

## REPRESENTASI KRITIK SOSIAL KERUSAKAN LINGKUNGAN DALAM FILM ANIMASI *PRINCESS MONONOKE* KARYA HAYAO MIYAZAKI

Rayna Radinka Laksonia<sup>1</sup>, Dimas Satrio Wijaksono<sup>2</sup>  
Universitas Telkom  
[raynaradinka@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:raynaradinka@student.telkomuniversity.ac.id)

Submit, 09-09-2022 Accepted, 31-12-2022 Publish, 31-12-2022

### ABSTRAK

Saat ini, masalah kerusakan lingkungan merupakan salah satu masalah terbesar yang ada di dunia. Sayangnya tidak semua orang menyadari bagaimana gentingnya permasalahan lingkungan yang saat ini terjadi. Oleh karena itu, film sebagai media penyampai pesan yang dapat diakses dengan mudah oleh berbagai kalangan, saat ini menjadi salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan pesan maupun kritik sosial terhadap isu kerusakan lingkungan. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan film animasi *Princess Mononoke* karya Hayao Miyazaki yang menceritakan bagaimana Ashitaka, San dan hewan hutan lainnya berjuang untuk menyelamatkan hutan dari Lady Eboshi dan pasukannya yang ingin menguasai hutan demi keuntungan mereka sendiri. Penelitian dilakukan untuk melihat bagaimana karakter-karakter pada film ini merepresentasikan hal-hal yang dapat merusak lingkungan sebagai bentuk kritik sosial terhadap kerusakan lingkungan. Metode yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan teori Semiotika John Fiske yang terbagi menjadi tiga level yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Dari penelitian ini, diperoleh hasil yaitu kritik sosial terhadap kerusakan lingkungan dalam film *Princess Mononoke* diperlihatkan melalui kode ekspresi dan kode perilaku juga tindakan karakter pada level realitas, kemudian pada level representasi diperlihatkan melalui kode kamera dan dialog, lalu pada level ideologi, terlihat karakter pada film ini memiliki ideologi antroposentrisme.

Kata Kunci: Film Animasi, Kerusakan Lingkungan, Kritik Sosial, Representasi, Semiotika

### ABSTRACT

*Currently, the issue of environmental damage is one of the biggest problems in the world. Unfortunately, not everyone is aware of the seriousness of the issue. Therefore, film as a medium for conveying messages that can be accessed easily by various groups is currently one of the mediums used to convey messages and social criticism on this issue. In this study, researchers will use the animated film Princess Mononoke by Hayao Miyazaki which tells how Ashitaka, San and other animals struggle to save the forest from Lady Eboshi and her troops who want to control the forest for profit. The research was conducted to see how the characters in this film represent things that can damage the environment as a form of social criticism. The method that the researcher uses in this study is a qualitative method with John Fiske's theory of Semiotics which is divided into three levels, namely the level of reality,*

*representation, and ideology. The results obtained from this research based on the level of reality, representation, and ideology that have been studied, there is a social criticism of anthropocentric ideology that causes environmental damage in this Princess Mononoke film.*

*Keywords: Animated Film, Environmental Damage, Representation, Social Criticism, Semiotic*

## **PENDAHULUAN**

Kerusakan lingkungan akhir-akhir ini menjadi salah satu permasalahan genting yang tidak hanya terjadi di beberapa negara tetapi juga di seluruh dunia. Kegiatan manusia menjadi faktor dominan yang menyebabkan kerusakan lingkungan ini, dan kerusakan lingkungan ini, walaupun efeknya tidak langsung terasa tetapi tanpa disadari memiliki akibat yang fatal bagi manusia dan bumi. Walaupun alam juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kerusakan lingkungan, tetapi saat ini penyebab utama dari kerusakan lingkungan adalah akibat dari aktivitas manusia. Terjadinya lonjakan jumlah penduduk, pencemaran udara dan air akibat limbah, penggundulan dan pembakaran hutan untuk pembukaan lahan, pertanian, perikanan, pertambangan, dan pembangunan yang tidak berkelanjutan, gaya hidup konsumerisme, dan lahirnya korporasi-korporasi besar yang mengeksploitasi sumber daya alam merupakan beberapa kegiatan manusia yang menyebabkan kerusakan lingkungan. Permasalahan mengenai lingkungan alam ini pun peneliti anggap sebagai isu yang genting untuk diteliti karena sampai saat ini masih banyak sekali pihak yang masih tidak menyadari betapa buruknya keadaan alam saat ini dan bagaimana perbuatan mereka turut berperan dalam rusaknya lingkungan, terutama korporasi-korporasi besar, dan secara tidak langsung efek dari kerusakan lingkungan ini juga telah terjadi dan sudah dirasakan oleh semua makhluk hidup, seperti pencemaran udara dan air, meningkatnya suhu bumi, juga beberapa spesies yang saat ini berada diambang kepunahan. Berbagai upaya banyak dilakukan untuk mencegah kerusakan lingkungan ini, termasuk salah satunya adalah penyebaran pesan melewati media film. Film bertema lingkungan saat ini menjadi semakin umum diangkat guna menyampaikan pesan dan kritik tentang isu penting mengenai apa yang sedang terjadi di lingkungan kita pada saat ini.

