

PESAN ENVIRONMENTALISME DALAM FILM ANIMASI

(Analisis Naratif Pada Film Animasi *Nausicaä of The Valley of The Wind*)



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora
Universtas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperolah
Gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi

Disusun Oleh :

Angga Saputra
NIM. 14730077

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2018

ABSTRAK

Sisi gelap dari kemajuan industri dewasa ini adalah munculnya kerusakan lingkungan yang mengancam kehidupan manusia. Sebagai negara industri yang maju selepas Perang Dunia Kedua, Jepang tidak luput dari permasalahan tersebut. Contoh kasus yang paling parah adalah Pencemaran di Teluk Minamata pada dekade 50an. Pada akhir pertengahan abad ke-20 gerakan environmentalisme muncul sebagai. Pada tahun 1984, Hayao Miyazaki melalui film animasinya yang berjudul *Nausicaä of The Valley of The Wind* mencoba memasukkan pesan-pesan environmentalisme.

Penelitian ini mencoba mengungkap bagaimana pesan mengenai environmentalisme dikonstruksikan dalam film animasi tersebut. Dengan menggunakan metode Analisis Naratif model Tzvetan Todorov, peneliti mencoba membedah pesan-pesan environmentalisme yang ada dalam film ini dengan melihat struktur narasinya.

Hasilnya, penulis melihat banyak sekali pesan-pesan environmentalisme yang disisipkan oleh Hayao Miyazaki dalam film ini, baik pada alur awal, alur tengah, maupun alur akhir sesuai dengan pembagian narasi Model Todorov.

Kata Kunci : Environmentalisme, Analisis Naratif, Tzvetan Todorov, *Nausicaä of The Valley of The Wind*, Film Animasi

ABSTRACT

The dark side of industrial progress today is the emergence of environmental damage that threatens human life. As an advanced industrial country after the Second World War, Japan did not escape from these problems. The most severe case example is Pollution in Minamata Bay in the decade of the 50s. In the late mid-20th century the environmentalism movement emerged as. In 1984, Hayao Miyazaki through his animated film Nausicaä of The Valley of The Wind tried to incorporate messages of environmentalism.

This study tries to reveal how the message about environmentalism was constructed in the animated film. Using the Tzvetan Todorov model Narrative Analysis method, researchers tried to dissect the messages of environmentalism in this film by looking at the structure of the narrative.

As a result, the author saw many messages of environmentalism inserted by Hayao Miyazaki in this film, both in the initial groove, in the middle groove, and in the final flow according to the Todorov's model narrative classification.

Keywords : Environmentalism, Narrative Analysis, Tzvetan Todorov, Nausicaä of The Valley of The Wind, Animation

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : **Angga Saputra**
Nomor Induk : **14730077**
Program Studi : **Ilmu Komunikasi**
Konsentrasi : *Advertising*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/ penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/ penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 31 Oktober 2018

Yang Menyatakan,



Angga Saputra
NIM. 14730077



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. 519571
YOGYAKARTA 55281 FM-UINSK-PBM-05-07/RO

PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor : UIN.02/DSH/PP.00.9/1353.a/2018

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : PESAN ENVIRONMENTALISME DALAM FILM
ANIMSI (Analisis Naratif Pada Film Animasi Nausica of
The Valley of The Wind)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Angga Saputra


NIM : 14730077

Telah dimunaqosyahkan pada: Juma't, tanggal: 09 November 2018
dengan nilai : 80 / B+


Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga

TIM MUNAQOSYAH :


Ketua Sidang


Lukman Nusa, M.I.Kom
NIP. 19861221 201503 1 005

Penguji I


Fajar Iqbal, S.Sos., M.Si
NIP. 19730701 201101 1 002

Penguji II


Yanti Dwi Astuti, S.Sos.I., M.A
NIP. 19840516 201503 2 001

Yogyakarta, 21 November 2018
UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
D E K A N

Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si
NIP. 19680416 199503 1 004

**Karya Ini Saya Persembahkan Untuk Almamater Tercinta
Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga**

“ALL WE KNOW IS WHAT WE DON’T KNOW”

-Noel Gallagher-

“TO INFINITY, AND BEYOND !”

