengan mudah memahami isi dari film tersebut.

Diputra dan Nuraeni (2022) menyatakan film merupakan produk dari media massa yang sangat populer. Film juga media hiburan yaitu merupakan salah satu fungsi dari komunikasi, film mempunyai tempat tersendiri bagi khalayak, dibanding dengan media massa lainnya. Tidak hanya menyuguhkan alur cerita yang menarik, namun juga gambar dan efek suara yang dapat menciptakan suasana bagi khalayak membuat film tidak pernah bosan untuk dinikmati. Denis Mc Quail (2010) dalam Diaputra dan Nuraeni (2022), memberikan catatan bahwa sepanjang sejarah dan perkembangan film, sejarah mencatat terdapat tiga tema besar yang penting, yaitu munculnya aliran-aliran seni film, lahirnya film dokumentasi sosial, dan pemanfaatan film sebagai media propoganda. Sebagai *medium* propaganda, film mempunyai jangkauan realisme, pengaruh emosional, dan popularitas yang hebat karena film mempunyai jangkauan sekian banyak orang dalam waktu yang cepat dan kemampuannya untuk memanipulasi kenyataan yang tampak dalam pesan fotografis tanpa kehilangan kredibilitas.

Menurut Pratista (2008) dalam Wildan Fauzi (2019), jenis-jenis film dapat dibagi menjadi tiga kategori: dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Film dokumenter menyajikan fakta, biasanya berkaitan dengan tokoh, peristiwa, atau tempat, dan tidak mengikuti plot tertentu karena alurnya ditentukan oleh tema objek yang diangkat. Film fiksi merupakan karya yang dihasilkan dari imajinasi atau adaptasi dari kejadian nyata, biasanya memiliki karakter protagonis dan antagonis, konflik, serta penyelesaian cerita, dengan persiapan dan peralatan yang lebih terencana. Sementara itu, film eksperimental bersifat independen dan tidak terikat dengan industri perfilman mainstream.

2.7.2 Film Sebagai Refleksi sosial dan Komunikasi Massa

Film telah menjadi bagian penting dari kehidupan modern karena kemampuannya menggabungkan berbagai unsur seni—seperti musik, rupa, suara, teater, dan teknologi visual (Imanto, 2007). Pada awalnya, film hanya berfungsi sebagai perekam realitas sederhana, sebagaimana karya Lumiere yang menampilkan kehidupan sehari-hari tanpa alur cerita. Namun,

perkembangan terjadi ketika George Méliès memperkenalkan elemen fantasi dan surealisme, menjadikan film sebagai media naratif yang mampu menyampaikan pesan dan makna melalui imajinasi dan cerita (Imanto, 2007).

Peralihan film dari sekadar seni visual menjadi *medium* penceritaan mendorong berkembangnya kreativitas dalam dunia sinema. Film naratif digunakan untuk menyampaikan ide dan makna melalui struktur cerita, menjadikannya alat komunikasi yang efektif.

Seiring waktu, para teoritis mencoba menggali pemahaman lebih dalam terhadap esensi film, tidak hanya sebagai seni, tetapi sebagai praktik sosial (Turner, 1991 dalam Irawanto, 1999) dan bentuk komunikasi massa (Jowett dan Linton, 1981 dalam Irawanto, 1999). Pendekatan ini membantu mengurangi bias idealisasi terhadap film, dan menempatkannya dalam kerangka yang lebih objektif.

Sebagai praktik sosial, film tidaklah netral. Ia dibentuk oleh realitas sosial, politik, ekonomi, dan budaya di mana film itu diproduksi. Perspektif ini melihat film sebagai bagian dari dinamika masyarakat yang mampu mencerminkan kekuasaan, nilai-nilai dominan, dan konflik ideologis. Proses produksi film pun mencakup siapa pembuatnya, siapa yang mendanainya, dan siapa yang mengontrol atau menyensornya. Lebih luas lagi, film dipahami dalam kaitannya dengan ideologi budaya di mana ia diciptakan dan ditonton (Irawanto, 1999).

Dalam konteks komunikasi massa, film menjadi media yang sangat efektif karena dikonsumsi secara serentak oleh khalayak luas dalam ruang publik. Perspektif ini memandang film sebagai pesan yang ditransmisikan melalui komunikasi filmis, dengan fokus pada fungsi, efek, dan proses penyampaiannya. Memahami film dalam konteks sosial dan budaya berarti juga memahami preferensi audiens—yang pada akhirnya membentuk gambaran penonton dan pengalaman menonton. Film pun berperan sebagai

sistem komunikasi simbolik yang mengkonstruksi makna bersama (Irawanto, 1999).

Oleh karena itu, film tidak hanya dapat dilihat sebagai karya seni visual, melainkan sebagai media komunikasi massa yang terlibat aktif dalam proses pembentukan makna sosial dan ideologis. Baik pendekatan sosial maupun komunikasi massa sama-sama menunjukkan bahwa film merupakan media yang kompleks dan signifikan dalam dinamika masyarakat kontemporer.

2.7.3 Film Sebagai Refleksi atau Reprerentasi Sosial

Kajian mengenai relasi antara film dan masyarakat telah menjadi bagian esensial dalam studi komunikasi. Awalnya, pendekatan ini sangat dipengaruhi oleh paradigma mekanistik dari Shannon dan Weaver (1949), yang mengasumsikan audiens sebagai penerima pasif pesan media, termasuk film. Film yang pada mulanya hanya dianggap sebagai hiburan kelas bawah, kemudian terbukti mampu menjangkau berbagai lapisan masyarakat. Kesadaran ini memicu perhatian ilmuwan akan potensi film sebagai alat yang dapat memengaruhi masyarakat. Namun, studi-studi awal cenderung memandang pengaruh film secara satu arah—yakni film memengaruhi masyarakat lewat pesan eksplisitnya—tanpa mempertimbangkan kemungkinan bahwa masyarakat juga turut memengaruhi isi film. Kritik terhadap pandangan ini melahirkan perspektif refleksionis, yang menempatkan film sebagai cerminan realitas sosial tempat ia diproduksi. Garth Jowett, misalnya, menyatakan bahwa karena dorongan pasar, film cenderung menampilkan nilai-nilai yang sudah mengakar dalam masyarakat agar bisa diterima secara luas (Irawanto, 1999).

Meski demikian, perspektif refleksionis ini kemudian dikritik oleh Graeme Turner. Menurutnya, film bukan hanya merefleksikan, tetapi secara aktif membentuk dan merepresentasikan realitas melalui berbagai simbol, kode, mitos, dan ideologi budaya. Ia menegaskan bahwa film tidak sekadar mencatat kenyataan, melainkan mengonstruksi makna-makna tertentu. Dalam kerangka

ini, representasi dilihat sebagai proses ideologis yang aktif, bukan sebagai pemindahan realitas secara objektif.

Pendekatan ini diperkuat oleh pandangan Marxis, yang menempatkan film bukan semata sebagai karya seni, melainkan sebagai institusi sosial dengan fungsi ideologis dan ekonomi. Claire Johnston, salah satu tokoh dalam pendekatan ini, menekankan bahwa kajian film sebaiknya berfokus pada cara kerja representasi dan bagaimana film membentuk makna serta subjektivitas, baik bagi kreator maupun penontonnya. Dengan demikian, film bukan hanya diproduksi oleh struktur sosial dan budaya, tetapi juga turut membentuk dan mereproduksi struktur tersebut. Turner menyebutkan bahwa film terlibat dalam sistem makna yang berinteraksi dengan ideologi dominan, sehingga tidak pernah sepenuhnya bebas dari konteks ideologisnya (Irawanto, 1999).

Dalam konteks refleksi versus representasi, film harus dipandang sebagai produk budaya dan sosial yang sarat muatan ideologis. Kajian mutakhir menolak anggapan bahwa film semata-mata memengaruhi masyarakat secara *linier*, dan menekankan bahwa hubungan keduanya jauh lebih kompleks. Pendekatan representasional seperti yang dikemukakan Turner dan para pemikir Marxis menunjukkan bahwa film bekerja dalam sistem tanda yang ideologis, menjadikannya bagian dari praktik komunikasi massa yang tidak netral. Oleh sebab itu, film berperan dalam membentuk, melestarikan, bahkan menantang ideologi yang dominan dalam masyarakat (Irawanto, 1999).

Dalam hal ini peneliti melihat film *Grave of the Fireflies* sebagai representasi karena film secara aktif membentuk makna melalui kode, tanda dan sebagainya yang memiliki pengaruh terhadap isi film. Walau film dianggap sebagai representasi dapat mencapai tahap ideologis, peneliti melihat berdasarkan fokus penelitian yang ada tidak mencapai tahap ideologis.