Film selain menjadi sebuah media hiburan, juga dapat menjadi suatu media penyampai pesan. Dengan cara pengemasannya yang kreatif, singkat, dan padat, membuat pesan yang ingin diutarakan menjadi lebih mudah dipahami oleh penonton. Seperti yang telah dipaparkan oleh Mudjiono (2011:136) bahwa penonton film rela untuk duduk berjam-jam

untuk menonton sebuah film karena sebuah film dapat menyajikan pemahaman nilai-nilai yang baru dengan cara memperlihatkan hal-hal yang sudah terjadi di dunia. Selain itu, film juga dapat dinikmati oleh siapa saja dan dapat menjangkau berbagai lapisan masyarakat, sehingga pesan yang ingin diutarakan pun dapat dijangkau dengan mudah oleh lebih banyak orang. Film sebagai media penyampaian pesan juga dapat berperan sebagai pengkonstruksi perspektif dan cara berpikir seseorang terhadap suatu hal. Adanya unsur kehidupan sehari-hari dalam film juga dapat membuat penontonnya merasakan hal yang sama atau ‘dekat’ dengan apa yang ada dalam film tersebut, sehingga film tersebut mempunyai potensi untuk mempengaruhi penontonnya, dalam artian, pesan yang ingin disampaikan oleh penulisnya dapat menjadi sebuah makna yang dapat dipetik oleh penonton dan makna tersebut dapat merubah cara berpikir atau perspektif penonton setelah menonton film tersebut.

Salah satu cara penyampaian pesan melalui film adalah dengan adanya representasi dari permasalahan yang ingin diangkat dalam film tersebut. Representasi dalam film biasanya dapat dilihat dari karakter tokoh, dialog, cara berpakaian, kebudayaan tokoh, dan lainnya. Representasi dalam film memegang peranan yang penting dalam proses penyampaian pesan, karena representasi dalam media dapat menjadi model dan mempengaruhi bagaimana khalayak mempersepsikan hal yang direpresentasikan oleh media tersebut. Kidd (2015:8) dengan adanya representasi, kita dapat memikirkan tentang bagaimana dan dimana citra tentang dunia dikonstruksi, dari situlah kemudian kita dapat mulai memahami sesuatu hal. Media dan budaya yang penonton konsumsi mempengaruhi bagaimana cara penonton memandang dunia, hal tersebut (representasi) mempengaruhi bagaimana penonton memandang hal yang tidak penonton tersebut temui dalam kehidupan sehari-harinya.

Dengan sifat film yang mencerminkan kenyataan, dapat mencapai audiens yang luas, penyampaiannya yang mudah dimengerti dan kreatif, membawa nilai pendidikan, dan mempunyai kemampuan film untuk mengubah cara pandang dan mengangkat sebuah isu menjadi topik perbincangan, membuat film menjadi media yang efektif untuk merepresentasikan sebuah kritik sosial. Representasi kritik sosial yang baik akan membuat kritik yang hendak disampaikan menjadi mudah dimengerti dan diterima oleh audiens serta pesan yang ingin disampaikan menjadi tersampaikan dengan baik, dan dapat ‘menyentuh’ para audiensnya. Gani & Nuraeni (2019) melihat film sebagai media penyampai kritik mempunyai kemampuan besar untuk membuat penontonnya berpikir kritis dan mempertanyakan fenomena yang terjadi disekitarnya, dengan ini, film juga mempunyai daya untuk menjadi alat sosialisasi menuju pada sebuah perubahan yang lebih baik.

Uraian mengenai bagaimana film berperan sebagai media penyampai pesan atau kritik tersebut tidak hanya berlaku pada film tiga dimensi atau film yang diperankan oleh manusia saja, tetapi berlaku juga terhadap film animasi. Film animasi merupakan salah satu jenis film yang dikemas dengan gaya yang terkesan lebih ‘santai’ dan umumnya mempunyai target audiens anak-anak, tetapi tidak terbatas hanya pada anak-anak saja. Walaupun film animasi kental dengan stereotipnya yang disebut ‘film anak-anak’, pesan yang dibawa oleh film animasi tidak jarang memuat pesan penting yang ditunjukkan dan berkenaan dengan kehidupan pada jenjang yang lebih dewasa. Peneliti memilih untuk menyoroiti film animasi karena film animasi merupakan salah satu dari pop kultur yang saat ini sedang populer. Dengan popularitas ini, membuat film animasi mempunyai variasi penonton yang lebih luas, dan hasilnya hal ini juga dapat membuat film animasi mempengaruhi lebih banyak penonton. Film animasi seringkali mengeksplor sebuah isu dengan cara yang kompleks, animasi juga dapat menghibur penonton dengan cara yang sangat sederhana, tetapi tetap bisa menggerakkan dan memprovokasi penonton pada level yang berbeda, juga menstimulasi penonton untuk memahami isu-isu kontemporer dengan cara yang tidak bisa dilakukan oleh bentuk seni kuno (Napier, 2001). Film animasi Jepang juga menyajikan penggambaran yang lebih ‘nyata’ untuk hal-hal yang berkaitan dengan kerusakan alam, baik dari segi karakter, visual, konflik, dan lainnya, sehingga penonton lebih dapat bersimpati dengan cerita yang dihadirkan dan dapat membandingkannya dengan kehidupan nyata.