-Buzz Lightyear-

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat. Skripsi yang penulis susun ini merupakan sebuah kajian singkat tentang “Bagaimana Wacana Mengenai Gerakan Environmentaisme Ditampilkan Dalam Film Animasi *Nausicaä of The Valley of The Wind*”. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Mochamad Shodik, S. Sos., M. Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Siantari Rihartono, M. Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Yani Tri Wijayanti, S. Sos., M. Si selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Mokhammad Mahfud, S. Sos.I. M. Si dan Ibu Diah Ajeng Purwani, S,Sos, M.Si selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah berjasa dalam memberikan pengarahan selama masa perkuliahan penulis.

5. Bapak Lukman Nusa, M.I.Kom. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis.
6. Bapak Fajar Iqbal, S.Sos., M.Si selaku Dosen Penguji Satu, Terimakasih untuk segala masukan sehingga penelitian ini layak untuk menjadi bahan diskusi.
7. Ibu Yanti Dwi Astuti, S.Sos.I, M.A. selaku Dosen Penguji Dua, Terimakasih untuk segala masukan sehingga penelitian ini layak untuk menjadi bahan diskusi.
8. Segenap Dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
9. Kedua orang tua penulis Ibu Surati dan Bapak Wagiri yang senantiasa tulus merawat, membesarkan dan mendoakan penulis.
10. Kedua adik penulis Andika Bayu Preasetya dan Zaidan Nawwarul Huda yang sangat penulis sayangi.
11. Musfingatun Sakinatul Fatimah yang telah banyak memberi bantuan, saran dan mengingatkan banyak hal selama mengerjakan skripsi ini.
12. Teman-teman kuliahku yang baik hati, Meila Trisniawati, Khalif Noorindra P, Qurota Akyun, Fitri Saskia Putri, Arib Anang Ma'ruf, Reznu Mayong Sadewa, Rizki Bima Saputra, dan Putri Kumala Devianti yang telah banyak memberi bayak pengaruh dan inspirasi kepada penulis selama kuliah.
13. Seluruh teman-teman Ilmu Komunikasi angkatan 2014 yang sangat penulis sayangi.

14. Teman-teman KKN 93 Dukuh Kuwiran Devi Chairiza Hadi, Nabila Rahma Roihani, Siti Fatimah, Sudarti, Rizki Transiska, Miss Nareeyah Kasor, Fauziyyah Saputri, M. Khozinul Asror, dan Rahmul Izzy yang sangat penulis banggakan.
15. Dimas Ferdianto yang tidak pernah bosan berteman dengan penulis sejak SMP.
16. Hawa Mustika yang tidak pernah bosan meladeni *chat-chat* penulis dalam suka maupun duka.
17. Rofaidha Kurniawati yang telah banyak memotivasi penulis, terimakasih banyak
18. Para penggemar *anime* di Indonesia, khususnya teman-teman di Kamar Otaku Indonesia (KOI) yang telah banyak memberi saran selama penelitian.
19. Para alumni, senior, junior, beserta teman-teman di luar kota baik laki-laki maupun perempuan, terimakasih atas pengalamannya.
20. Fans Liverpool FC di seluruh dunia, *You'll Never Walk Alone !*
21. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Kepada semua pihak tersebut semoga amal baik dan mendapatkan limpahan rahmat dari Allah SWT. Amin.

