



Representasi Oksidentalisme dalam Film Gintama (2017)

Bayu Hastinoto Prawirodigdo

Universitas Gadjah Mada, Indonesia

Korespondensi penulis: soundofnightwalker@gmail.com

Abstract. *Movies can influence audiences' perceptions of foreigners who are a minority group in society. There are positive and negative views of Westerners formed in Japanese films. The live-action movie "Gintama" uses the historical setting of Japan in the Bakumatsu period where Western countries succeeded in forcing Japan to open relations with foreign countries. This study attempted to determine the representation of occidentalism in Gintama movie. Using a qualitative descriptive research method that relies on Roland Barthes' semiotic analysis, this study analyzed the representation of occidentalism in this film through stages of analysis at the denotation level and connotation level. The analysis process involved documentation as a data collection technique. The results of the study showed the existence of denotative and connotative meanings that represent occidentalism in the historical story of Japan during the Bakumatsu period that is presented in this film. The results of the study indicated that occidentalism in the film Gintama is in accordance with the concept of occidentalism explained by Ian and Buruma where the West tends to be viewed negatively while Japan tends to be depicted positively.*

Keywords: *Gintama, Japan, Occidentalism, Representation, West.*

Abstrak. Film dapat mempengaruhi persepsi penonton terhadap warga asing yang menjadi kelompok minoritas dalam masyarakat. Terdapat pandangan positif dan negatif mengenai orang Barat yang dibentuk dalam film-film buatan Jepang. Film *live-action* Gintama menggunakan latar sejarah Jepang di periode Bakumatsu di mana negara-negara Barat berhasil memaksa Jepang membuka pelabuhan untuk kembali menjalin hubungan dengan negara asing. Penelitian ini berusaha mengetahui representasi oksidentalisme dalam film Gintama. Dengan metode penelitian kualitatif deskriptif yang mengandalkan analisis semiotika Roland Barthes, penelitian ini mengkaji representasi oksidentalisme dalam film ini melalui tahapan analisis pada level denotasi dan konotasi. Proses analisis melibatkan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian memperlihatkan adanya makna denotatif dan konotatif yang merepresentasikan oksidentalisme dalam kisah sejarah Jepang periode Bakumatsu yang diangkat dalam film ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa oksidentalisme dalam film Gintama sesuai dengan konsep oksidentalisme yang dijelaskan oleh Ian dan Buruma di mana Barat cenderung dipandang secara negatif sedangkan Jepang cenderung digambarkan secara positif.

Kata kunci: Barat, Gintama, Jepang, Oksidentalisme, Representasi.

1. LATAR BELAKANG

Media berperan penting dalam membentuk pandangan publik terhadap kelompok minoritas. Perlu diperhatikan bahwa pada dasarnya, media tidak memberikan gambaran menyeluruh tentang kelompok minoritas. Menurut Christiani (2017), apa yang ditampilkan media tentang subjek minoritas hanya mewakili sebagian subjek tersebut. Beberapa media di Jepang seperti televisi, buku, majalah, dan film dapat mempengaruhi opini dan persepsi warga asli Jepang terhadap warga asing atau imigran. Acara televisi seperti *Why Did You Come to Japan* dan *Cool Japan* memperlihatkan stereotip buruk tentang orang Barat (Sezer, 2019). Menurut Debito (2007), hal yang sama juga terjadi pada buku *Japan Class* dan majalah *Gaijin Hanzai*. Sementara Halse (2018) dalam *West above the rest: Investigation the*

depiction of Caucasian western characters in Japanese Cinema menemukan bahwa beberapa film Jepang memberikan gambaran positif dan negatif mengenai orang Barat Kaukasian.

Film *Gintama* (2017) adalah film *live action* yang diangkat dari *manga* dan *anime* berjudul sama yaitu *Gintama*. Film ini menghasilkan 9 juta dolar Amerika Serikat dalam 4 hari pertama penjualannya (Pineda, 2017). Dapat dikatakan film ini memiliki popularitas yang tinggi. *Gintama* (2017) dirilis ketika isu minoritas menjadi sorotan publik di Jepang. Pada saat itu, Jepang tengah merevisi kebijakan imigrasi agar dapat mendatangkan lebih banyak warga negara asing yang menjadi minoritas di negeri ini. Terdapat pro dan kontra terhadap kebijakan tersebut dalam masyarakat dan pemerintahan Jepang. Film ini dirilis di tahun yang sama ketika Jepang berencana meninjau aturan mengenai pekerja asing (Melani, 2017). Setahun kemudian setelah film ini dirilis, Jepang akhirnya mengesahkan RUU Amandemen Pengendalian Imigrasi untuk memperluas penerimaan tenaga kerja asing masuk Jepang (Susilo, 2018).

Sebagaimana yang dijelaskan oleh Buruma dan Margalit dalam *Occidentalism: The West in the Eyes of Its Enemy* (2004), oksidentalisme adalah gambaran yang tidak manusiawi tentang Barat yang dilukiskan oleh musuh-musuhnya. Jepang termasuk sebagai ‘musuh’ dalam definisi ini karena menurut Buruma dan Margalit (2004), oksidentalisme sudah tidak bisa lagi disederhanakan sebagai ‘penyakit Timur Tengah’ atau secara khusus hanya dimiliki dunia muslim melainkan juga sudah menjadi ‘penyakit orang Jepang’ sejak pertengahan abad ke-20. Film *Gintama* (2017) menggunakan latar waktu era Bakumatsu dalam sejarah Jepang. Pada era tersebut, kekuatan Barat berhasil memaksa Jepang untuk membuka diri dan menjalin hubungan kembali dengan negara-negara Barat. Film ini berpotensi memuat oksidentalisme karena memperlihatkan pandangan terhadap Barat dalam narasi sejarah era Bakumatsu.

Mengingat besarnya pengaruh media Jepang dalam membentuk pandangan masyarakat Jepang terhadap orang Barat, tingginya popularitas film *Gintama*, situasi Jepang ketika film ini dirilis, pemilihan era Bakumatsu sebagai latar waktu film, dan adanya pandangan tentang orang Barat yang dibentuk dalam film ini, maka penulis berniat untuk meneliti lebih dalam mengenai representasi oksidentalisme dalam film *live action Gintama* (2017). Dengan demikian, yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah menjelaskan representasi oksidentalisme dalam narasi sejarah era Bakumatsu pada film tersebut.