2.7.4 Konstruksi Pada Film Perang atau Film Sejarah

Terkait dengan itu (konstruksi pada film), sebelumnya telah dijelaskan bahwa film mengenai perang merupakan bagian dari sejarah atau peristiwa besar

dalam kehidupan manusia yang momennya dicatat sebagai dokumentasi penting dan disebar luaskan pada publik yang merupakan media massa. Walau demikian, tingkat akurasi konstruksi peristiwa yang dibuat film sebagai dokumentasi Sejarah, tetap menjadi sebuah permasalahan kontroversial karena seorang sineas bukanlah sejarawan. Dalam hal ini peneliti berbicara tentang film fiksional yang memang mengkomunikasikan sesuatu tentang Sejarah bahkan hingga membantu pengajarannya, namun ia tidak berdasarkan standar akurasi Sejarah (Irawanto.,1999).

2.7.5 Mulainya Perfilman Mengenai Perang

Perang mengganggu alur sejarah, terutama dalam pandangan modern kita yang menganggap proses sejarah seharusnya bersifat damai. Faktanya, konflik bersenjata telah memainkan peran besar dalam perkembangan sejarah selama dua abad terakhir, di mana teknologi modern dan ideologi telah mengubah perang tradisional menjadi kekacauan yang sulit dihindari oleh siapa pun (Hobsbawm.,1995 dalam Jacob.,2022).

Walaupun demikian, dampak perang juga dirasakan di masa damai, baik melalui ketakutan akan kemungkinan meningkatnya kekerasan di masa mendatang (Holloway.,2000 dalam Jacob.,2022), pengingat akan tindakan heroik yang terkait dengan perang sebelumnya (jacob and pearl,eds.,2019 dalam Jacob.,2022), atau spekulasi mengenai perang dan dampaknya terhadap generasi mendatang (Förster,ed.,2016 dalam Jacob.,2022). Perang tampaknya menjadi elemen yang sangat dominan dalam kehidupan kita, meskipun umat manusia merasa telah mencapai *level* konsistensi yang lebih damai (Pinker.,2012 dalam Jacob.,2022).

Menurut Jacob (2022) Pada abad ke-19 perang menjadi peristiwa yang lebih terbuka, dengan foto-foto memungkinkan jurnalis dan tentara untuk berbagi pandangan tentang berbagai peristiwa yang berkaitan dengan konflik bersenjata, meskipun kejadian tersebut berlangsung di tempat yang jauh dan menghadapi musuh yang tidak dikenal.

Jacob and Ells (2018) dalam Jacob (2022) menyatakan bahwa ketika media film mulai menjadi bagian dari alat korespondensi perang dan hiburan, masyarakat, khususnya melalui sinema, dan kemudian pada abad ke-20 melalui televisi, secara teratur disuguhkan gambaran perang dan simbol-simbol yang dihasilkan dari konflik tersebut. Ini mencakup liputan berita, dokumenter, dan film yang diputar di bioskop. Sejak Hollywood mulai memproduksi film perang, semakin banyak film perang yang dibuat dan hal tersebut menjadi bagian penting dari budaya populer, tidak hanya di Amerika Serikat. Dengan demikian, genre film perang telah menjadi elemen penting dalam menggambarkan realitas konflik, dengan Hollywood memainkan peran besar dalam mempopulerkan genre ini. Film bertemakan perang juga berfungsi sebagai cerminan dampak perang terhadap nilai-nilai kemanusiaan, tidak hanya dalam bentuk kekerasan fisik tetapi juga kerusakan moral dan sosial yang diakibatkan oleh perang.

Oleh karena itu, perang sering kali cukup hadir dalam masyarakat, dan tergantung pada niat pembuat film dan harapan penonton atau, lebih tepatnya, interaksi antara *Erfahrungsraum* (pengalaman ruang) dan *Erwartungshorizont* (ekspektasi) mereka, seperti yang disebut Reinhart Koselleck film-film tersebut dapat mengangkut narasi yang berbeda. Penonton dapat didorong untuk tertarik atau terpengaruh oleh penggambaran perang dan sejarahnya dalam film, hubungan antara perang sebagai peristiwa sejarah, peringatannya menurut penafsiran ulang patriotik dan nasionalis tentang masa lalu, dan agenda politik yang dicantumkan dalam penyajian kekerasan kolektif dalam film terkait reaksi yang dipicu secara emosional seperti kehormatan, kebanggaan, atau tuntutan balas dendam.

Perang dalam film karenanya selalu lebih dari sekadar pementasan atau penyajian peristiwa sejarah; film menawarkan interpretasi peristiwa-peristiwa ini yang biasanya sesuai dengan aspek-aspek lain, misalnya penilaian masyarakat terhadap perang itu sendiri, atau keinginan tentang bagaimana peristiwa-peristiwa tertentu yang terkait dengan perang harus diperingati dalam kesadaran publik. Tentu saja, film juga dapat bertindak sebagai media untuk

mengkritik perang, tetapi fungsionalitas pementasan kekerasan kolektif dalam film biasanya ditentukan oleh interaksi antara produser dan penonton film.

2.8 Animasi Jepang

2.8.1 Definisi Animasi

Menurut Johan Halas (1976) dalam Wildan Fauzi (2019), film animasi merupakan teknik komunikasi visual yang memiliki kemampuan mendasar untuk menyederhanakan konsep yang kompleks, menyingkap hal-hal yang tidak terlihat, serta menyampaikan informasi dengan cepat dan ringkas. Dewi (2017) dalam Risal dan Nisa (2021) menyatakan bahwa film dapat merepresentasikan serta membentuk realitas sosial dalam masyarakat. Hal ini terlihat dari bagaimana film menggambarkan kenyataan melalui simbol-simbol bermakna yang terkandung dalam pesan dan estetika yang disampaikan.

Animasi adalah bentuk bahasa visual yang berfungsi sebagai sarana komunikasi. Secara teknis, animasi adalah media berbasis gerakan di mana setiap gambar ditangkap dengan kamera untuk menciptakan ilusi gerakan. Gambar-gambar tersebut bisa digambar secara manual atau dibuat dengan bantuan komputer; bahan dasarnya bisa berupa lembaran sel transparan, panel kaca, atau bahkan platform pasir pantai. Bentuk lain dari gambar yang dimanipulasi secara tradisional termasuk penggunaan boneka kayu, figur tanah liat, dan boneka kertas potong. Menganimasikan pada intinya berarti berkomunikasi, menceritakan kisah untuk diri sendiri atau orang lain, melalui serangkaian gambar yang dirancang dan dimanipulasi. (Hu.,2010).

Dengan demikian, animasi tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga memiliki kekuatan dalam membentuk pemahaman dan konstruksi realitas sosial dalam masyarakat.

2.8.2 Perkembangan Awal Animasi Jepang

Periode Taishō (1912–1926) sering disebut sebagai "zaman renaissance" bagi masyarakat Jepang dalam berbagai aspek. Meskipun berlangsung singkat,

munculnya beragam pemikiran dan aktivitas demokratis menunjukkan era modernitas yang lebih terbuka. Media animasi turut berkembang berkat arus kosmopolitanisme yang mewarnai periode tersebut (Jansen.,2000 dalam Hu.,2010). Kosmopolitan berarti bersifat internasional, terbuka terhadap berbagai budaya, dan tidak terbatas pada satu wilayah atau negara tertentu.

Pada awal periode Shōwa, Jepang menghadapi ketidakpastian politik mengenai arah masa depan negara dan posisinya dalam geopolitik global. Situasi ini dikritik dalam *Seji no Ronrika* (1926), sebuah karya animasi klasik oleh Kouichi Eigaenzetsu. Animasi ini menggabungkan tipografi tekstual dan ilustrasi untuk menggambarkan krisis identitas yang dialami Jepang pada masa tersebut.

Meskipun Komite Pengawas Film Bergerak dibentuk pada 1934 untuk mengawasi industri film, perkembangan animasi tetap berlangsung. Jepang semakin disiplin dan militan seiring dengan pengambilalihan pemerintahan oleh perwira militer, kelompok sipil, dan ultranasionalis (Fairbank et al.,1989).

Periode 1931–1934 ditandai oleh meningkatnya ketegangan politik, pembunuhan, dan kudeta, yang dipicu oleh masalah ekonomi akibat depresi global serta bangkitnya gerakan Marxis yang menuntut pemerintahan egaliter. Secara eksternal, nasionalisme Tiongkok mempercepat eskalasi Perang Tiongkok-Jepang, sementara fasisme di Italia dan Jerman mendapat simpati dari faksi militan Jepang. Ketidakpastian posisi Jepang di panggung dunia memicu perdebatan tentang Pan-Asianisme dan statusnya sebagai pemimpin global. Dengan semakin banyaknya larangan terhadap film asing, bioskop mulai menayangkan lebih banyak film bertema perang yang turut mendorong meningkatnya produksi dan distribusi film animasi pendek di dalam negeri (Hu.,2010).