Yogyakarta, 31 Oktober 2018

Angga Saputra
NIM. 147300 77

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN NOTA DINAS PEMBMBING.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Akademis	6
2. Manfaat Praktis	7
E. Tinjauan Pustaka	7
F. Landasan Teori.....	11

1. Konsep Komunikasi	11
2. Komunikasi Massa	13
3. Film Sebagai Media Komunikasi Massa.....	16
4. Film Animasi.....	18
5. Narasi	20
6. Analisis Naratif Model Todorov	22
G. Kerangka Pemikiran.....	27
H. Metode Penelitian.....	27
1. Jenis Penelitian.....	27
2. Obyek Penelitian	28
3. Metode Pengumpulan Data	28
4. Metode Analisis Data	29
5. Teknik Keabsahan Data	30
6. Sistematika Pembahasan	31
 BAB II GAMBARAN UMUM.....	 33
A. Film Animasi <i>Nausicaä of the Valley of the Wind</i>	33
B. Biografi Hayao Miyazaki	38
C. Environmentalisme	44
D. Kondisi Lingkungan di Jepang Selepas Perang Dunia II.....	52
 BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN	 57
A. Analisis Naratif Model Tzvetan Todorov	57

1. Alur Awal.....	57
2. Alur Tengah.....	59
3. Alur Akhir	62
B. Analisis Pesan Environmentalisme pada Film Animasi <i>Nausicaä of The Valley of The Wind</i>	65
1. Pesan Environmentalisme pada Alur Awal.....	66
2. Pesan Environmentalisme pada Alur Tengah	73
3. Pesan Environmentalisme pada Alur Awal.....	87
BAB IV PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
CURRICULUM VITAE	
GLOSARIUM	
BAB I PENDAHULUAN	1
I. Latar Belakang	1
J. Rumusan Masalah	6
K. Tujuan Penelitian	6
L. Manfaat Penelitian	6
3. Manfaat Akademis	6

4. Manfaat Praktis	7
M. Tinjauan Pustaka	7
N. Landasan Teori.....	11
7. Konsep Komunikasi	11
8. Komunikasi Massa	13
9. Film Sebagai Media Komunikasi Massa.....	16
10. Film Animasi.....	18
11. Narasi	20
12. Analisis Naratif Model Todorov	22
O. Kerangka Pemikiran.....	27
P. Metode Penelitian.....	27
7. Jenis Penelitian.....	27
8. Obyek Penelitian	28
9. Metode Pengumpulan Data	28
10. Metode Analisis Data	29
11. Teknik Keabsahan Data	30
12. Sistematika Pembahasan	31
BAB II GAMBARAN UMUM.....	33
E. Film Animasi <i>Nausicaä of the Valley of the Wind</i>	33
F. Biografi Hayao Miyazaki	38
G. Environmentalisme	44
H. Kondisi Lingkungan di Jepang Selepas Perang Dunia II.....	52

BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN	57
C. Analisis Naratif Model Tzvetan Todorov	57
4. Alur Awal.....	57
5. Alur Tengah.....	59
6. Alur Akhir	62
D. Analisis Pesan Environmentalisme pada Film Animasi <i>Nausicaä of The Valley of The Wind</i>	65
4. Pesan Environmentalisme pada Alur Awal.....	66
5. Pesan Environmentalisme pada Alur Tengah	73
6. Pesan Environmentalisme pada Alur Awal.....	87
BAB IV PENUTUP	89
C. Kesimpulan	89
D. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
CURRICULUM VITAE	
GLOSARIUM	

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Struktur Narasi Todorov	23
Bagan 2 Skema Alur	23
Bagan 3 Kerangka Pemikiran.....	26