2. KAJIAN TEORITIS

Oksidentalisme Buruma dan Margalit

Oksidentalisme dideskripsikan oleh Buruma dan Margalith (dalam Muharram, 2014) sebagai gambaran tidak adil atau tidak akurat mengenai Barat yang dibuat oleh musuh-musuhnya. Oksidentalisme yang dijelaskan Buruma dan Margalith (dalam Altun, 2015) menekankan pada sikap anti-Barat di wilayah Timur yang lebih luas, mulai dari Suriah hingga Jepang. Oksidentalisme dapat dilihat sebagai bentuk perlawanan terhadap dominasi budaya Barat, karena masyarakat non-Barat berusaha untuk menegaskan identitas budaya mereka sendiri dan menantang narasi Barat yang berlaku (Buruma dan Margalit dalam Abdedaim, 2024). Oksidentalisme bukan persoalan sederhana dalam konteks modernitas Barat dan karikatur tentangnya yang penuh kebencian. Hal ini terlihat dari apa yang Buruma dan Margalit (dalam Metin, 2020) temukan sebagai awal dari Oksidentalisme yang muncul di Jepang yaitu sebuah konferensi yang diadakan pada tahun 1942 di Kyoto. Para intelektual Jepang pada konferensi tersebut mendiskusikan bagaimana cara mengatasi apa yang dianggap sebagai modern (Buruma dan Margalit, 2004).

Hal-hal yang modern bagi para intelektual Jepang saat itu adalah Barat. Namun, sulit bagi mereka untuk memahami konsep 'Barat' sebagaimana konsep 'modern'. Pada saat itu, mereka meyakini bahwa ada sesuatu yang harus mereka lawan namun mereka kesulitan menjelaskannya. Terdapat anggapan bahwa penyakit yang merusak semangat atau roh Jepang adalah westernisasi. Sedangkan modernitas dipandang sebagai sesuatu yang didatangkan dari Eropa (Buruma dan Margalit, 2004). Ilmu pengetahuan disalahkan oleh para intelektual ini dengan anggapan bahwa spesialisasi ilmu pengetahuan telah merusak kemurnian spiritualitas Timur. Selain ilmu pengetahuan, mereka juga menyalahkan apa yang mereka anggap berasal dari Barat seperti kapitalisme, penggunaan teknologi modern, ide tentang kebebasan individual, dan demokrasi. Mereka berusaha mengatasi semua itu setelah menyadari bahwa Jepang terburu-buru mengadopsi westernisasi sehingga merugikan Jepang sendiri (Buruma dan Margalit, 2004).

Jepang juga memaknai Barat sebagai kolonialisme sehingga Jepang menyadari pentingnya pembelajaran dan emulasi teliti pada ide-ide dan teknologi yang menyebabkan keunggulan kekuatan kolonial Barat. Hal ini diperlukan untuk menjaga ketahanan nasional dari kekuatan kolonial Barat. Pada era Meiji Ketika Jepang menjalankan westernisasi, para intelektual Jepang sangat tertarik dengan apapun yang dianggap 'Barat' atau didatangkan dari

‘Barat’ meliputi ilmu pengetahuan alam dan realisme sastra. Pakaian Eropa, strategi angkatan laut Inggris, hukum konstitusi Prussia, bioskop Amerika, filosofi Jerman, dan arsitektur Prancis berusaha diadaptasi dan dipakai oleh Jepang. Konsekuensinya, Jepang mampu menjadi negara yang tidak terjajah dan dalam waktu singkat menjadi kekuatan besar hingga berhasil menang melawan Rusia dalam perang modern di tahun 1905 (Buruma & Margalit, 2004).

Meskipun Jepang berhasil mengalahkan Rusia, westernisasi juga merugikan Jepang. Misalnya, revolusi industri yang menyebabkan urbanisasi besar-besaran mengakibatkan kondisi kota yang menjadi memprihatinkan. Selain itu, muncul anggapan bahwa westernisasi juga membawa masalah bagi Jepang dalam hal pencernaan intelektual. Oleh karena itu, para intelektual Jepang berkumpul di Kyoto untuk membahas cara-cara apa yang bisa digunakan untuk memperbaiki sejarah Jepang. Artinya, Jepang diharapkan mengungguli Barat dan menjalankan modernisasi tanpa kehilangan nilai-nilai spiritual yang dianggap ideal di masa lalu Jepang (Buruma dan Margalit, 2004).

Dalam oksidentalisme Jepang, terdapat gagasan bahwa usaha mengalahkan Barat diwujudkan dengan perang terhadap apa yang dianggap sebagai ‘peradaban materialis beracun’ dari kekuatan finansial kapitalis Yahudi. Tsumura Hideo (dalam Buruma dan Margalit, 2004) memandang budaya tradisional Jepang lebih spiritual dan mendalam dibandingkan peradaban modern Barat yang dianggap dangkal, kejam, dan sebagai suatu kekuatan kreatif yang destruktif. Barat, dilihat sebagai ‘mekanis dingin’ bagaikan mesin yang tidak memiliki perasaan (Buruma dan Margalit, 2004). Oksidentalisme merupakan kebencian terhadap segala hal yang diasosiasikan dengan dunia Barat seperti Amerika (Buruma dan Margalit dalam Jones, 2023). Menurut pemahaman Buruma dan Margalit (dalam Metin, 2021), oksidentalisme menentang reformasi, pencerahan, kapitalisme, dan globalisasi. Seorang intelektual Jepang pada pertemuan di Kyoto juga menyampaikan gagasan bahwa kebangkitan industrialisasi, liberalisme ekonomi, dan kapitalisme abad ke-19 merupakan asal muasal kejahatan modern (Buruma dan Margalit, 2004). Dalam pertemuan tersebut, seorang profesor juga berargumen bahwa Amerika adalah peradaban tanpa akar, bersifat kosmopolitan, dangkal, materialistis, remeh atau tidak penting, ras campuran, materialistis, dan tergila-gila dengan *fashion* (Buruma dan Margalit, 2004). Perlu diperhatikan bahwa Amerika di sini bukan dipahami secara geografis melainkan secara spiritual. Hal ini ditandai dengan berubahnya cara hidup manusia yang semula bergantung pada alam menjadi memanfaatkan alam dengan mekanisme dan elektrifikasi benda mati (Buruma dan Margalit,

2004). Amerika di sini juga berperan besar dalam representasi mengenai Barat bahwa Barat dipandang sebagai masyarakat yang seperti mesin tanpa jiwa manusia (Buruma dan Margalit, 2004).