*Princess Mononoke* bukanlah satu-satunya film yang mengangkat tema tentang kerusakan lingkungan, film-film dengan tema lingkungan telah menjadi tema yang umum diangkat dari tahun ke tahun, namun hal yang membedakan film *Princess Mononoke* ini dari film bertema lingkungan lainnya adalah pada film *Princess Mononoke* ini, Hayao Miyazaki memilih akhir periode Muromachi (1392-1573) sebagai *setting* pada film ini. Sejarawan menggambarkan periode tersebut sebagai masa pergolakan besar ketika hubungan manusia dan alam berubah secara radikal di Jepang, tetapi pada film ini, Hayao Miyazaki tidak ingin berfokus pada realisme penggambaran zaman, tetapi Miyazaki ingin mengilustrasikan pergeseran kekuatan dalam berkembangnya konflik antara alam yang natural dan manusia yang baru saja bergeser menuju industrialisasi. Pada masa tersebut Jepang juga sedang berada pada masa peralihan atau pemulihan dari Perang Dunia II menuju era industrialisasi (Wright, 2005). Dari banyaknya film yang mengangkat tema tentang kerusakan lingkungan tersebut, peneliti juga memilih film *Princess Mononoke* ini karena walaupun film ini dirilis pada tahun 1997, tetapi film ini masih dianggap relevan dengan isu-isu lingkungan terkini. Hal ini dapat

terlihat dari pencapaian yang diraih oleh film *Princess Mononoke* ini, yang masih mendapatkan nominasi film berbahasa asing terbaik pada tahun 2018.

*Princess Mononoke* juga merupakan salah satu film yang menghadirkan kritik sosial tentang bagaimana manusia memperlakukan alam atau lingkungan, khususnya hutan. Film ini mengangkat permasalahan tentang bagaimana sekelompok manusia kerap kali merusak hutan hingga memunculkan konflik antara para entitas yang berusaha melindungi hutan dan sekelompok manusia yang ingin merusak hutan tersebut. Film ini juga menunjukkan bagaimana dampak dari keserakahan manusia terhadap lingkungan. Film *Princess Mononoke* sendiri adalah sebuah film animasi yang ditulis dan disutradarai oleh Hayao Miyazaki, dan dianimasikan oleh Studio Ghibli. Cerita dalam film ini berfokus pada perjuangan San, Ashitaka dan para penunggu atau penjaga hutan dalam menjaga keutuhan hutan tersebut dari manusia yang kerap kali merusak hutan tersebut. Untuk melakukan penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan semiotika John Fiske, yang dibagi kedalam tiga tingkatan, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Peneliti akan mengobservasi bagaimana adegan-adegan dalam film *Princess Mononoke* ini merepresentasikan kritik sosial mengenai kerusakan lingkungan berdasarkan tiga level tersebut, guna melihat bagaimana karakter-karakter pada film ini merepresentasikan hal-hal yang dapat merusak lingkungan sebagai bentuk kritik sosial terhadap kerusakan lingkungan.

## **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini, Pada penelitian ini penulis akan menggunakan dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data utama dalam sebuah penelitian, dan pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan potongan adegan-adegan dari film *Princess Mononoke* yang dianggap merepresentasikan kritik sosial terhadap kerusakan lingkungan. Sedangkan untuk data sekunder atau data pendukung, peneliti menggunakan literatur dan kajian pustaka seperti buku, jurnal, penelitian terdahulu, dan karya ilmiah yang berhubungan dengan tema penelitian. Pada penelitian ini, peneliti juga akan menganalisis data berdasarkan teknik analisis semiotika John Fiske yang dikodekan oleh kode sosial yang terbagi menjadi tiga level, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi.

## HASIL PENELITIAN

Adapun hasil penelitian yang ditemukan meliputi enam adegan dalam Film Animasi *Princess Mononoke* Karya Hayao Miyazaki antara lain:

### Data 1

Pada *scene* pertama (00:07:15-00:07:17) diperlihatkan seekor Babi Hutan yang bernama Nago menyerang desa Ashitaka, tetapi saat Nago menyerang desa tersebut, kondisi Nago sudah terlihat sangat mengkhawatirkan, dengan badan yang dipenuhi luka dan darah yang keluar dari mulutnya.

### Data 2

Pada *scene* kedua (00:20:38-00:20:43) Lady Eboshi yang merupakan pemimpin Irontown memerintahkan pasukannya untuk menembaki Moro, San, dan dua serigala lainnya. Posisi Lady Eboshi sebagai pemimpin terlihat dari perbedaan kostum yang dikenakan oleh Lady Eboshi dan pasukannya yang mempertegas posisi Lady Eboshi sebagai seorang pemimpin dari pasukan tersebut.