Judul dan jumlah film animasi yang diproduksi mencerminkan dukungan finansial yang dominan dari militer. Berdirinya Fuji Film Company terjadi berkat bantuan dana dari militer, sementara dukungan berkelanjutan dari tahun

1930-an hingga awal 1940-an turut mendorong perkembangan awal industri animasi Jepang. Kritikus film Mori Takuga (2004) Dalam Hu (2010) menyoroti bahwa banyak animasi yang dibuat sebelum dan selama Perang Dunia II menggunakan format 35 mm, yang menunjukkan posisi penting media animasi dalam industri film Jepang pada masa itu.

Film animasi pertama Jepang, *Momotarō no Umiwashi* (1943), menampilkan hewan berseragam militer yang berperan sebagai pejuang. Berdurasi 37 menit, film ini menggambarkan militer Jepang sebagai penyelamat penduduk Kepulauan Pasifik. Disutradarai oleh Seo Mitsuyo, Momotarō menjadi maskot perang Jepang, berbeda dengan Mickey Mouse Amerika. Sekuelnya, *Momotarō Umi no Shinpei* (1945), berdurasi 75 menit dan melibatkan lebih dari 50 staf serta orkestra besar, menjadikannya produksi animasi terbesar saat itu. (Hu.,2010).

2.8.3 Fajar Baru Animasi Jepang

A. Sikap pendudukan Amerika terhadap film pasca kekalahan Jepang pada Perang Dunia II

Selama masa Pendudukan Sekutu di Jepang (1945–1952), industri perfilman tetap aktif. Sebaliknya, pemerintah justru mendorong kebebasan berekspresi serta menolak pemikiran feodal. Instruksi diberikan kepada industri film untuk menghilangkan unsur-unsur militeristik yang pernah mendominasi. Thompson dan Bordwell (1994) dalam menyebutkan bahwa sejak awal, pemerintahan baru menunjukkan minat besar terhadap industri film.

Untuk memperkaya variasi konten, para pembuat film diberi kesempatan bereksperimen dengan teknik baru. Banyak sutradara muda mendapatkan peluang untuk berkarya. Menjelang akhir Pendudukan, Jepang telah berkontribusi sekitar 20 persen dari produksi film fitur dunia (Thompson & Bordwell, 1994: 459), mendekati seperempat total produksi global, sementara negara-negara Barat dan blok Soviet menghasilkan sekitar 60 persen. Pendudukan yang dipimpin oleh Amerika Serikat di bawah Jenderal Douglas

MacArthur dan dikenal sebagai Panglima Tertinggi Sekutu (SCAP), juga menerapkan penyaringan ketat terhadap film. Pada musim semi 1946, lebih dari 200 salinan film dimusnahkan oleh SCAP karena dianggap mengandung nilai-nilai feodalistik atau anti-demokrasi (Hu.,2010).

B. Peralihan Fajar Baru Jepang dalam Animasi dari nilai militerisasi dan nasionalis ke demokratisasi

Pada periode pascaperang, sulit bagi masyarakat Jepang untuk menghargai era baru, apalagi menikmati seni di bioskop. Krisis pangan melanda kota-kota, sementara SCAP memberlakukan kebijakan kontradiktif—menolak nasionalisme dan feodalisme, tetapi juga membatasi kritik terhadap militerisme masa lalu demi mencegah pengaruh sayap kiri (Thompson and Bordwell.,1994 dalam Hu.,2010). Demokrasi diterapkan ala SCAP, dengan mempertahankan sistem kekaisaran secara simbolis agar transisi berjalan stabil. Kaisar Hirohito tidak dipertanyakan atas perannya dalam militerisasi Jepang, sehingga perpaduan antara tradisi lama dan modernitas menjadi ciri khas Jepang pascaperang. Fokus utama beralih ke pertumbuhan ekonomi dan kemajuan teknologi yang mengacu dari Amerika Serikat (Hu.,2010).

Belum ada kepastian apakah semua cetakan film yang ditandai untuk dimusnahkan, termasuk negatif dan salinan yang telah dirilis di bioskop, benar-benar dihancurkan (Anderson & Richie.,1982 dalam Hu.,2010). Selain itu, tidak diketahui secara pasti apakah SCAP telah meninjau sejumlah besar film animasi bertema militer yang diproduksi saat itu. Namun, satu hal yang dapat dipastikan adalah bahwa cetakan film *Momotarō* masih ada di Jepang hingga kini, bersama dengan berbagai film animasi pendek yang dibuat selama perang. Kemungkinan besar, SCAP tidak menganggap film-film ini sebagai ancaman serius sehingga tidak memberikan perhatian khusus, mengingat sifat "imaterial" dari kontennya dibandingkan dengan film aksi langsung yang menampilkan karakter dan latar yang lebih realistis.

Merasa tertekan oleh Tindakan SCAP, 100 animator yang dipimpin oleh Yamamoto Sanae, Yasuji Murata, dan Masaoka Kenzō membuat keputusan penting untuk mendirikan sebuah organisasi yang disebut Shin Nihon Dōga Sha (dalam bahasa Inggris, New Japan Animation Company) pada akhir tahun 1945 (organisasi tersebut kemudian berganti nama menjadi Nihon Manga Eiga Kabushiki Kaisha, atau Japan Manga Film Corporation). Tindakan ini adalah bentuk antisipasi bahwa SCAP mungkin ingin mengawasi aktivitas kreatif mereka (Fan.,1997 dalam Hu.,2010). Salah satu film signifikan yang diproduksi di bawah organisasi ini adalah *Sakura*, yang dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *Cherry Blossom* atau *Cherry Tree*. Film ini juga memiliki judul lain, seperti *Haru no Gensō*, *Haru Fantasy*, atau *Haru Fantasia*, yang berarti "fantasi musim semi." Film tersebut disutradarai oleh Masaoka Kenzō.

Meskipun Masaoka Kenzō memiliki pengalaman dalam animasi propaganda perang, *Sakura* justru bebas dari sentimen militeristik. Film ini menampilkan suasana musim semi khas Jepang, dengan sinar matahari, hujan, gadis berkimono dan geta, serta alam yang hidup melalui kupu-kupu dan serangga, disertai bunga sakura yang melimpah. Musik *Invitation to Waltz* karya Carl Maria von Weber mengiringi film berdurasi delapan menit ini, yang lebih menekankan perubahan atmosfer daripada alur naratif. Dengan tampilan hitam putih dan tanpa karakter utama, film ini berfokus pada keindahan sederhana musim semi.

Namun, dalam konteks Jepang pascaperang, film ini dianggap tidak memiliki nilai komersial dan jarang ditayangkan, bahkan sempat "dikubur" dari peredaran (Tsugata.,2004 dalam Hu.,2010). Secara abstrak, film animasi *Sakura* melambangkan fajar baru dan menggambarkan secara simbolis era pascaperang yang utopis. Secara esensial, "jiwa" Jepang tetap hidup, karena bunga sakura adalah bunga nasional serta simbol estetika budaya Jepang. Dalam konteks animasi, semangat itu masih ada, dan sifat inspirasionalnya membuktikan keberadaannya (Hu.,2010). Secara simbolis, *Sakura*

mencerminkan harapan baru pascaperang, dengan bunga sakura sebagai lambang budaya dan jiwa Jepang yang tetap hidup.

Sakura memiliki dua makna yaitu secara nasionalis, melambangkan kebangkitan Jepang, tetapi secara orientalis, menampilkan citra feminin, sensual, dan polos. Keindahan visualnya mungkin terlalu kontroversial bagi Toho untuk dirilis secara luas. Namun, sutradaranya, Masaoka Kenzō, mengungkapkan bahwa film ini akhirnya dibajak di luar negeri dengan judul *Haru no Gensō*. Meskipun konteks sejarah produksinya tidak selalu diperhatikan, film ini tetap menarik dengan latar oriental yang menenangkan.

Sebagai perbandingan, *Mahō no Pen* (1946) karya Kumagawa Masao lebih mencolok tetapi menggambarkan Jepang pascaperang dengan halus. Film ini mengisahkan seorang anak yatim piatu yang bermimpi mendapat pena ajaib dari boneka sebagai balasan atas kebajikannya memperbaiki bagian tubuhnya. Boneka ini diilustrasikan boneka yang berasal dari barat. Anak ini kemudian menggambar gambar-gambar seperti pohon, gedung pencakar langit, gedung apartemen, rumah, mobil sport, dan jalan tol. Bagian-bagian kota yang terpencil tempat anak laki-laki itu benar-benar tinggal juga digambarkan dan disandingkan dengan gambar-gambar infrastruktur yang mewah ini. Lagu latar yang memuji pembangunan Jepang baru diputar, sementara boneka Barat mengucapkan selamat tinggal dengan cara yang menunjukkan saat ia memasuki mobil konvertibelnya yang mewah. Mimpi sang anak mencerminkan ketergantungan Jepang pada Barat untuk pembangunan kembali.