Buruma dan Margalith (dalam Jouhki dan Pennanen, 2016) menjelaskan bagaimana oksidentalisme yang agresif membayangkan Westernisasi sebagai proses yang merugikan sehingga membuat para oksidental non-Barat menolak apa yang dilihat sebagai Barat di mana Barat dicirikan dengan karakter dingin dan mekanis. Barat dilihat sebagai peradaban seperti mesin yang ditandai dengan adanya rasionalisme tanpa emosi, sekularisme sinis, individualisme yang berpusat pada diri sendiri, dan kolonialisme yang haus akan kekuasaan. Meskipun dipandang mampu meraih kesuksesan ekonomi dan mengembangkan teknologi canggih, pikiran orang Barat dianggap tidak mampu meraih hal-hal yang lebih penting dalam hidup karena kurangnya spiritualitas dan empati. (Buruma dan Margalit dalam Heurtebise, 2023). Oksidentalisme semacam ini, menurut Buruma dan Margalit (dalam Daldal, 2018) justru seperti sisi terburuk dari lawannya, yaitu orientalisme, karena juga berusaha melucuti targetnya, yaitu manusia, dari kemanusiaannya. Orientalisme juga membuat prasangka tentang targetnya. Buruma dan Margalit (dalam Bauhn dan Tepe, 2017) juga melihat oksidentalisme sebagai sekumpulan prasangka. Namun, sekumpulan prasangka ini berasal dari sudut pandang Timur (Buruma dalam Sarwoto, 2018). Dalam orientalisme, orang Timur dianggap kurang lengkap sebagai manusia dewasa, berpikiran kekanak-kanakan, dan sebagai konsekuensinya mereka diperlakukan seperti keturunan yang lebih rendah. Di sini, dapat dilihat bahwa oksidentalisme yang berlebihan ternyata hanya membalikkan pandangan orientalis dengan cara merendahkan masyarakat atau peradaban Barat. Mereka dianggap tidak berjiwa, bermartabat rendah, mata duitan, tidak berakar, tidak loyal, dan parasit yang tidak memiliki perasaan. Di sini, Buruma dan Margalit (2004) melihat oksidentalisme sebagai penghancuran intelektual. Dalam oksidentalisme, Timur membenci peradaban kota yang dipandang sebagai simbol dari Barat atau pengaruh Amerika Serikat karena kota melambangkan kejahatan, kebencian, arogansi, perdagangan, sikap menuhankan saintifik (ilmu pengetahuan dan teknologi), seks bebas, kemewahan, kekayaan, sikap individualistik, dan kekuasaan. Di sini dapat dilihat bahwa kota dipandang Timur sebagai asal dari perkembangan hedonisme yang didatangkan dari Barat untuk selanjutnya dimusuhi oleh Timur.

3. METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Penelitian

Tipe penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dan metodenya menggunakan analisis semiotik berdasarkan teori Roland Barthes tentang semiotika.

Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah film *Gintama* (2017). Data yang diperoleh langsung dalam proses analisis pada penelitian ini terdiri dari film *Gintama* (2017). Data sekunder atau data pendukung dari sumber lain untuk membantu analisa terhadap simbol-simbol dan pesan dalam objek penelitian ini adalah informasi seputar pandangan orang Jepang terhadap orang Barat dalam bentuk buku, arsip, dokumen resmi, laporan penelitian, dan sejenisnya.

Tahap-tahap Penelitian

Penelitian terdiri dari dua tahap utama. Yaitu tahap pengumpulan data dan tahap analisis data. Pada tahapan analisis data, masing-masing analisis terbagi menjadi tiga tahap analisisnya itu tahap analisis level denotasi, konotasi, dan mitos.

Teknik Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Data dikumpulkan dengan cara dokumentasi. Adegan-adegan film yang memuat unsur oksidentalisme dipilih dan dikumpulkan untuk kemudian dianalisa dengan kerangka teori yang ditetapkan dan menghasilkan kesimpulan.

2. Teknik Analisis Data

Data dianalisis dengan teknik analisis semiotika Roland Barthes. Teknik ini menganalisis makna dari tanda-tanda dengan membuat sebuah model sistematis. Model ini terdiri dari dua sistem atau tahap signifikasi yang menjelaskan munculnya dua makna pada tanda yaitu denotasi dan konotasi.

Pada signifikasi tahap pertama, terdapat hubungan antara *signifier* dan *signified* dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Makna yang muncul pada tahap pertama inilah disebut Barthes sebagai denotasi, yakni makna paling nyata dari tanda. Sedang konotasi muncul dari signifikasi tahap kedua di mana terjadi interaksi antara tanda dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai kebudayaannya. Konotasi memiliki makna yang subjektif atau paling intersubjektif. Dengan demikian,

denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek, sedangkan konotasi adalah bagaimana menggambarkannya (Fiske dalam Sobur, 2001).

Pada signifikasi tahap kedua, tanda beroperasi melalui mitos. Yang dimaksud mitos di sini adalah cerita yang digunakan suatu kebudayaan untuk menjelaskan atau memahami beberapa aspek dari realitas atau alam. Bagi Barthes (dalam Fiske, 2007), mitos merupakan cara berpikir dari suatu kebudayaan tentang sesuatu, cara untuk mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu. Barthes (1983) juga menyebutkan bahwa mitos adalah tataran kedua dari sistem semiologis di mana tanda (yang merupakan gabungan dari konsep dan gambaran) pada sistem pertama, menjadi sekedar penanda (*signifier*) pada sistem kedua.