### Data 3

Pada *scene* ketiga (00:34:44-00:35:57), terungkap bahwa Lady Eboshi dan pasukannya adalah yang telah menyakiti Nago dan tidak terdapat ekspresi penyesalan pada wajah warga Irontown walaupun mereka sudah menyakiti makhluk hidup dan merusak lingkungan.

### Data 4

Pada *scene* keempat (00:41:57-00:42:14) diperlihatkan bagaimana Lady Eboshi bermaksud untuk menguasai hutan.

### Data 5

Pada *scene* kelima (01:33:36-01:36:20), diperlihatkan keadaan saat peperangan antara manusia dan makhluk-makhluk hutan terjadi, yang mana peperangan ini memakan korban dari dua belah pihak, yaitu manusia dan makhluk-makhluk hutan.

### Data 6

Pada *scene* keenam (01:59:13-02:01:40), Lady Eboshi sudah berhasil memenggal kepala dari Dewa Rusa atau *The Nightwalker* yang kemudian bermetamorfosis menjadi sosok raksasa yang mengeluarkan gumpalan hitam besar dan merusak apapun yang ada di jalannya, termasuk pepohonan dan roh-roh yang ada di hutan.

## PEMBAHASAN

Pada *scene* pertama, Nago digambarkan sebagai dewa penjaga pegunungan yang jiwa kemarahannya (*ara-mitama*) bangkit karena destruksi yang dilakukan oleh manusia pada wilayahnya dan karena peluru besi yang bersarang dibadannya yang ditembakkan oleh seorang pemburu yang pada *scene* pertama ini masih belum diketahui identitasnya, yang mana hal-hal tersebut membuat Nago berubah menjadi *araburu-kami* atau dewa yang marah,

untuk mengilustrasikan kemarahan Nago yang tidak terkendali, Hayao Miyazaki menggambarkannya dengan cacing-cacing yang keluar dari tubuh Nago, selain itu dalam konteks budaya, Nago didefinisikan sebagai *tatarigami* yang pada penulisannya, karakter Kanji dari *tatari* mempunyai konotasi pembalasan dan *kami* yang berarti dewa dan kekuatan di luar nalar manusia, maka dari itu dewa “yang menghukum” menjadi terjemahan yang lebih akurat untuk mendefinisikan Nago dalam konteks budaya (Okuyama, 2015:115). Mayumi, Soloman, dan Chang (dalam Chan, 2015) menjelaskan bahwa kutukan dari *tatari* merepresentasikan kepercayaan mitos Jepang bahwa hutan dipenuhi dengan dewa yang memiliki posisi lebih tinggi dari manusia, dan ketika manusia bersikap agresif terhadap hutan, maka dewa-dewa yang ada di hutan akan menyiksa manusia sebagai balasannya. Dalam kebudayaan Jepang kuno, Babi Hutan juga dianggap mempunyai hubungan erat dengan Dewa Pertarungan, hal ini disebabkan karena Babi Hutan sering kali berhadapan langsung dengan para pemburu Jepang yang dihormati, hal ini membuat orang-orang Jepang mengasosiasikan Babi Hutan sebagai agresi dan semangat untuk menyerang. Kemudian ucapan yang diucapkan oleh Nago pada *scene* ini mengimplikasikan bahwa yang membuat kondisi Nago mengenaskan adalah ulah dari manusia, hal ini membuat Nago membenci manusia dan ingin agar manusia dapat merasakan penderitaannya. Pada saat Nago mengucapkan dialognya, digunakan teknik pengambilan gambar *close up*. Penggunaan teknik *close up* ini, menurut Bowen (2018:19) digunakan untuk menunjukkan semua detail dan menampilkan emosi yang secara tidak langsung ditampilkan melalui mata, mulut, dan otot wajah actor, hal ini juga mencakup kondisi kesehatan, pada *shot* ini, penonton juga akan lebih berfokus pada mata dan atau mulut yang berbicara. Pada *scene* pertama ini juga dapat terlihat bagaimana adanya indikasi ideologi antroposentris yang mulai muncul, yang terlihat dari bagaimana manusia tega untuk menyakiti Nago hingga terluka parah, yang mana pada *scene* ini belum jelas apa tujuannya menyakiti Nago. Dialog yang diungkapkan Nago memperlihatkan bagaimana Nago mengutuk ideologi antroposentris yang dimiliki oleh manusia pada film ini.