Pada 1946, SCAP mengawasi persetujuan film sebelum dirilis di bioskop (Anderson and Richie, 1982 dalam Hu.,2010). *Mahō no Pen* dan *Sakura* kemungkinan lolos sensor, terutama karena adegan ekspresi kasih sayang seperti berciuman dalam *Mahō no Pen* sesuai dengan nilai-nilai demokrasi yang diinginkan SCAP.

Secara sederhana, montase harapan dalam *Mahō no Pen* jelas dan lugas, menampilkan gambaran animasi yang digambarkan dengan anak yatim piatu. Berbeda dengan *Sakura*, film ini lebih menekankan realisasi material dari "fajar baru" dan menggambarkan ketergantungan pada sosok kuat untuk mewujudkan impian tersebut. Jepang kemudian merespons kealahannya dengan mengadopsi mentalitas kapitalis, menganggap kekayaan sebagai kunci kehebatan Amerika dan demokrasi sebagai jalan menuju kemakmuran (Dower.,1999 dalam Hu.,2010). Dua film animasi pascaperang ini mencerminkan kebangkitan Jepang dari masa kelam. Dengan cara yang unik, keduanya menampilkan harapan realistis dan imajinatif terhadap era baru, baik dalam bentuk abstrak maupun praktis.

C. Berdirinya Toei Animation mendorong Perkembangan Animasi Pascaperang

Media animasi tetap bertahan setelah perang dengan dukungan utama dari Toho, yang masih memiliki jaringan bioskop luas di Jepang saat ini. Pada pertengahan 1930-an, Toho mengakuisisi dua studio animasi, P.C.L. dan J.O. Company, yang sebelumnya mengerjakan proyek film bertema perang. Untuk memenuhi kebutuhan produksi film edukasi di era pascaperang, Toho Kyōiku Eiga Sha didirikan pada 1948 (Tsugata.,2004 dalam Hu.,2010).

Pada saat yang sama, Masaoka dan Yamamoto keluar dari Nihon Manga Eiga dan mendirikan Nihon Dōga Sha untuk bekerja sama dengan Toho. Namun, studio animasi baru Toho ini hanya bertahan sebentar. Karena keterbatasan dana dan minimnya perhatian dari perusahaan induk, studio tersebut bergabung dengan Nihon Dōga dan berganti nama menjadi Nidō Eiga Kabushiki Kaisha.

Sementara itu, industri film mengalami restrukturisasi dengan munculnya Tokyo Motion Picture Distribution Company, yang kemudian dikenal sebagai Toei. Meskipun perusahaan besar seperti Shochiku dan Toho sebelumnya menjadi sponsor utama film animasi dengan dukungan militer, keduanya

mundur setelah perang. Di tengah perubahan ini, "pemain baru" diberi kesempatan untuk merevitalisasi industri dan menghapus jejak proyek propaganda masa perang. Salah satu yang berhasil mengambil peran tersebut dengan tekad kuat adalah Toei.

Toei merupakan pendatang baru dalam industri film Jepang dan beberapa wilayah Asia lainnya. Perusahaan ini terbentuk dari penggabungan Toyoko dan Oizumi pada 1951. Dalam aksara Mandarin, Toei berarti "Perusahaan Film Timur" (Hosogaya.,2000 dalam Hu.,2010).

Perusahaan ini dipimpin oleh Okawa Hiroshi (1897–1971), yang baru terjun ke industri film setelah sebelumnya bekerja di Perusahaan Kereta Api Toyoko. Ia ditugaskan untuk mengelola dua studio film skala menengah yang tengah mengalami kesulitan keuangan. Sebagai pengusaha dan akuntan berpengalaman, Okawa berhasil membangun Toei menjadi merek kuat dalam industri film Asia Timur pada akhir 1950-an dengan menasar segmen penonton yang belum banyak digarap, seperti anak-anak, remaja muda, masyarakat dengan tingkat pendidikan rendah, dan petani (Anderson and Richie.,1982 dalam Hu.,2010).

D. Revolusi Industri Manga

Osamu Tezuka, yang lahir pada tahun 1928, dikenal sebagai "Bapak Manga Modern" karena kontribusinya yang besar dalam mengembangkan manga dan anime Jepang. Sejak kecil, ia terinspirasi oleh animasi Disney dan seni manga, yang kemudian membentuk gaya khasnya. Meskipun memiliki latar belakang pendidikan di bidang medis, Tezuka memilih untuk mendalami dunia seni dan akhirnya merevolusi industri manga dengan memperkenalkan panel dinamis serta teknik naratif yang menyerupai sinema. Pada tahun 1961, ia mendirikan Mushi Productions dan menciptakan *Astro Boy* (1963), serial anime pertama di Jepang, yang memperkenalkan konsep limited animation untuk efisiensi

produksi televisi. Teknik ini kemudian menjadi standar dalam industri anime, memungkinkan produksi dalam jumlah besar dengan biaya lebih rendah.

Namun, meskipun sukses dengan serial seperti *Astro Boy*, *Kimba the White Lion*, dan *Princess Knight*, Mushi Productions mengalami masalah keuangan dan akhirnya bangkrut pada tahun 1973. Setelah itu, Tezuka tetap aktif dengan mendirikan Tezuka Productions, menciptakan film-film animasi eksperimental serta manga filosofis seperti *Buddha* dan *Black Jack*. Warisan Tezuka sangat besar, dengan pengaruh yang terasa hingga generasi berikutnya, termasuk pada kreator anime modern seperti Hayao Miyazaki. Melalui inovasi dalam narasi, karakterisasi, dan teknik animasi, ia tidak hanya membentuk dasar industri anime modern tetapi juga membawa manga ke tingkat yang lebih kompleks dan artistik (Hu.,2010).

2.8.4 Sinema Anime Takahata dan Miyazaki

A. Penerapan Model Auteur dalam Film Anime (Animasi Jepang)

Model *auteur* dalam sinema pertama kali berkembang pada 1950-an hingga 1960-an, terutama melalui kritik film Prancis dari jurnal *Cahiers du Cinéma*. Konsep ini berusaha mengangkat status sutradara sebagai individu dengan visi kreatif unik, meskipun mereka bekerja dalam sistem film komersial (Wollen.,1972 dalam Hu.,2010).

Model ini memahami dan berteori bahwa sutradara film Hollywood menghadapi tantangan dalam menyeimbangkan dua aspek yang bertolak belakang. Di satu sisi, mereka harus memenuhi tuntutan industri hiburan yang berorientasi pada kapitalisme dan budaya populer. Di sisi lain, mereka berusaha mempertahankan visi artistik mereka yang mencerminkan gaya dan ekspresi pribadi. Dalam konteks animasi Jepang beserta aktivitas yang meliputinya terus berkembang, terutama dengan pengaruh kuat dari manga dan budaya populer yang dinamis di Tokyo, posisi sutradara animasi seperti

Miyazaki dan Takahata bersifat unik dan terbuka terhadap pengamatan yang menarik (Hu.,2010).

Pada 1980-an, sarjana film David Desser menerapkan konsep *auteur* dalam analisisnya terhadap Sinema Gelombang Baru Jepang pada 1960-an. Pada dekade tersebut, Jepang sedang mengalami proses industrialisasi pascaperang yang pesat, bersamaan dengan ketegangan sosial akibat berbagai gerakan buruh, protes mahasiswa, dan aksi warga negara. Dalam kajiannya, Desser berusaha mengungkap bagaimana sejumlah sutradara Jepang memanfaatkan sinema sebagai sarana ekspresi dan alat perjuangan dalam dinamika budaya yang berkembang saat itu (Desser.,1988 dalam Hu.,2010).

Jepang pasca perang pada akhir era *Showa*, industri animasi Jepang mengalami perkembangan pesat, yang ditandai dengan munculnya animator besar seperti Hayao Miyazaki dan Isao Takahata. Keduanya berperan penting dalam membentuk identitas anime modern, terutama melalui pendirian *Studio Ghibli* pada tahun 1985. Miyazaki dan Takahata dikenal dalam penerapan model *auteur* dalam dunia animasi karena memiliki kontrol kreatif yang kuat dan gaya khas dalam karya-karya mereka (Hu.,2010). Dalam konteks animasi Jepang, Miyazaki dan Takahata menerapkan konsep *auteur* dalam karya-karya mereka, meskipun animasi sering kali dipandang sebagai produk industri yang dikerjakan oleh banyak orang. Mereka tetap dianggap sebagai *auteur* karena memiliki kontrol penuh terhadap narasi, estetika visual, serta tema sosial dan budaya dalam film-film mereka.

Berdasarkan Fan (1997) dalam Hu (2010) Miyazaki dan Takahata memiliki latar belakang yang berakar pada pengalaman pribadi dan gerakan sosial. Mereka aktif dalam serikat buruh Toei Dōga pada 1960-an, yang memperkuat pandangan mereka terhadap isu-isu sosial dan politik.