Pada level denotatif, analisis penelitian ini menguraikan *signifier I* dan *signified I*. Aspek audio, visual, dan teknis dari adegan terpilih menjadi *signifier I* untuk kemudian ditemukan makna harfiah atau makna sebagaimana adanya yang menjadi *signified II*. Aspek visual meliputi latar tempat, kostum, atribut, penampilan karakter, aksi karakter, dan gambar bergerak. Sedangkan aksi audio meliputi dialog, *voice over*, dan suara latar film. Aspek teknis akan dijabarkan dengan penjelasan mengenai bagaimana cara gambar suatu adegan dibuat.

Pada level konotatif, analisis menguraikan *signifier II* dan *signified II*. Yang dimaksud dengan *signifier II* adalah gabungan dari *signifier I* dan *signified II* pada level denotasi. *Signifier II* yang ditemukan akan dikaitkan dengan *signified II*. Pada penelitian ini, *signified II* adalah seperangkat konsep atau gagasan mengenai orang Jepang dan orang Barat dalam film meliputi karakteristik, peradaban, dan perannya dalam sejarah Jepang pada periode Bakumatsu. Hubungan antara *signifier II* dan *signified II* pada level konotatif ini yang nantinya akan memperlihatkan unsur-unsur ideologi yang menunjukkan mitos tentang orang Jepang dan orang Barat dalam film.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah adegan-adegan terpilih untuk dianalisis meliputi adegan prolog, adegan restoran, adegan dialog Katsura dan Elizabeth, dan adegan pedang Benizakura.

Adegan Prolog

Adegan prolog film *Gintama* diiringi dengan *voice over* yang menggambarkan situasi kota Edo. Adegan ini menjelaskan latar tempat dan waktu film *Gintama*. Berikut ini adalah *voice over* yang mengiringi adegan prolog:

“Negeri Samurái. Sebutan itu sudah menjadi lagu lama bagi negeri ini. 20 tahun yang lalu di Edo yang damai ini, para alien tiba-tiba datang. Kami menyebut mereka sebagai Amanto. Amanto terus melakukan perubahan di berbagai sudut kota Edo. Karena ketidakpuasan pada pemerintahan Bakufu yang tunduk pada Amanto, ada kelompok yang ingin mengusir Amanto hingga menyulut Perang Joui. Dalam perang itu ada banyak Pemberontak Joui yang melawan, namun tetap tak bisa menang meski banyak korban jatuh. Hingga para Amanto pun semakin bertindak semena-mena seperti melarang penggunaan pedang. Keberadaan samurai pun kian melangka.”



Gambar 1. Adegan Prolog di Awal Film *Gintama*.

(Sumber: Film Live Action *Gintama*, 2017)

1. Level Denotatif

Kota Edo di era Bakumatsu adalah kota yang telah mengalami perubahan besar sejak kedatangan makhluk asing yang disebut Amanto (manusia langit). Adegan ini menunjukkan perbedaan antara Edo lama dan Edo baru yang menjadi latar tempat dan waktu film ini. Edo lama dicirikan sebagai kota yang damai dan dihuni banyak kaum samurai. Dengan kata lain, kehadiran kaum samurai berperan besar dalam menjaga kedamaian kota ini. Sedangkan Edo yang baru ditandai dengan kemegahan infrastruktur dan teknologi transportasi yang canggih di kota Edo, ramainya aktivitas perdagangan, tempat hiburan malam, semakin jarangnyanya kehadiran kaum samurai, dan diberlakukannya larangan penggunaan pedang. Namun, karena

perubahan ini didukung oleh kemenangan Amanto dalam mengatasi pemberontakan kaum samurai yang disebut sebagai Pemberontak Joui, dapat dikatakan bahwa perubahan besar yang telah terjadi pada kota Edo dalam film ini adalah perubahan yang dikehendaki oleh Amanto. Pemberontakan yang dilakukan kaum samurai disebabkan ketidakpuasan mereka terhadap sikap pemerintah yang hanya menuruti kemauan mahluk asing Amanto. Ini berarti bahwa kaum samurai menghendaki Edo yang lama. Bukan Edo yang baru hasil tindakan semena-mena Amanto.

2. Level Konotatif

Amanto dalam film *Gintama* adalah representasi dari orang Barat yang datang ke Jepang di era Bakumatsu. Dalam sejarah Jepang, era Bakumatsu ditandai dengan kedatangan Kapal Hitam Amerika Serikat pada tahun 1853 yang disusul negara-negara Barat lainnya. Tokugawa atau pemerintahan Jepang pada saat itu mengadakan perjanjian dengan Barat yang disebut sebagai Perjanjian Kanagawa. Dalam sejarah era Bakumatsu, perjanjian ini dinilai tidak adil bagi Jepang dan meruntuhkan kepercayaan rakyat Jepang terhadap pemerintahan Tokugawa dalam menangani ancaman asing.

Dengan menampilkan kota Edo yang modern dan futuristik sebagai akibat dari kedatangan Amanto, film *Gintama* membangun kesan bahwa modernitas adalah sesuatu yang dibawa oleh orang Barat. Ramainya aktivitas perdagangan merepresentasikan sifat materialistis yang ditularkan orang Barat kepada warga kota Edo.

Salah satu kode etik yang dipatuhi oleh seorang samurai adalah selalu membawa pedang sebagai wujud kesiapan mentalnya untuk bertarung di setiap saat ketika mereka dibutuhkan. Di film ini, sebagai konsekuensi diberlakukannya larangan menggunakan pedang oleh Amanto, jalan hidup samurai atau Bushido mulai ditinggalkan. Ini berarti bahwa budaya asli atau *local wisdom* yang sudah dimiliki oleh orang Jepang selama berabad-abad sebelumnya dianggap semakin tergerus atau menghilang karena pengaruh dan kehadiran orang Barat di Jepang.