Pada *scene* kedua, Lady Eboshi sebagai seorang pemimpin tampak mengenakan pakaian yang layak dengan warna yang mencolok juga topi baja berwarna Merah, sedangkan pasukannya terlihat hanya mengenakan topi dan jubah jerami untuk perlindungan dengan warna yang tidak mencolok. Dalam ajaran Shinto sendiri, serigala merepresentasikan pembawa pesan antar Dewa. Serigala juga dianggap sebagai pelindung alam. Dalam buku *The Lost Wolves of Japan* Karya Brett L. Walker (2009) dikatakan bahwa orang-orang

Jepang pada zaman dahulu memproyeksikan serigala melalui lensa tradisi Shinto dan Buddha serta legenda kekaisaran, yang menempatkan serigala pada tempat yang sakral dan berbahaya secara bersamaan, dalam tradisi Shinto, serigala Jepang juga diasosiasikan sebagai kami yang dikenal sebagai *ōkami* yang secara fonetis memiliki arti “Dewa Agung”, tidak hanya itu, serigala juga menjadi berkaitan dengan kuil Shinto dan Kuil Buddha, di mana serigala sering berfungsi sebagai pembawa pesan yang istimewa kepada dewa-dewa lainnya Aksi perilaku menembaki serigala yang ditunjukkan oleh Lady Eboshi ini merupakan salah satu representasi dari penyiksaan terhadap hewan. Ascione (dalam Muscari 2004:16) mendefinisikan penyiksaan terhadap hewan sendiri didefinisikan sebagai sebuah perilaku yang tidak dapat diterima secara sosial yang dengan sengaja menyebabkan penderitaan, rasa sakit, bahkan kematian hewan. Penyiksaan terhadap hewan juga termasuk dalam salah satu hal yang merusak lingkungan alam, karena kegiatan ini dapat menghilangkan keseimbangan ekosistem hutan. Teknik pengambilan gambar yang digunakan pada *scene* ini adalah *medium shot*, dalam *shot* ini, subjek menjadi bagian yang paling ditonjolkan dalam *frame*; mata dan ke arah mana subjek melihat, pakaian, warna rambut, dan gaya rambut semuanya terlihat dalam *frame*, *shot* ini juga menunjukkan siapa dan masih memberikan gambaran umum tentang dimana subjek berada (Bowen, 2018:18). Pada *scene* ini juga kembali terlihat adanya ideologi antroposentris yang ditunjukkan oleh Lady Eboshi, yang terlihat dari bagaimana ia memerintahkan pasukannya untuk menembaki Moro, San, dan dua serigala lainnya tanpa mempedulikan keadaan Moro maupun pasukannya sendiri yang saat itu juga berjatuhan.

Dalam *scene* ketiga ini, pada saat warga Irontown menceritakan bagaimana Lady Eboshi menembaki Nago, tidak terdapat ekspresi penyesalan pada wajah warga Irontown walaupun mereka sudah menyakiti makhluk hidup dan merusak lingkungan. Penyesalan sendiri menurut Ward (dalam MacLin et al, 2009:324) adalah sebuah perasaan kekecewaan yang mendalam dan ada rasa jera atas kesalahan yang sudah diperbuat. Namun pada warga Irontown dan Lady Eboshi, rasa penyesalan atas apa yang sudah dilakukan ini tidak terlihat, hal ini dapat ditunjukkan dari bagaimana pada *scene* tersebut warga menceritakan kejadian tersebut sambil tetap menikmati makan malam dan bercanda ria. Pada *scene* ini, warga Irontown tidak menertawakan tentang Nago, tetapi kedua *scene* tersebut ditempatkan atau dipertontonkan pada saat yang berdekatan dengan efek yang kontras, yang membuat perbandingan antar kedua *scene* tersebut menjadi sangat jelas (Reinders, 2016). Lady Eboshi pada *scene* ini juga diceritakan sebagai karakter yang tidak takut pada aturan maupun kutukan oleh warga Irontown. Pada jurnal *Forest Spirits, Giant Insects, and World Trees:*

*The Nature Vision of Hayao Miyazaki* oleh Wright (2005) dikatakan bahwa karakter Lady Eboshi menandakan pergeseran dari masa lalu yang pra-modern ke arah masa depan yang non-ritualistik dan non-spiritual. Hal ini diperlihatkan dengan bagaimana Lady Eboshi berani untuk membunuh dan mengusir Nago yang merupakan makhluk penguasa hutan, menembaki Moro yang juga merupakan salah satu Dewa, dan bahkan memenggal kepala *The Nightwalker* yang merupakan Dewa Rusa. Representasi dari kerusakan alam juga dapat terlihat dari dialog Warga saat mereka menceritakan bagaimana mereka sudah menggali habis pasir besi yang ada di bawah Irontown dan bagaimana mereka juga meratakan hutan untuk dapat kembali menggali pasir besi tersebut. Kedua kegiatan tersebut merupakan beberapa kegiatan manusia yang dapat menyebabkan kerusakan alam. Kegiatan menggali pasir yang dilakukan oleh warga Irontown adalah kegiatan pertambangan ilegal, yang menurut Zulkarnaen (dalam Kristiawan dan Wahyuningsih 2018:102) memiliki pengertian sebagai kegiatan pertambangan yang umumnya dilakukan oleh masyarakat dengan menggunakan alat-alat yang sederhana, tidak memiliki izin, tidak memiliki wawasan lingkungan dan keselamatan. Penambangan pasir ilegal ini juga mempunyai dampak yang dapat merusak lingkungan, seperti lahan menjadi rusak (tandus dan kritis), flora dan fauna terganggu, lahan menjadi rawan longsor dan berpotensi banjir, serta menimbulkan polusi udara yang berupa debu juga pencemaran air bersih (Hulukati dan Isa, 2020). Selain itu kegiatan warga Irontown yang terlebih dahulu harus meratakan hutan untuk menggali pasir juga merupakan salah satu kegiatan yang dapat merusak lingkungan. Dalam jurnal *The Need for Action: Understanding the Environmental Warnings in Princess Mononoke and Oryx and Crake* karya Dylan Gregor (2020) dikatakan walaupun kegiatan tersebut dilakukan untuk mencapai keadaan hidup yang lebih baik, tetapi cara dari warga Irontown mengambil keuntungan dari alam, yang membentuk dan mengolah alam seakan-akan alam adalah tanah liat dan secara sadar menghancurkan dan memanipulasi alam merupakan sebuah tindakan yang destruktif. Dari hal-hal tersebut kembali terlihat bagaimana ideologi antroposentris berperan dalam film ini. Dari mulai Lady Eboshi yang akan melakukan apapun demi meraih keuntungan, termasuk berperang dengan para Dewa penguasa hutan, membakar habis hutan, sampai warga Irontown yang juga menggali habis pasir besi. Warga Irontown dan Lady Eboshi juga melihat alam hanya sebagai alat untuk meraih keuntungannya sendiri tanpa diimbangi dengan pelestarian alam.