Pengalaman mereka tersebut membentuk kesadaran sosial dan politik mereka. Takahata cenderung menggunakan pendekatan realisme sosial, seperti dalam *Grave of the Fireflies*, sementara Miyazaki mengkritik eksploitasi alam melalui fantasi dalam *Princess Mononoke*. Pengalaman mereka selama Perang Dunia II juga berpengaruh, di mana Takahata menampilkan penderitaan korban perang tanpa glorifikasi militer, sedangkan Miyazaki merefleksikan dilema moral industri penerbangan dalam *The Wind Rises*. Keduanya juga kritis terhadap modernisasi Jepang, seperti yang terlihat dalam *Spirited Away* dan *Only Yesterday*. Dengan visi yang kuat dan kontrol kreatif penuh, mereka menjadikan animasi bukan hanya hiburan, tetapi juga *medium* ekspresi artistik dan sosial yang mendalam.

B. Peran Miyazaki dan Takahata dalam Media Massa

Hu (2010) berpendapat bahwa Miyazaki dan Takahata sepenuhnya menyadari peran mereka sebagai kreator yang bekerja dalam ranah media massa. Mereka memanfaatkan animasi sebagai sarana untuk menyampaikan isu sosial, budaya, dan politik dalam konteks Jepang. Karya mereka menampilkan tema yang konsisten, terutama keseimbangan antara ekologi dan kehidupan bermasyarakat, yang telah berkembang sejak *Prince of the Sun: The Great Adventures of Hols* (1968) hingga *Princess Mononoke* (1997). Tema serupa juga hadir dalam *Future Boy Conan* (1978), *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984), dan *My Neighbor Totoro* (1988) karya Miyazaki, serta *Heidi: Girl of the Alps* (1974), *Only Yesterday* (1991), dan *Pom Poko* (1994) karya Takahata.

Berbeda dari produksi Barat yang juga membahas ekologi, anime mereka menggabungkan realisme dan fantasi untuk menjangkau audiens lokal. Takahata cenderung menghadirkan kisah yang realistis dan dekat dengan kehidupan sehari-hari, sedangkan Miyazaki sering memasukkan unsur fantasi seperti karakter yang bisa terbang atau memiliki kekuatan magis.

2.8.5 *Grave of the Fireflies* Karya Takahata Isao

Karya film sutradara Takahata biasa mengusung model *auteur* realisme yang menerapkan control penuh pada narasi, estetika, dan tema film. Dalam perjalanannya itu pada tahun 1988 dirilis film anime yang membahas peristiwa perang tepatnya mengusung periode Jepang semasa Perang Dunia II berjudul *Grave of the Fireflies*. Melihat dari situasi Jepang saat itu (1988) tentu menjadi sebuah perhatian ketika terdapat animasi yang mengangkat tema Perang Dunia II di saat kondisi sosial, politik, geopolitik dan ekonomi Jepang relatif stabil. Dengan kata lain *Grave of the Fireflies* tidaklah sama dengan film animasi bertema perang semasa Perang Dunia II yang berisi propaganda negara.

Lalu dilihat dari perkembangan animasi Jepang, munculnya *Grave of the Fireflies* menjadi perhatian karena saat perilisannya adalah masa dimana animasi telah lepas dari kepentingan militer dan menjadikannya film model *auteur* bertema perang pertama yang menceritakan secara spesifik pada suatu peristiwa saat Perang Dunia II. Animasi Jepang yang dulunya banyak mengangkat tema perang dan cenderung propaganda, kini muncul kembali animasi bertema perang yang mengangkat isu Perang Dunia II dengan pendekatan yang berbeda. Melihat fenomena yang ada makna film animasi *Grave of the Fireflies* layak untuk diteliti sebagai animasi fajar baru dengan model *auteur* pertama bertema perang.

Saat itu Perang Dunia II Animasi didukung militer dan cenderung bersifat propaganda demi kepentingan militer, sedangkan *Grave of the Fireflies* merupakan hasil dari perkembangan industri animasi pasca fajar baru animasi Jepang pasca pendudukan sekutu yang mana film *Grave of the Fireflies* berangkat dari salah satu pelopor model *auteur* animasi Jepang yaitu Takahata Isao yang mempunyai visi realisme pada isu sosial, budaya, dan politik dalam pembuatan film. Hal tersebut membuat *Grave of the Fireflies* yang merupakan hasil perkembangan fajar baru animasi Jepang seakan memiliki pandangan tersendiri mengenai peristiwa Perang Dunia II khususnya pada isu sosial korban perang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan kualitatif merupakan proses penelitian yang berfokus pada pemahaman mendalam melalui metodologi yang mengeksplorasi fenomena sosial dan permasalahan manusia. Dalam pendekatan ini, peneliti menciptakan deskripsi yang rumit, menganalisis kata-kata, menyajikan laporan rinci berdasarkan pandangan responden, serta melakukan studi dalam lingkungan yang alami (Creswell.,1998 dalam Murdiyanto.,2020).

Penelitian kualitatif sifatnya deskriptif dan cenderung memakai analisis dengan pendekatan induktif. Proses serta makna lebih ditekankan dalam pendekatan kualitatif (Murdiyanto.,2020). Pendekatan deskriptif berfokus pada penggambaran dan interpretasi objek berdasarkan keadaan sebenarnya. Sesuai dengan konsep "deskriptif," penelitian ini hanya menyajikan situasi terkait konstruksi makna tanpa mencari keterkaitan antarvariabel, membuat prediksi, atau menguji hipotesis. Oleh karena itu, pendekatan kualitatif dalam penelitian ini bertujuan memberikan penjelasan yang mendetail, lengkap, dan mendalam mengenai data, dengan memperhatikan sistematika penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian (Alfarisie.,2024).

Dengan demikian pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti mengeksplorasi bagaimana film bukan hanya merepresentasikan realitas, tetapi membangun dan membentuknya sesuai dengan konteks sosial.

Menurut Bado (2022) penelitian kualitatif memiliki sejumlah karakteristik yang membedakannya dari jenis penelitian lainnya. Karakteristik-karakteristik tersebut diperoleh melalui kajian dan sintesis dari berbagai pemikiran para ahli. Beberapa rujukan utama yang menjadi dasar antara lain Muluk (yang merujuk pada pandangan Guba & Lincoln, 1998 dalam disertasinya tahun 2004), Moleong (2004) yang mengadopsi pandangan Bogdan dan Biklen (1982) serta Guba dan Lincoln (1985), dan Poerwandari (1998) yang mengacu pada pendapat Patton (1990) adalah sebagai berikut.

Penelitian kualitatif adalah sebuah cara ilmiah yang dilakukan di latar alamiah, dengan peneliti bertindak sebagai instrumen kunci untuk memahami fenomena sosial secara mendalam. Karakteristiknya meliputi desain yang fleksibel dan bersifat sementara, serta pengembangan teori langsung dari data lapangan, dikenal sebagai *grounded theory*. Data yang dikumpulkan bersifat deskriptif, berupa kata-kata dan gambar, dan analisisnya dilakukan secara induktif untuk mengungkap tema, kategori, dan pola hubungan. Pendekatan ini menganut perspektif holistik, melihat gejala sosial sebagai entitas yang dinamis dan terus berkembang, dan berfokus pada studi kasus yang unik.

Selain itu, penelitian kualitatif bersifat netralitas empatik (objektivitas sepenuhnya adalah ilusi), berusaha mencari makna di balik perilaku, dan memperoleh akurasi data melalui kedekatan intensif dengan subjek dalam konteks alamiah (naturalistik). Verifikasi data atau keabsahan data dilakukan melalui triangulasi, yaitu membandingkan informasi dari berbagai sumber atau metode.

3.2 Metode Penelitian

Peneliti akan menganalisis dengan menggunakan semiotika Christian Metz. Teori ini berguna dalam menganalisis realitas yang ada dalam film. Mengupayakan pemahaman tentang bagaimana film naratif mampu membangun makna dengan cara yang mirip dengan bagaimana bahasa mengartikulasikan makna melalui pengambilan *shot* dalam unsur sintagmatik dan paradigmatis Christian Metz.

Penelitian ini menggunakan pendekatan konstruktivisme yang memandang komunikasi sebagai proses penciptaan makna, bukan sekadar transmisi informasi. Carey (1992) dalam Akhmad (2019) mengkritik pandangan *linier* dalam komunikasi, yang dikoreksi melalui temuan Loftus tentang memori yang dapat direkonstruksi oleh informasi baru, menunjukkan bahwa makna bersifat dinamis. Grossberg (1997) dalam Akhmad (2019) menyebut pandangan komunikasi sebagai transmisi terlalu menyempitkan pemahaman, sejalan dengan Reddy (1979) yang memperkenalkan *conduit metaphor*—yakni logika komunikasi yang dibentuk oleh kebiasaan berbahasa. Wittgenstein (1990) dalam Akhmad (2019) menegaskan bahwa bahasa membatasi cara berpikir, sehingga refleksi terhadap penggunaan bahasa menjadi penting.