3. Mitos

Oksidentalisme dalam film *Gintama* (2017) diwujudkan dengan membangun pandangan bahwa Barat adalah peradaban yang modern sedangkan modernitas adalah barang orang Barat yang dibawa ke Jepang. Kapitalisme dan penyerapan teknologi modern dari Barat disalahkan atas kekacauan yang terjadi di Jepang sebagai kondisi yang tidak diinginkan orang Jepang. Kota Edo di film ini digambarkan sebagai pusat perkembangan pengaruh

hedonisme dari Barat yang dimusuhi orang Jepang. Peradaban Barat dipandang sebagai peradaban tanpa akar, kosmopolitan, dangkal, remeh atau tidak berharga, materialistis, ras campuran, dan kecanduan terhadap fashion. *Gintama* (2017) berusaha menghina seluruh masyarakat atau peradaban Barat dengan menggambarkannya sebagai massa tanpa jiwa, dekaden (orang yang merosot, bermartabat rendah), mata duitan, tanpa akar, tidak setia, dan parasit yang tidak berperasaan. Kota Edo pada adegan prolog ini mewakili peradaban Barat yang dibayangkan dan dibenci Timur di mana peradaban kota menjadi simbol kejahatan, keangkuhan, kebencian, perdagangan, kebebasan seks, menuhankan saintifik (iptek), kemewahan, sikap individualistik, kekayaan, dan kekuasaan.

Adegan Restoran

Adegan ini menyusul adegan prolog dan memperkenalkan dua tokoh utama film *Gintama* (2014) yaitu Shimura Shimpachi sebagai kasir restoran dan Gintoki Sakata sebagai *ronin* (samurai pengangguran tanpa majikan) yang menjadi pelanggan.



Gambar 2. Adegan Restoran.

(Sumber: Film Live Action *Gintama*, 2017)

Adegan restoran diiringi *voice over* tambahan dari tokoh Shimpachi sebagai berikut:

“Pedang, keberadaan, dan segala kehormatan samurai pun ikut direnggut.”

“Bukan, bukan cuma samurai saja. Bahkan penduduk di negeri ini, semuanya sudah ...”

1. Level Denotatif

Shimpachi kehilangan pekerjaannya sebagai guru ilmu pedang karena larangan penggunaan pedang yang diterapkan oleh Amanto. Shimpachi dimarahi, dihina, dan dipukul oleh pemilik restoran karena kurang berpengalaman mengoperasikan mesin kasir. Shimpachi meminta maaf dan beralasan bahwa ketidakcakapannya disebabkan dedikasinya berlatih ilmu

pedang. Majikannya mengingatkan Shimpachi bahwa dia hidup di jaman di mana ilmu pedang dan jalan hidup samurai sudah tidak penting lagi. Kemudian, ada Amanto sebagai pelanggan restoran yang memesan minuman dengan nada memerintah. Para Amanto ini bertubuh manusia dan berkepala binatang. Memiliki kedua tangan dan kaki namun berkepala harimau. Mengenakan pakaian ala barat (*western clothing*). Majikan restoran dengan sigap mengiyakan lalu memerintah Shimpachi untuk segera membawa pesanan. Namun, saat hendak menyuguhkan minuman, salah satu Amanto dengan sengaja menjegal Shimpachi, sehingga Shimpachi terjatuh dan menumpahkan minuman ke pakaian Amanto. Majikan restoran yang panik segera meminta maaf kepada pelanggan. Ketika Shimpachi berusaha membersihkan noda minuman di pakaian Amanto yang menjegalnya, dia didorong hingga terjatuh. Ekspresi wajah Shimpachi menunjukkan rasa terhina karena perlakuan Amanto.

2. Level Konotatif

Adegan ini adalah kesempatan pertama pada *Gintama* (2014) di mana tokoh Amanto melakukan dialog dan berinteraksi dengan salah satu tokoh utama sehingga adegan ini membangun kesan awal mengenai kepribadian Amanto sebagai representasi dari orang Barat. Dengan merepresentasikan orang Barat sebagai manusia berkepala binatang sementara orang Jepang sebagai manusia normal, orang Barat dipandang kurang sempurna sebagai manusia atau lebih memiliki sifat hewani daripada manusiawi. Pada adegan ini, gambaran negatif orang Barat yang ditunjukkan dari perilaku Amanto sebagai pelanggan restoran menunjukkan kebencian terhadap orang Barat. Mereka digambarkan bersikap semena-mena dan suka mempermainkan Shimpachi yang berkerja di restoran ini.

Perubahan yang terjadi pada kota Edo di film ini menjadi representasi dari westernisasi dan modernisasi yang terjadi dalam sejarah Jepang pada era Meiji. Hal ini adalah konsekuensi tidak langsung dari berakhirnya politik isolasi diri Jepang, kedatangan bangsa Barat di Jepang, berakhirnya kekuasaan Tokugawa, dan dikembalikannya kekuasaan pemerintahan kepada Kaisar Meiji. Namun, di film ini, perubahan pada kota Edo dibicarakan sebagai keluhan tokoh Shimpachi yang merasa dirugikan oleh perubahan tersebut. Shimpachi kehilangan pekerjaan dan kehormatannya sebagai ahli ilmu pedang. Untuk bertahan hidup, Shimpachi terpaksa merendahkan dirinya di depan pemilik restoran dan pelanggan restoran. Shimpachi harus berulang kali meminta maaf bahkan ketika Shimpachi tidak melakukan kesalahan yang disengaja. Dengan demikian, adegan ini membangun kesan bahwa kapitalisme mengakibatkan eksploitasi, penindasan, dan penghinaan terhadap orang Jepang.

3. Mitos

Oksidentalisme dalam *Gintama* (2014) memperlihatkan kebencian dalam karikatur tentang orang Barat. Mereka digambarkan secara tidak manusiawi, kurang utuh sebagai manusia dewasa, memiliki pikiran yang kekanak-kanakan, dan sebagai akibatnya mereka diperlakukan sebagai keturunan yang lebih rendah. Oksidentalisme juga ditunjukkan dengan menggambarkan bagaimana westernisasi yang berjalan terlalu cepat telah menyebabkan kerugian bagi Jepang. Di film ini, Barat dimusuhi dengan memusuhi peradaban materialis yang dianggap beracun atau merugikan Jepang. Kebangkitan industrialisasi, kapitalisme, dan liberalisme ekonomi di abad ke-19 atau era Bakumatsu dilihat sebagai akar dari kejahatan modern.