Pada *scene* keempat ini terlihat dari bagaimana ia menembaki makhluk-makhluk yang datang ke Hutan untuk menanam kembali hutan yang gundul dan dari dialog yang Lady

Eboshi ucapkan, ia mengatakan bahwa dengan hilangnya hutan, dan para serigala, tanah Irontown akan menjadi tanah yang kaya raya. Karakter Lady Eboshi dalam jurnal *Forest Spirits, Giant Insects, and World Trees: The Nature Vision of Hayao Miyazaki* oleh Wright (2005) dianggap melambangkan dorongan modern yang bergerak menuju kemajuan dengan cara apapun. Dialog yang diucapkan oleh Lady Eboshi pada *scene* ini juga memperlihatkan pandangan antroposentris yang dimiliki oleh Lady Eboshi (Dirgantari, 2020:6). Selain dialog, perilaku Lady Eboshi juga merupakan salah satu hal yang mengindikasikan ideologi antroposentris, pada ideologi ini, seperti yang disebutkan oleh Dave Foreman (dalam Dirgantari, 2020:6) bahwa krisis ekologi dan tingginya kepunahan spesies non-manusia disebabkan oleh kebutuhan untuk menguasai sebagian besar planet bumi. Pada *scene* ini Lady Eboshi mengungkapkan bahwa ia ingin menguasai hutan, tetapi tidak diimbangi dengan pelestarian alam, terlihat dari bagaimana ia menembaki makhluk yang datang untuk menanam kembali pohon-pohon.

Pada *scene* kelima, walaupun sudah banyak korban yang berjatuh dalam peperangan antara manusia dan makhluk-makhluk hutan, tetapi Lady Eboshi tetap bersikeras melanjutkan misinya untuk memenggal kepala dari *The Nightwalker* atau Dewa Rusa. Pada jurnal *Creatures in Crisis: Apocalyptic Environmental Visions in Miyazaki's Nausicaa of the Valley of the Wind and Princess Mononoke* karya Gwendolyn Morgan (2015:176) perang antar manusia dan 'hutan' ini diartikan sebagai pertempuran untuk dominasi di dunia antara manusia dan alam, apabila manusia tidak memegang kendali, maka manusialah yang kalah pada pertempuran tersebut. Pada *scene* ini, juga digunakan teknik pengambilan gambar *long shot*. Dalam teknik pengambilan gambar ini, lingkungan atau lokasi menjadi 'bintang' dalam *shot* ini, orang atau benda apapun tampil lebih kecil di dalamnya, juga keadaan sekitar karakter masih terlihat dalam *shot* dan merupakan bagian yang penting untuk penonton lihat. *Shot* ini dapat digunakan untuk membangun suasana, tempat dan waktu bagi penonton (Bowen, 2018:10). Dalam *scene* ini penggunaan teknik *long shot* digunakan untuk memperlihatkan keadaan dan suasana akibat dari pertempuran yang terjadi. Ideologi antroposentris juga muncul pada *scene* ini yang dapat terlihat dari perilaku rela melakukan apapun demi meraih keuntungan dan rasa ingin mendominasi alam yang ditunjukkan dengan adanya pertempuran antara manusia dan makhluk-makhluk hutan.