Radford (dalam Akhmad, 2019) mendorong pemahaman komunikasi yang lebih kritis dan interpretatif, seperti yang ditegaskan oleh Umberto Eco dan Edmund Husserl, bahwa makna ditentukan oleh proses penafsiran berdasarkan pengalaman dan konteks budaya. Dalam konteks ini, film dipandang sebagai hasil eksternalisasi ide (Berger & Luckmann) yang menciptakan realitas objektif melalui konstruksi makna oleh pembuat film.

3.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian terletak pada *shot* dalam film yang membentuk unsur sintagmatik dan paradigmatic film *Grave of the Fireflies* yang memuat makna korban perang. Dengan begitu peneliti akan tahu apa makna yang ingin disampaikan dalam film. Kumpulan *Shot* akan membawakan *scene* dalam film dalam alur cerita yang membawakan narasi korban Perang Dunia II berupa narasi audio visual dalam bahasa sinematografi. Oleh karena itu pengambilan *shot* yang ada dalam *scene* film akan dilihat dengan semiotika Christian Metz dalam unsur sintagmatik pengambilan *shot* (diperluas hingga ke tingkat *sequence* dan berbagai *shot* yang telah diorganisasi secara struktural) dan unsur paradigmatic untuk membangun sebuah narasi makna film *Grave of the Fireflies*.

3.4 Sumber Data

Sumber data memiliki peran sangat penting dalam proses analisis statistik. Dalam penelitian, ada berbagai teknik untuk memperoleh informasi yang terbagi menjadi dua kelompok utama: data primer dan data sekunder (Douglas.,2015 dalam Ajayi.,2023). Data primer adalah informasi yang pertama kali dikumpulkan langsung oleh peneliti, sedangkan data sekunder adalah informasi yang telah dikumpulkan atau disusun oleh pihak lain (Ajayi.,2015).

1. Sumber Data Primer

Data primer adalah sumber informasi yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya. Data ini dapat berupa pandangan dari subjek, baik individu maupun kelompok, hasil pengamatan terhadap objek penelitian, peristiwa, atau aktivitas tertentu, serta hasil dari pengujian yang dilakukan (Alfarisie.,2024). Dalam hal ini yang menjadi bahan observasi sumber primer peneliti adalah film *Grave of the Fireflies*.

2. Sumber data Sekunder

Sumber sekunder merujuk pada data yang telah dikumpulkan sebelumnya oleh orang lain. Data sekunder ini dikumpulkan oleh individu atau organisasi yang tidak terlibat langsung dalam penelitian saat ini, biasanya untuk tujuan yang berbeda dan pada waktu yang lain. Ketika peneliti memanfaatkan data ini, maka data tersebut menjadi sumber sekunder bagi mereka. Beberapa contoh sumber data sekunder termasuk situs web publikasi pemerintah, buku, artikel jurnal, dan catatan internal. Adapun data sekunder yang dipilih oleh peneliti berupa studi pustaka dengan mencari referensi dari buku, artikel, dan jurnal yang relevan dengan bahasan penelitian ini. Dari sumber data sekunder tersebut akan menjadi pedoman peneliti sebagai sumber informasi utama untuk memahami konstruksi realitas korban perang dalam film. Data ini berperan dalam memberikan konteks historis, sosial, dan budaya yang melatarbelakangi narasi film *Grave of the Fireflies*. Data ini juga mendukung konsep

penelitian serta mendukung analisis semiotika yang diterapkan dalam penelitian.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan secara bertahap melalui aktivitas intensif yang bersifat observatif dan interpretatif terhadap bahasa sinematografi film, bukan melalui teknik lapangan seperti wawancara atau observasi partisipatif.

1. Langkah pertama adalah dengan melakukan pemutaran film secara berulang-ulang guna menangkap detail visual, naratif, dan simbolik dalam teks film. Pemutaran ini dilakukan dalam suasana yang memungkinkan observasi mendalam, seperti memperhatikan urutan adegan, komposisi visual, dialog, dan elemen suara. Setiap adegan penting diidentifikasi dan dibekukan secara visual (freeze frame) untuk diamati secara mendalam dalam menilai adegan yang berpotensi memuat pesan korban perang atau dampak perang.
2. Langkah kedua adalah pencatatan sistematis terhadap jenis penyusunan adegan dan tanda-tanda visual yang muncul dalam film, seperti gerakan kamera, warna dominan, pencahayaan, ekspresi wajah tokoh, properti visual dan hubungan antar karakter. Tanda-tanda tersebut kemudian diklasifikasikan dan dideskripsikan menjadi kode utama dan kode sekunder berdasarkan konteks naratif.
3. Langkah ketiga adalah membandingkan dan mengaitkan temuan visual dengan teori yang digunakan, yaitu prinsip-prinsip pemaknaan dari Christian Metz. Dalam tahap ini, interpretasi dilakukan dengan mempertimbangkan hubungan antar tanda serta posisi tanda dalam keseluruhan struktur film. Dalam hal ini Tanda-tanda tersebut kemudian diklasifikasikan menjadi sintagma atau rangkaian bentuk *scene* (perspektif sintagmatik) dan perspektif paradigmatis pada pilihan penggunaan elemen sinematografi film dalam analisisnya.

4. Langkah keempat adalah penguatan interpretasi melalui studi pustaka. Literatur-literatur pendukung, baik berupa buku teori, artikel akademik, maupun kajian film sebelumnya digunakan untuk memperkaya analisis dan memperkuat temuan.

Dengan demikian, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini tidak bersifat pengumpulan data empirik, melainkan berupa proses pembacaan, peninjauan, dan penafsiran terhadap teks film dengan berpegang pada prinsip-prinsip semiotic Metz.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggabungkan pendekatan semiotika film dari Christian Metz dengan analisis citra visual. Semiotika Metz digunakan sebagai alat utama untuk membedah struktur naratif dan sistem tanda dalam film, khususnya melalui kategorisasi sintagmatik yang dikenal sebagai *The Grande Syntagmatique*. Melalui kategori ini, film dianalisis berdasarkan susunan adegan dan hubungan antar segmen visual yang membentuk narasi dengan landasan bahasa sinematografi. Metz membagi struktur film menjadi delapan jenis sintagma, seperti *autonomous shot*, *parallel syntagma*, *descriptive syntagma*, dan lainnya. Setiap sintagma yang tertera dalam film dianalisis berdasarkan peran dan fungsinya dalam membentuk makna dalam alur cerita.

Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengidentifikasi bagaimana susunan visual dan temporal dalam film menciptakan efek emosional tertentu. Kategori sintagma juga membantu mengungkap struktur dalam film yang tidak selalu tampak pada tataran isi, melainkan bekerja melalui pola organisasi narasi dan montase gambar. Dalam proses analisis, penelitian ini juga membedakan kode utama dan kode sekunder. Kode utama adalah tanda-tanda yang secara langsung dikenali dan dipahami oleh penonton (misalnya ekspresi sedih, warna merah, atau ledakan). Kode sekunder adalah makna yang lebih dalam dan

kompleks yang muncul dari kombinasi tanda-tanda dan konvensi budaya (misalnya citra anak kelaparan sebagai buruknya dampak perang). Kedua kode ini dianalisis dalam rangka untuk mengungkap bagaimana struktur naratif dan visual dalam film membentuk realitas tertentu, serta bagaimana film merepresentasikan nilai dominan.

Melalui analisis Metz, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana visual dalam film menyampaikan pesan-pesan, khususnya terkait representasi korban perang, yang ingin dikonstruksikan oleh film. Pada analisis data peneliti akan menganalisisnya secara naratif untuk menggambarkan analisis *syntagma* dan analisis paradigmatik film. Dengan demikian, penelitian ini diarahkan untuk mengungkap struktur makna yang bekerja dalam film *Grave of the Fireflies*, terutama dalam merepresentasikan penderitaan korban perang melalui sistem tanda sinematik.

3.7 Keabsahan Data

Uji keabsahan data atau kredibilitas hasil penelitian dapat dilakukan melalui berbagai metode, antara lain dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif, serta membercheck (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini, penulis menerapkan triangulasi sumber data. Peneliti menerapkan pendekatan triangulasi sumber data yang difokuskan secara spesifik pada triangulasi teks. Metode ini melibatkan penggunaan dan analisis berbagai bentuk data tekstual yang terkait langsung dengan film, bukan hanya terbatas pada film itu sendiri sebagai "teks" utama.