Adegan Dialog Katsura dan Elizabeth

Berikut ini adalah dua adegan dialog antara Katsura dan Elizabeth. Pada adegan pertama, terdapat dialog yang disampaikan Katsura kepada Elizabeth sebagai berikut:

“Elizabeth, sebagai samurai, kita tidak boleh dibutakan oleh uang. Berhemat membuat kita jadi sederhana...”



Gambar 3. Adegan Dialog Katsura dan Elizabeth Pertama.

(Sumber: Film Live Action *Gintama*, 2017)

Pada adegan kedua, terdapat dialog yang disampaikan Katsura kepada Elizabeth sebagai berikut:

“Dengar ya, Elizabeth. Seorang samurai makan makanan yang sederhana dan sehat. Susu strawberi, parfait, dan makanan manis lainnya akan merusak tubuhmu dan bahkan jiwamu”



Gambar 4. Adegan Dialog Katsura dan Elizabeth Kedua.

(Sumber: Film Live Action *Gintama*, 2017)

1. Level Denotatif

Katsura adalah rekan lama Gintoki saat keduanya masih tergabung dalam anggota Pemberontak Joui. Katsura masih menjadi buronan pemerintah karena masih aktif sebagai Pemberontak Joui. Sedangkan Elizabeth adalah Amanto atau makhluk asing yang berpihak pada orang Jepang dan selalu menemani Katsura. Elizabeth sering disebut sebagai peliharaan Katsura karena selalu mengikuti Katsura dan membantu Katsura dalam usaha pemberontakannya. Dalam beberapa kesempatan, Katsura mengajari Elizabeth tentang hal-hal yang berkaitan dengan cara hidup seorang *samurai* seperti menjalani hidup sederhana, tidak materialistis atau terobsesi dengan uang, dan selalu menjaga kesehatan tubuh dan jiwa dengan berhati-hati dalam memilih makanan dan minuman.

2. Level Konotatif

Katsura sebagai *samurai* adalah representasi orang Jepang sementara Elizabeth sebagai Amanto menjadi representasi dari orang Barat. Tidak seperti Katsura, Elizabeth tidak hanya bersenjata *katana* (pedang) tapi juga teknologi modern seperti *gatling gun* dan parasut. Teknologi modern ini digunakan sedemikian rupa oleh Elizabeth hingga tampak seperti bagian tubuh dari Elizabeth. Misalnya, *gatling gun* yang muncul dari mulut Elizabeth dan parasut yang muncul begitu saja dari tubuh Elizabeth saat melayang dari udara. Perbedaan kostum dan atribut kedua karakter ini menunjukkan kesan bahwa Jepang lebih tradisional sementara Barat lebih modern.

Hubungan Katsura dan Elizabeth tidak hanya sekedar majikan dan hewan peliharaan tapi juga mirip hubungan guru dan murid. Hubungan ini menafikkan kualitas yang dianggap tidak ada atau kurang dimiliki Elizabeth namun dimiliki oleh Katsura yaitu kualitas moral

dan spiritual. Ajaran atau nasehat Katsura kepada Elizabeth seringkali berkaitan moralitas dan spiritualitas yang dalam film ini diterjemahkan sebagai jalan hidup *samurai* atau *Bushido*. Hubungan Katsura dan Elizabeth lebih lanjut membangun pandangan bahwa Jepang lebih spiritual sementara Barat lebih materialistis. Jepang digambarkan sebagai pihak yang lebih bermoral sementara Barat memiliki moralitas yang lebih rendah dari Jepang.

3. Mitos

Perbedaan gambaran orang Jepang dan orang Barat dalam kedua adegan ini mendukung representasi oksidentalisme yang sudah terungkap pada adegan prolog dan restoran. Di sini, lagi-lagi, Jepang dipandang sebagai yang tradisional dan Barat sebagai yang modern. Jepang yang lebih spiritual dan mendalam sementara Barat yang lebih dangkal, kejam, dan memiliki kekuatan kreatif yang desktruktif. Barat juga dipandang tidak memiliki dimensi spiritual, dingin, arogan, materialitis, mekanis, efisien, tanpa keraguan tapi tidak bertuhan, dan tidak memiliki jiwa. Orang Barat dinilai kurang utuh sebagai manusia dewasa, memiliki pikiran yang kekanak-kanakan, dan sebagai akibatnya mereka diperlakukan sebagai keturunan yang lebih rendah dari orang Jepang. Dengan demikian, oksidentalisme dalam adegan ini menghina seluruh masyarakat atau peradaban Barat menjadi masa tanpa jiwa, dekaden atau orang yang merosot atau bermartabat rendah, mata duitan, tanpa akar, tidak setia, dan parasit yang tidak berperasaan.

Adegan Pedang Benizakura

Terdapat beberapa adegan yang menampilkan pedang Benizakura di film *Gintama* (2014) namun setidaknya ada dua adegan yang memperlihatkan muatan oksidentalisme dalam film ini yaitu adegan duel Gintoki vs Nizou pertama dan kedua.



Gambar 5. Adegan Pertama Duel Gintoki vs Nizou Pertama.

(Sumber: Film Live Action *Gintama*, 2017)



Gambar 6. Adegan Duel Gintoki vs Nizou Kedua.

(Sumber: Film Live Action *Gintama*, 2017)

1. Level Denotatif

Di adegan duel pertama, Nizou menunjukkan kekagumannya pada pedang Benizakura kesayangannya melalui dialog sebagai berikut:

“Bisa mempertemukan aku dengan orang yang paling ingin kutemui. Pedang ini seakan adalah pedang pembawa keberuntungan”

“Yang menebas dia itu bukan aku. Aku hanya meminjamkan tubuhku saja. Ya kan, Benizakura?”

Sementara Gintoki menunjukkan keheranannya pada pedang Benizakura dalam dialog berikut:

“Aneh sekali. Apa itu sungguh hanya pedang biasa? Jangankan pedang, mereka bilang itu lebih mirip makhluk hidup. Jangan bercanda! Itu bukan cuma makhluk hidup. Itu bahkan adalah monster!”