Pada *scene* keenam, dimana Lady Eboshi sudah berhasil memenggal kepala dari Dewa Rusa kemudian bermertamorfosis menjadi sosok raksasa dan merusak apapun. Dalam buku *Japanese Mythology in film: a semiotic approach to reading japanese film and anime*

karya Yoshiko Okuyama (2015) Dewa Rusa (*Shishigami*) pada plot film ini diceritakan memimpin semua dewa hewan yang ada di hutan dan memiliki kekuatan untuk memberi atau mengambil kehidupan, Dewa Rusa juga merupakan *kami*, yang mana entitas *kami* dapat menyebabkan banyak kematian tanpa pandang bulu sebagai hukuman, sebuah metafora yang ditandai oleh Dewa Rusa yang kepalanya sudah dipenggal yang secara membabi buta menginjak dan menghancurkan lingkungannya. *Scene* ini merupakan puncak yang menunjukkan seberapa besar perbuatan manusia dapat merusak alam, seperti yang dikutip dari jurnal *The Need for Action: Understanding the Environmental Warnings in Princess Mononoke and Oryx and Crake* karya Dylan Gregor (2020) yaitu sejak awal penonton melihat ketika Ashitaka dikutuk, kita sudah mulai melihat rantai kehancuran dimulai yang pada akhirnya sampai pada titik dimana Lady Eboshi memenggal kepala Dewa Rusa yang kemudian berubah menjadi sosok raksasa yang menghancurkan segala sesuatu di hadapannya, hal ini menunjukkan seberapa besar kerusakan yang dapat dilakukan manusia terhadap alam, hal ini juga menggambarkan jumlah penderitaan yang dapat disebabkan oleh manusia ketika manusia sudah melakukan perbuatan yang melampaui batas. Pada *scene* ini dialog yang dikemukakan oleh Jigo juga merepresentasikan keserakahan manusia dan bagaimana keserakahan tersebut mebutakan manusia terhadap sekelilingnya, hal tersebut terlihat dari bagaimana Jigo tetap bersikukuh untuk membawa kepala dari Dewa Rusa walaupun lingkungan disekitarnya sudah hancur. pada jurnal *The Need for Action: Understanding the Environmental Warnings in Princess Mononoke and Oryx and Crake* karya Dylan Gregor (2020) juga dikatakan bahwa kejadian ini merefleksikan intensi dari manusia saat ini, yang terus berusaha dengan rakus untuk menumbuhkan industri dan menghasilkan keuntungan, juga bekerja untuk meningkatkan peradaban. Hal-hal tersebut kemudian mengarah pada pandangan antroposentris yang dimiliki oleh karakter Lady Eboshi dan Jigo. Pada jurnal *Rationalism and Anthropolcentrism in Human Behaviour in Exploiting Natural Resources and Industrial Activities* karya Rochmani, Faozi, dan Suliantoro (2019:67) dikatakan bahwa pada pandangan antroposentris, nilai tertinggi terdapat pada manusia dan kepentingannya, hanya manusialah yang memiliki nilai dan segala sesuatu yang lain, yang ada di alam semesta hanya akan dapat memiliki nilai jika dapat mendukung dan berguna untuk kepentingan manusia, maka dari itu pada ideologi ini, alam dipandang hanya sebagai objek, alat dan sarana untuk memenuhi kebutuhan, kepentingan, dan tujuan manusia, alam juga dianggap tidak memiliki nilai untuk dirinya sendiri. Pada *scene* ini juga digunakan teknik pengambilan gambar *low angle* yang membuat karakter yang dilihat terlihat lebih besar, lebih

menjulang, lebih signifikan, dan lebih kuat, *shot* ini menyiratkan bahwa objek yang dipertontonkan dari *angle* tersebut memiliki kehadiran yang substansial, dianggap dan dianggap 'lebih besar dari kehidupan' (Bowen, 2018:62). Dengan digunakannya teknik pengambilan gambar *low angle* untuk menyorot *The Nightwalker* atau Dewa Rusa, ini kembali menegaskan bahwa Dewa Rusa adalah makhluk yang paling berkuasa di hutan tersebut, dan kehadirannya merupakan 'kehidupan' dari hutan tersebut.

## SIMPULAN

Pada level realitas, dapat terlihat kritik sosial mengenai kerusakan lingkungan ditunjukkan oleh kode ekspresi, perilaku atau tindakan, lingkungan, perwujudan atau penampilan, juga kostum yang menampilkan realitas dari karakter-karakter yang ada terhadap isu kerusakan lingkungan. Pada kode ekspresi terlihat dari ekspresi tidak bersalah yang ditunjukkan oleh para warga Irontown yang pada saat mereka menceritakan bagaimana mereka membakar hutan demi menggali pasir. Kemudian kode perilaku ditunjukkan dari bagaimana mereka membakar hutan, menembaki Dewa penjaga hutan, menembaki roh-roh yang ingin menanam kembali hutan yang gundul, keinginan untuk menguasai hutan, dan memenggal kepala *The Nightwalker* demi kebutuhan mereka sendiri. Pada kode lingkungan, terlihat pada saat peperangan antara manusia dan 'hutan', pada *scene* tersebut terlihat bagaimana korban baik manusia maupun hewan telah berjatuh tetapi karakter Lady Eboshi tetap bersikukuh untuk memenggal kepala *The Nightwalker*. Kode perwujudan atau penampilan terlihat dari wujud dari Nago (Babi Hutan), Moro (Serigala), dan Dewa Rusa (Rusa). Dan Kode kostum yang memperlihatkan perbedaan antara seorang pemimpin dan pasukannya.