Dalam metode triangulasi sumber data, peneliti akan membandingkan data yang diperoleh dari analisis sintagmatik paradigmatik semiotika Christian Metz pada adegan-adegan yang dikumpulkan, dengan informasi yang dikumpulkan melalui studi literatur terkait teks film. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk meningkatkan kredibilitas terhadap data, karena data dikumpulkan dari lebih dari satu sumber.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis semiotika Christian Metz terhadap film animasi *Grave of the Fireflies* (1988) karya Isao Takahata, penelitian ini berhasil mengidentifikasi bagaimana struktur sintagmatik dan paradigmatis pada elemen-elemen sinematografi secara sistematis membentuk konstruksi makna korban perang. Film ini tidak hanya berfokus pada penderitaan fisik semata, tetapi secara komprehensif mengkonstruksi realitas korban perang melalui berbagai dimensi pengalaman manusia dalam situasi perang.

Analisis sintagmatik menunjukkan bahwa alur naratif film, yang secara umum bersifat akronologis dengan penggunaan *flashback* sebagai kerangka utama, secara efektif membangun pemahaman progresif mengenai penderitaan korban. Meskipun alur besarnya akronologis, penyusunan *shot* dalam masing-masing adegan (mayoritas menggunakan *scene syntagma*) secara kronologis dan logis menggambarkan tahapan kehancuran yang dialami oleh Seita dan Setsuko selaku korban perang. Rangkaian ini meliputi kekerasan fisik akibat pengeboman, kehilangan ibu dan tempat tinggal, degradasi moral akibat kelangkaan pangan yang memaksa Seita melakukan tindakan kriminal, keterasingan sosial yang ditunjukkan oleh ketidakpedulian masyarakat dan bibi mereka, kegagalan sistemik negara dalam melindungi warganya yang paling rentan saat kondisi perang, hingga hilangnya makna eksistensial atau makna hidup bagi korban perang yang berujung pada kematian dalam kesunyian dan keterasingan sosial. Penggunaan *alternate syntagma*, *parallel syntagma*, *bracket syntagma*, dan *descriptive syntagma* pada

momen-momen tertentu juga memperkaya narasi dan membangun kontras emosional yang mendalam.

Dari perspektif paradigmatis, pemilihan elemen-elemen sinematografi secara sadar dan konsisten memperkuat konstruksi makna korban perang. Pilihan *shot size* (seperti *close-up* untuk intensitas emosi dan *extreme long shot* untuk menggambarkan keterasingan), *camera angle* (misalnya *high angle* untuk menunjukkan kerentanan atau *low angle* untuk ironi keadaan), pergerakan kamera (seperti *panning* untuk skala kehancuran atau *crane shot* untuk transisi simbolik), *mise en scène* (termasuk *setting* yang hancur, kostum yang kumuh, dan properti simbolik seperti kaleng permen), pencahayaan (penggunaan warna merah, warna hangat oranye semu, dan biru untuk nuansa spiritual, atau kontras nuansa, pencahayaan redup menunjukkan nuansa tegang, melankolis atau degradasi situasi), serta elemen suara (ketiadaan musik pada banyak adegan penting untuk realisme atau penggunaan musik melankolis membangun nuansa sentimental) tidak bersifat acak melainkan tertata dengan hasil penentuan dari opsi paradigmatis yang ada. Setiap pilihan tersebut memiliki alternatif lain dalam sistem sinema, namun realita yang ada pada film menggunakan kombinasi spesifik inilah yang secara kumulatif membangun atmosfer penderitaan, kehilangan harapan, kerapuhan hidup, dan kritik implisit terhadap dampak perang yang dehumanisasi.

Dari pemaparan analisis sintagmatik dan paradigmatis tersebut, konstruksi makna korban perang dalam film *Grave of the Fireflies* dapat dipahami melalui tiga proses kunci yang beroperasi secara sinergis dalam medium film. Pertama, proses eksternalisasi terwujud dalam bagaimana keseluruhan narasi dan elemen visual-auditori film ini dihadirkan ke layar. Pilihan alur naratif kronologis dengan penggunaan *flashback* sebagai kerangka utama, serta penyusunan *shot* dalam setiap adegan yang mayoritas menggunakan *scene syntagma* secara kronologis, merupakan wujud konkret dari ekranisasi yang membangun pemahaman progresif terhadap nasib Seita dan Setsuko selaku korban perang. Setiap keputusan sinematografis—mulai dari *shot size*, *camera angle*, pergerakan kamera, hingga tata suara dan pencahayaan—adalah bagian dari strategi eksternalisasi berupa

ekranisasi untuk menampilkan sekuen penderitaan tersebut secara runtut dan berdampak.

Selanjutnya, film ini melakukan objektivasi terhadap pengalaman subjektif para korban perang. Penderitaan fisik akibat pengeboman, kesedihan mendalam atas kehilangan orang tua dan tempat tinggal, degradasi moral akibat kelangkaan pangan, keterasingan sosial, hingga pada pesan implisit kegagalan sistemik negara yang membuat hilangnya makna hidup warganya yang menderita, tidak hanya diceritakan tetapi divisualisasikan dan diaudio-visualkan secara gamblang. Penggunaan *close-up* untuk menampilkan intensitas emosi Seita dan Setsuko, *mise-en-scène* yang menggambarkan kehancuran lingkungan dan kekumuhan kondisi hidup mereka (seperti kaleng permen sebagai simbol harapan yang pupus), serta pilihan pencahayaan (misalnya warna merah, oranye, atau biru untuk nuansa tertentu, dan pencahayaan redup untuk ketegangan atau degradasi) berfungsi untuk mengobjektifikasi realitas pahit yang dihadapi korban perang, menjadikannya nyata dan teramati oleh penonton.

Puncak dari proses ini adalah internalisasi, di mana penonton digiring untuk merasakan dan meresapi dampak perang yang dehumanisasi tersebut. Atmosfer penderitaan, kehilangan harapan, kerapuhan hidup, dan kritik implisit terhadap perang yang dibangun secara kumulatif melalui kombinasi spesifik pilihan sintagmatik dan paradigmatik—seperti kontras nuansa, ketiadaan musik pada adegan penting untuk realisme atau justru penggunaan musik melankolis untuk membangun nuansa sentimental—mendorong penonton untuk tidak hanya menyaksikan, tetapi juga secara emosional dan kognitif memahami serta merasakan tragedi yang dialami Seita dan Setsuko. Dengan demikian, film *Grave of the Fireflies* berhasil mengkonstruksi dan menyampaikan makna korban perang sehingga pesan tersebut dapat terinternalisasi secara mendalam oleh audiensnya.

Kombinasi penyusunan sintagmatik dan paradigmatik, yang didukung oleh teori konstruksi realitas sosial Peter L. Berger dan Thomas Luckmann, menunjukkan bahwa *Grave of the Fireflies* secara aktif mengkonstruksi realitas korban perang sebagai individu yang terpinggirkan, dilupakan, dan dirampas hak-hak dasarnya,

bukan hanya oleh musuh, tetapi juga oleh lingkungan sosial dan kegagalan sistemik negaranya sendiri. Film ini menggeser fokus dari narasi heroik perang menuju pengalaman personal dan penderitaan warga sipil yang terpinggirkan, terutama anak-anak. Dengan demikian, *Grave of the Fireflies* tidak hanya menjadi sebuah cerita tragis, tetapi juga sebuah wacana visual yang kuat, mengundang refleksi kolektif tentang biaya kemanusiaan yang harus dibayar dalam setiap perang, serta mengingatkan bahwa di balik angka dan strategi, terdapat jiwa-jiwa yang kehilangan segalanya.

5.2 Saran

1. Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar kajian representasi perang dalam media, khususnya film, dapat terus dikembangkan sebagai upaya memahami kompleksitas konflik dari sisi korban. Film sebagai bentuk komunikasi massa mampu menyampaikan makna dengan pendekatan simbolik dan emosional yang tidak bisa dijangkau oleh narasi sejarah formal.
2. Penelitian lanjutan dapat mempertimbangkan pendekatan komparatif antarfilm yang mengangkat tema serupa namun berasal dari budaya atau negara yang berbeda, untuk menelusuri perbedaan dalam membangun konstruksi makna korban perang. Selain itu, pendekatan lain seperti kajian kultural juga dapat digunakan untuk memperkaya pemahaman terhadap simbol dan trauma yang dikonstruksi dalam media visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajayi, V. O. (2023, April). *Primary and Secondary Sources of Data*. Retrieved from <https://www.researchgate.net>
- Akhmad, B. A. (2019, Februari). *Etika dan Filsafat Komunikasi*. Retrieved from <https://repo-dosen.ulm.ac.id>. Universitas Lambung Mangkurat
- Akimoto, D. (2014). Peace education through the animated film “Grave of the Fireflies” Physical, psychological, and structural violence of war. *Ritsumeikan Journal of Asia Pacific Studies*.
- Alfarisie, S. (2024). *Konstruksi Pelecehan Sosial Dalam Film Analisis Framing pada Film Penyalin Cahaya dan Disclosure* (Undergraduate thesis, Universitas Lampung). Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Angelina, J., & Suprajitno, S. (2025). Symbolic Representation of War in Grave of the Fireflies (1988) . *Kata Kita*.
- Azizah, A. P., & Yumitro, G. (2024). Dampak Perang terhadap Kemanusiaan dan Ketahanan Pangan dalam Film *Grave of the Fireflies* (1988). *Anterior Jurnal*, 57.
- Azizah, Z. N., Maryani, S. A., & Afriani, S. H. (2022). Action Of Adventure Formula In Mulan 2020 . *Saksama: Jurnal Sastra*, 178.
- Bado, B. (2022). *Model Pendekatan Kualitatif: Telaah Dalam Metode Penelitian Ilmiah* . Sukoharjo: Tahta Media .
- Bennett., J. (2019). Total Military Politics: The Rise of Japanese Fascism. *Restropect Journal*.
- Chodri, C. (2013). *Konstruksi Sosial Kehidupan Penjual Tahu Dalam Film Features Dokumenter Dongeng Rangkas* (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta). Universitas Islam Negeri, Jakarta.