Di tengah duel pada adegan duel pertama, ketika Nizou hampir mengalahkan Gintoki, Nizou menunjukkan pandangannya pada kode etik *samurai* melalui dialog berikut:

“Bushido atau pun kehormatan. Samurai tidak butul hal receh seperti itu! Yang dibutuhkan samurai hanyalah sebilah pedang!”

Bilah pedang Benizakura memiliki bentuk dan tekstur yang terkesan futuristik. Bahkan mengeluarkan cahaya lembayung seperti lampu tempat hiburan malam. Dilengkapi dengan fitur mesin seperti kabel dalam selang logam yang selalu bergerak dan berdenyut. Terhubung dengan tubuh pengguna seolah dapat menyerap dan menyalurkan energinya ke dalam pedang. Selain itu, pedang ini juga dihiasi dengan kilau listrik yang mengalir di sekitar pedang.

Pedang Benizakura dibuat oleh tokoh fiktif ahli pedang sekaligus ahli mesin bernama Murata Tetsuya. Pedang ini dibuat dengan menggabungkan pedang dan mesin berteknologi canggih yang dapat meningkatkan kekuatan pedang dengan mengumpulkan data pertarungan setelah digunakan dalam duel melawan *samurai* tangguh.

Pada adegan duel kedua, tubuh Nizou Okada akhirnya dikuasai sepenuhnya oleh pedang Benizakura. Di bawah kendali pedang Benizakura, Nizou bahkan menyerang dan melukai temannya sendiri. Gintoki pada akhirnya dapat mengalahkan Nizou dengan mematahkan pedang Benizakura. Namun sebagai akibatnya, tubuh Nizou ikut hancur bersama dengan teknologi pedang Benizakura yang menjangkiti tubuhnya dan berubah menjadi kelopak bunga sakura.

2. Level Konotatif

Menjangkitnya teknologi pedang Benizakura di tubuh Nizou dan kepribadian Nizou adalah perumpamaan yang jelas tentang pengaruh westernisasi bagi Jepang. Dalam sejarah Jepang era Bakumatsu, salah satu faktor pendukung kemenangan kubu anti Tokugawa dalam perang melawan kubu pro Tokugawa adalah keunggulan teknologi senjata Barat yang digunakan kubu anti Tokugawa. Tokoh Nizou Okada diinspirasi dari tokoh nyata Izou Okada dari organisasi nyata kubu anti Tokugawa yaitu Kihetai. Sedangkan Murata Tetsuya, pencipta pedang Benizakura, diinspirasi dari tokoh nyata Murata Tsuneyoshi yang menciptakan 'Senapan Murata'. Senjata ini diciptakan Murata setelah mengunjungi berbagai negara Barat untuk mempelajari teknik penciptaan senjata api menjelang era Meiji. Dilihat dari kesesuaian antara tokoh fiktif dengan tokoh nyata, dapat disimpulkan bahwa pedang Benizakura di film ini menjadi perwujudan dari Barat atau ilmu pengetahuan dan teknologi Barat. Tubuh Nizou atau tokoh Nizou itu sendiri menjadi perumpamaan dari Jepang yang telah mengadopsi pengaruh Barat dengan menjalankan westernisasi dan modernisasi.

Di film *Gintama* (2017), sikap Nizou yang memandang remeh ajaran *Bushido* atau prinsip kehormatan *samurai* dan lebih mengutamakan penggunaan pedang Benizakura menunjukkan pandangan bahwa westernisasi menyebabkan semakin tergerusnya budaya asli Jepang. Mesin pedang Benizakura yang semakin sering digunakan akhirnya menjadi semakin hilang kendali, menguasai tubuh Nizou, dan bahkan menyerang siapapun termasuk teman dan lawan. Pedang Benizakura menjadi representasi dari hasil penyerapan teknologi Barat di mana kekuatan Barat tidak hanya dipandang kejam dan kreatif, namun juga bersifat destruktif. Pedang Benizakura bukan hanya benda mati tapi dirancang dengan teknologi

canggih hingga memiliki kemampuan untuk bertindak sendiri dan mendapatkan kekuatan dari tubuh penggunanya. Karakteristik pedang ini menjadi metafora tentang peradaban Barat yang mampu mengubah benda mati menjadi mesin bertenaga listrik namun tidak dapat memiliki perasaan seperti manusia dan dapat merugikan manusia.

Kelopak bunga sakura yang bertebaran menjadi simbol dari *samurai* atau jiwa *samurai* dalam tubuh Nizou. Terdapat peribahasa dalam budaya Jepang yang berbunyi “*Hana wa sakura ni, hito wa bushi*” (Di antara bunga-bunga, bunga *sakura*, di antara orang-orang, *samurai*). Peribahasa ini berarti bunga *sakura* adalah yang paling mulia di antara bunga lainnya. Sebagaimana *samurai* yang dapat kehilangan nyawa sewaktu-waktu karena mengemban tugas, begitu pula bunga *sakura* yang mudah berguguran. Bunga *sakura* pada adegan ini mewakili jiwa *samurai* Nizou yang terperangkap dalam mesin pedang Benizakura yang menjangkiti tubuhnya. Dengan kata lain, kehancuran pedang Benizakura telah membebaskan jiwa *samurai* Nizou.

3. Mitos

Oksidentalisme dalam *Gintama* (2017) memandang westernisasi sebagai penyakit yang menginfeksi semangat atau roh orang Jepang. Perkembangan ilmu pengetahuan yang mengikuti westernisasi disalahkan atas rusaknya keutuhan budaya spiritual Timur. Di sini, Jepang yang lama atau Jepang yang tradisional dipandang lebih spiritual dan mendalam dibandingkan dengan Jepang yang baru atau yang modern sebagai representasi dari Barat. Sementara Barat dipandang bersifat dangkal, kejam, dan memiliki kekuatan kreatif yang destruktif. Barat dicirikan sebagai mekanis dingin atau mesin yang tidak berperasaan. Memiliki kemampuan untuk memekaniskan dan mengelektifikasikan benda mati atau sebagai mesin yang tidak memiliki jiwa manusia.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Film *Gintama* (2017) adalah film *live action* yang diangkat dari *manga* berjudul sama dengan latar sejarah Jepang era Bakumatsu. Film ini mengangkat tema jalan hidup *samurai* atau *Bushido*. Film *Gintama* (2017) memuat oksidentalisme dalam gambarannya tentang peradaban Barat dan orang Barat. Pandangan terhadap Barat yang ditunjukkan pada level denotatif dan konotatif di beberapa adegan di film ini sesuai dengan oksidentalisme yang dijelaskan Ian dan Buruma (2004) dalam *Occidentalism: The West in the Eyes of its Enemies*. Pada level denotatif, oksidentalisme ditunjukkan dengan menyusun penanda atau *signifier* di