Melalui tindakan atau perilaku, ekspresi, perwujudan atau penampilan, dan kostum yang terdapat pada level realitas, hal-hal tersebut kemudian merepresentasikan bagaimana karakter-karakter pada film ini menghadapi isu kerusakan lingkungan. Pada level representasi, kritik sosial terlihat dari kode kamera dan kode dialog. Kode kamera pada film ini digunakan untuk memberikan penekanan pada *scene* yang sedang berlangsung, seperti bagaimana teknik pengambilan gambar *close up* pada *scene* pertama digunakan untuk memberikan penekanan dan memperlihatkan keadaan Nago, dan bagaimana teknik pengambilan gambar *low angle* digunakan untuk menggambarkan *The Nightwalker* sebagai seorang penguasa yang agung. Pada kode dialog juga banyak terdapat dialog-dialog yang merepresentasikan kerusakan lingkungan, seperti pada saat Jiko tetap bersikukuh untuk mengambil kepala *The Nightwalker*

meskipun keadaan sudah sangat kacau, dialog yang ia sampaikan memperlihatkan bagaimana keserakahan adalah yang membuat seseorang menjadi ‘manusia’.

Pada level ideologi, berdasarkan perilaku, tindakan, dan dialog yang diperlihatkan oleh karakter-karakter pada film ini, terlihat bahwa terdapat kritik terhadap ideologi antroposentrisme pada film ini. Dari level realitas dan level representasi yang terdapat dalam film ini, terlihat bagaimana beberapa karakter mempunyai ideologi antroposentris, dan karakter lainnya mengutuk ideologi antroposentris ini. Ideologi antroposentris ini dapat mengakibatkan kerusakan lingkungan karena ideologi ini memandang manusia sebagai pusat segalanya dan memandang alam hanya sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan manusia tanpa diiringi dengan kegiatan untuk melestarikan alam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, I. (2003). Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif. *Pusat Penelitian Sosial Ekonomi. Litbang Pertanian, Bogor*, 27.
- Bowen, C. (2018). *Grammar of the Shot*. NY: Routledge.
- Chan, M. A. (2015). Environmentalism and the Animated Landscape in Nausicaä of the Valley of the Wind (1984) and Princess Mononoke (1997).
- Dirgantari, A. P. (2020). Ekofeminisme pada Tokoh San dalam film “Princess Mononoke” Karya Sutradara Hayao Miyazaki. *PANTUN*, 5(1).
- Fiske, J. (1987). *Television Culture: Popular Pleasures and Politics* (Studies in Communication Series).
- Gani, M. A., & Nuraeni, R. (2019). Representasi Kritik Sosial Pada Film Dokumenter Dibalik Frekuensi. *eProceedings of Management*, 6(3).
- Gregor, D. (2020). The Need for Action: Understanding the Environmental Warnings in Princess Mononoke and Oryx and Crake. *Undergraduate Review*, 15(1), 91-102.
- Hulukati, M., & Isa, A. H. (2020). Dampak Penambangan Pasir Terhadap Kelestarian Lingkungan Di Kelurahan Tumbihe. *Jambura Journal of Community Empowerment*, 112-121.
- Kidd, J. (2015). *Representation*. NY: Routledge.
- Kristiawan, A., & Wahyuningsih, S. E. (2018). Perspektif Tindak Pidana Administrasi Terhadap Tindak Pidana Pertambangan Tanpa Ijin (Peti) Dalam Undang-Undang Nomor 4 Tahun 2009 Tentang Mineral Dan Batubara. *Jurnal Daulat Hukum*, 1(1).
- MacLin, M. K., Downs, C., MacLin, O. H., & Caspers, H. M. (2009). The effect of defendant facial expression on mock juror decision-making: The power of remorse. *North American Journal of Psychology*, 11(2), 323-332.
- Morgan, G. (2015). Creatures in Crisis: Apocalyptic Environmental Visions in Miyazaki's Nausicaä of the Valley of the Wind and Princess Mononoke. *Resilience: A Journal of the Environmental Humanities*, 2(3), 172-183.
- Mudjiono, Y. (2011). Kajian Semiotika dalam film. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 125-138.
- Muscari, M. (2004). *Juvenile animal abuse*. *Journal of Pediatric Health Care*, 18(1), 15–21. doi:10.1016/s0891-5245(03)00122-6

- Napier, S. (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke: experiencing contemporary Japanese animation*. Springer.
- Okuyama, Y. (2015). *Japanese Mythology in film: a semiotic approach to reading japanese film and anime*. Lexington Books.
- Reinders, E. (2016). *The moral narratives of Hayao Miyazaki*. McFarland
- Rochmani, R., Faozi, S., & Suliantoro, A. (2019, July). Rationalism and Antropocentrism in Human Behaviour in Exploiting Natural Resources and Industrial Activities. In *International Conference on Banking, Accounting, Management, and Economics (ICOBAME 2018)* (pp. 66-68). Atlantis Press.
- Walker, B. L. (2009). *The lost wolves of Japan*. University of Washington Press.
- Wright, L. (2005). Forest spirits, giant insects and world trees: The nature vision of Hayao Miyazaki. *The Journal of Religion and Popular Culture*, 10(1), 3-3.