- CNN Indonesia. (2023, Juli 24). *Sinopsi Graves of the Fireflies, Kisah Sedih Kakak Adik Masa Perang*. Retrieved from CNN Indonesia
- Dharma, F. A. (2018). Konstruksi Realitas Sosial: Pemikiran Peter L. Berger Tentang Kenyataan Sosial. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5.
- Diputra, R., & Nuraeni, Y. (2021). Analisis Semiotika Dan Pesan Moral Pada Film Imperfect 2019 Karya Ernest Prakasa. *Jurnal Purnama Berazam*, 112.
- Eureka, D. (2023). Relasi Sintagmatik Paradigmatik Christian Metz Dalam Adegan Apple Strudel Pada Film Inglourious Basterds (2009). *Jurnal Imaji*, 17-20.
- Fata, A. (2025). Contesting the 'New Japan': Rethinking Japanese Interwar Politics (1919-1941). *Columbia Journal Of History*.
- Fauzi, W. (2019). Tinjauan Sinematografi Representasi Kekerasan Yang Melibatkan Karakter Jaka Sembung Pada Film Jaka Sembung Sang Penakluk Tahun 1981 Melalui Analisis Framing (Undergraduate thesis, Universitas Komputer Indonesia). Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- Ghani, D. B., & Azizi, N. A. (2019). Isao Takahata: The Study of Animated Cinematography in "The Tale of Princess Kaguya". *Journal of Engineering and Applied Sciences*, 6492.
- Goldberg, W. (2009). Transcending The Victim's History: Takahata Isao's *Grave of the Fireflies*. *Mechademia*, 39-40.
- Gunawan. (2017). Penerapan Hakko Ichiu Dalam Mewujudkan Cita-Cita Jepang Membentuk Negara Asia Timur Raya (1940-1945) (Undergraduate thesis, Universitas Pendidikan Indonesia). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Habibie, D. K. (2018). Dwi Fungsi Media Massa. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 79.
- Hu, T.-Y. G. (2010). Frames of Anime Culture and Image Building. *Hong Kong: Hong Kong University Press*.
- Imanto, T. (2007). Film Sebagai Proses Kreatif Dalam Bahasa Gambar. *Jurnal Komunikologi*, 22 & 24.
- Irawanto, B. (1999). *Film, Ideologi, dan Militer Hegemoni Militer dalam Sinema Indonesia*. Yogyakarta: Media Pressindo.

- IMDb. (n.d.). <https://www.imdb.com/title/tt0095327/awards/>. Retrieved from IMDb: <https://www.imdb.com/title/tt0095327/awards/>
- Jacob, F. (2022). *War in Film Semiotics and Conflict Related Sign Constructions on the Screen*. Marburg: Büchner-Verlag eG.
- Karman. (2015). Konstruksi Realitas Sosial Sebagai Gerakan Pemikiran (Sebuah Telaah Teoretis Terhadap Konstruksi Realitas Peter L. Berger) . *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika*.
- Kesuma, D. A. (2024). *Korban Perang dan Refleksi Tanggung Jawab Negara dalam Pemenuhan Hak Asasi Manusia*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- King, E. L., & Rall, D. N. (2015). Re-imagining the Empire of Japan through Japanese Schoolboy Uniforms. *M/C Journal*.
- Letterboxd. (n.d.). Retrieved from <https://letterboxd.com/film/grave-of-the-fireflies>: <https://letterboxd.com/film/grave-of-the-fireflies>
- Ma'sum, A.K. (2022). Makna Adiksi Melalui Karakter Tokoh Utama Pada Film “Beautiful Boy” Ditinjau Dari Semiotika Christian Metz (Undergraduate thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta). Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
- Maulana, P., & Sabri. (2023). Analisis Film “You Are The Apple Of My Eye” Menggunakan Teori Dari Roland Barthes. *Jurnalika : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 116.
- Munawwaroh, W. (2015). Pembukaan Negara Jepang Oleh Bangsa Barat Pada Masa Keshogunan Tokugawa Tahun 1791-1867 (Undergraduate thesis, Universitas Jember). Universitas Jember, Jember.
- Murdianto, T. B., Ramsi, O., & Anwar, S. (2022). Keterlibatan Jepang Dalam Perang Dunia I dan Faktor Dari Keberhasilan Perang. *Jurnal Kewarganegaraan*, 284-285.
- Murdiyanto, E. (2020). Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai Contoh Proposal). Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN “Veteran” Yogyakarta Press.
- Nosaka. A (1978). *A Grave of Fireflies*. Japan Quartely.

- Nugraha, C., Astuti, I. F., & Kridalaksana, A. H. (2014). Movie Organizer Menggunakan Teknik Web Scrapping. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 56.
- Perdana, R. R. (2018). Analisa Semiotika Visual Film Bulan Terbelah Di Langit Amerika . *Jurnal Audience*, 20.
- Pratiwi, A. (2018). Konstruksi Realitas Dan Media Massa (Analisis Framing Pemberitaan Lgbt Di Republika Dan Bbc News Model Robert N. Entman). *Thaqâfiyyât*, 54-55.
- Pratiwi, M., Nurjuman, H., & Yusanto, Y. (2021). Konstruksi Maskulinitas Perempuan Melawan Tindak Kekerasan pada Film Thriller (Analisis Semiotika pada Film Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak). *Komunika: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 141-142.
- R, H. (2017). Ekranisasi, Sebuah Model Pengembangan Sastra Indonesia. *Susastra*, 17.
- Risal, Y., & Nisa, F. K. (2021). Reinterpretasi Dan Dekonstruksi Fenomena Sosial Dalam Film (Analisis Teks pada Film Fiksi Pendek Srinthil). *Jurnal Komunikasi Dan Kajian Media*, 85.
- Rohmaniah, A. F. (2021). Kajian Semiotika Roland Barthes. *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 124.
- Rokhman, M. A. (1999). Semiotika Sebagai Teori Membaca Dan Problemnya ; Sebuah Catatan Singkat. *Humaniora*, 66.
- Rustamana1, A., Maulana, R. R., & Kurnia, P. S. (2023). Menganalisis Jepang Sebagai Negara Imprealis. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 2.
- Safitri, A. S. (2022). Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini : Tanda Dan Penanda John Fiske Sebagai Film. *Cynematology*, 23.
- Sari, N. P., & Rusdiarti, S. R. (2024). Konstruksi women empowerment dalam film Memoria. *Diglosia*, 218-219.
- Sarsito, T. (2009). Perang dalam Tata Kehidupan Antarbangsa. *Jurnal Komunikasi Massa*, 113, 114-119.

- Sinsoe, N.R. (2015). *Representasi Propaganda Putih Dalam Film “der fuhre’s face” Karya Walt Disney Studios Tahun 1942 (Analisis Semiotika Christian Metz)*. (Undergraduate thesis, Universitas Multimedia Nusantara). Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang.
- Sitanggang, R., & Seprina, R. (2024). Kedatangan Bangsa Barat Ke Asia Tenggara Sebagai Sumber Belajar Sejarah. *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisipliner* , 342.
- Subtil, F. (2014). James W. Carey’s cultural approach of Communication. *Intercom – RBCC*, 23.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Utomo, E. P. (2019, Januari 11). *Rangkuman Review Buku Philosophy Of Communication*.
http://eprints.undip.ac.id/68589/1/rangkuman_review.pdf. Retrieved from eprints.undip.ac.id
- Waliuddin, A.D. (2022). *Analisis Efikasi Diri (Self-Efficacy) Perempuan Disabilitas Dalam Film Hush (Analisis Semiotika Christian Metz)* (Undergraduate thesis, Universitas Lampung). Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Wibisono, P., & Sari, Y. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Bintang Ketjil Karya Wim Umboh Dan Misbach Yusa Bira . *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, 31-32.
- Yamamura, T., & Seaton, P. (2022). *War as Entertainment and Contents Tourism in Japan*. Abingdon: Routledge.
- Yamashita, S. (2023). *Understanding Daily Life in Wartime Japan 1937-1945. Education About Asia*.