aspek audio dan visual seperti *voice over*, dialog, kostum, atribut, dan latar tempat. Pada level konotatif, oksidentalisme ditunjukkan dengan menyusun penanda di aspek penokohan dan plot atau skenario di mana film ini menggunakan tokoh-tokoh dan organisasi nyata yang aktif di era Bakumatsu dan menggunakan plot yang berkaitan dengan sejarah Jepang di era Bakumatsu. Penokohan dan plot ini lebih lanjut menunjukkan gagasan mengenai perbedaan antara Jepang dan Barat. Melalui analisis pada level denotatif yang dilanjutkan pada level konotatif, ditemukan adanya oksidentalisme dalam film *Gintama* (2017) di mana Jepang cenderung digambarkan secara positif sementara Barat cenderung digambarkan secara negatif.

DAFTAR REFERENSI

- Abdedaim, K. (2024). Occidentalism revisited: A dual perspective on the image of the Other (Western). *Algerian Scientific Journal Platform*, 28(78), 1062-1071. <https://www.asjp.cerist.dz/en/downArticle/90/28/4/246648>
- Altun, H. (2015). US public diplomacy in the modern era: A review of battles to bridges. *All Azimuth: A Journal of Foreign Policy and Peace*, 4(2), 53-62. <https://doi.org/10.20991/allazimuth.167338>
- Barthes, R. (1983). *Mythologies*. London: Methuen.
- Bahn, P., & Tepe, F. F. (2017). Turkish Occidentalism and representations of Western women in Turkish media. *İleti-ş-im, Galatasaray University Journal of Communication*, (26), 65-82. <https://doi.org/10.16878/gsuilet.324193>
- Buruma, I., & Margalit, A. (2004). *Occidentalism: The West in the eyes of its enemy*. New York: The Penguin Press.
- Christiani, L. C. (2017). Representasi identitas etnis Papua dalam serial drama remaja *Diam-diam suka*. *Jurnal Komunikasi dan Kajian Media*, 1(1), 15-30. <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/387/348>
- Daldal, A. (2018). Two oriental images of Istanbul: Robbe-Grillet's *L'Immortelle* and Erksan's *Time to Love*. *European Journal of Turkish Studies*, 2018, 1-18. <https://doi.org/10.4000/ejts.5590>
- Debito, A. (2007). *Gaijin Hanzai Magazine and hate speech in Japan: The newfound power of Japan's international residents*. *Japan Focus: The Asia-Pacific Journal*, 5(3), 1-18. <https://apjff.org/arudou-debito/2386/article>
- Fiske, J. (2007). *Cultural and communication studies: Sebuah pengantar paling komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.

- Halse, L. (2018). *West above the rest: Investigating the depiction of Caucasian western characters in Japanese cinema*. Lund: Lund University.
- Heurtebise, J.-Y. (2023). Green Orientalism, brown Occidentalism, and Chinese ecological civilization: Deconstructing the culturalization of the Anthropocene to nurture transcultural environmentalism. *Asian Studies*, University of Ljubljana Press, Slovenia, 11(2), 119-148. <https://doi.org/10.4312/as.2023.11.2.119-148>
- Jones, N. C. (2023). Betty Shamieh's *The Black Eyed*: An Arab-American woman playwright inverts and subverts Orientalism. *Athens Journal of Humanities & Arts*, 11(2), 155-170. <https://doi.org/10.30958/ajha.11-2-3>
- Jouhki, J., & Pennanen, H. R. (2016). The imagined West: Exploring Occidentalism. *Suomen Antropologi*, 41(2), 1-10. <http://ojs.tsv.fi/index.php/suomenantropologi/article/view/59639>
- Melani, A. (2017). Liputan 6: Jumlah pekerja asing capai 1 juta di Jepang. Available at: <https://m.liputan6.com/bisnis/read/2842816/jumlah-pekerja-asing-capai-1-juta-di-jepang>, diakses tanggal 24 November 2019.
- Metin, A. (2020). Occidentalism: An Eastern reply to Orientalism. *Bilig – Journal of Social Sciences of the Turkic World*, (93), 181-202. <https://doi.org/10.12995/bilig.9308>
- Metin, A. (2021). West of ISIS: A discourse and operation analysis from Occidentalism perspective. *Security, Terrorism and Society*, (13), 29-51. <https://www.sicurezzaeterrorismosocieta.it/issue-13-2021/?lang=en>
- Muharram, M. A. H. (2014). Occidentalism/Orientalism in reverse: The West in the eyes of modern Arab intellectuals. *Journal of American Studies of Turkey*, (39), 43-54. <https://dergipark.org.tr/en/pub/jast/issue/52974/700799>
- Pineda, R. A. (2017). Anime News Network: *Gintama* live-action film gets sequel in summer 2018. Available at: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2017-11-16/gintama-live-action-film-gets-sequel-in-summer-2018/>.124105, diakses tanggal 16 Oktober 2020.
- Sarwoto, P. (2018). A Javanese view on America in the 60s: Umar Kayam and the Manhattan stories. *International Journal of Diaspora & Cultural Criticism*, 8(1), 11-34.
- Sezer, E. (2019). The Japan Times: Non-Japanese people are poorly represented in Japanese media: That needs to change. Available at: <https://www.japantimes.co.jp/community/2019/03/17/voices/non-japanese-people-poorly-represented-japanese-media-needs-change/>, diakses tanggal 9 November 2020.
- Sobur, A. (2001). *Analisis teks media: Suatu pengantar untuk analisis wacana, analisis semiotik, dan analisis framing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Stam, R., et al. (1998). *New vocabularies in film semiotics: Structuralism, post-structuralism and beyond*. London: Routledge.