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Nausicaä	3
Gambar 2	Poster Film Animasi <i>Nausicaä of the Valley of the Wind</i> versi Jepang.....	33
Gambar 3	Hayao Miyazaki	38
Gambar 4	Nausicaä terbang dengan Glider-nya di awal film	58
Gambar 5	Kecelakaan Pesawat Kargo Tolmekia di Lembah Angin.....	60
Gambar 6	Nausicaä terhisap dalam pasir hisap.....	61
Gambar 7	Nausicaä dan Asbel tiba di Pejite yang telah hancur oleh serangan Ohmu	61
Gambar 8	Para Ohmu menggunakan tentakel emas mereka untuk menghidupkan kembali Nausicaä	63
Gambar 9	Narasi pembuka film <i>Nausicaä of The Valley of The Wind</i>	66
Gambar 10	Nausicaä Menjinakkan Teto.....	68
Gambar 11	Nausicaä ditengah guyuran Spora Pohon Mushigo	69
Gambar 12	Nausicaä mengiringi serangga raksasa menuju hutan.....	70
Gambar 13	Kincir angin yang dimanfaatkan penduduk Lembah Angin untuk mengubah energi	73
Gambar 14	Nausicaä menjinakkan serangga raksasa yang hampir di bunuh penduduk	74
Gambar 15	<i>God Warrior</i> atau <i>Senjata Raksasa</i> jaman <i>Seven Days of Fire</i>	76
Gambar 16	Putri Kushana berorasi setelah menguasai Lembah Angin.....	77

Gambar 17 Nenek Obaba Memperingatkan Putri Kushana tentang idenya membakar Hutan Beracun.....	78
Gambar 18 Nausicaä dan Asbel terjebak di lapisan bawah tanah Hutan Beracun.	80
Gambar 19 Penduduk Lembah Angin menggunakan Api untuk membakar Spora yang telah meracuni pohon di hutan	82
Gambar 20 Spora yang telah ‘mencemari’ pohon	83
Gambar 21 Kurotawa dan seorang Prajurit Tolmekia sedang gamati kemarahan penduduk Lembah Angin	84
Gambar 22 Nenek Obaba dan anak-anak dari Lembah Angin menyaksikan kematian Prajurit Raksasa	85
Gambar 23 Para Ohmu menggunakan tentakel emas mereka untuk menghidupkan kembali Nausicaä	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	10
Tabel 2 Daftar karya-karya Hayao Miyazaki	43
Tabel 3 Alur Film Animasi Nausicaä of The Valley of The Wind	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film merupakan salah satu media komunikasi massa yang memiliki kemampuan untuk menyebarkan informasi untuk menjangkau berbagai lapisan sosial masyarakat. Di antara berbagai jenis film yang beredar di masyarakat, Salah satu di antaranya adalah film animasi. Kata animasi berasal dari bahasa latin yaitu *anima* yang berarti jiwa, hidup, atau semangat. Secara harfiah animasi dapat dimaknai sebagai menghidupkan atau menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Animasi didefinisikan sebagai acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak.

Negara terbesar dalam industri film animasi salah satunya adalah Jepang. Negara ini terkenal dengan budaya populernya yang unik dan khas, seperti *fashion*, musik, maupun film animasinya. Orang Jepang lazim menyebut film animasi dengan *anime*, Istilah ini berasal dari pelafalan Bahasa Jepang untuk kosakata Bahasa Inggris *animation* yang oleh orang Jepang dilafalkan sebagai *animeshoon*.

Salah satu studio animasi yang terkenal di dunia adalah Studio Ghibli, Studio Ghibli telah menghasilkan beberapa Film Animasi yang meraih tingkat popularitas yang luar biasa baik Jepang maupun secara Internasional. Studio animasi yang terletak di Tokyo ini didirikan pada 1985 dan dikenal dengan produksi

film-film animasi layar lebar yang sering mendapatkan nominasi maupun penghargaan di berbagai festival film internasional. Pada tahun 2001, film animasi produksi Studio Ghibli berjudul *Spirited Away* berhasil memenangkan Piala Oscar untuk kategori *Best Animated Feature Film* pada ajang *Academy Awards* 2002. Film-film animasi lainnya yang diproduksi oleh Studio Ghibli antara lain *My Neighbor Totoro*, *Howl's Moving Castle*, *Princess Mononoke*, *The Wind Rises*, *Whisper of The Heart*, *Nausicaä of The Valley of The Wind*, dan masih banyak lagi.

Selain sebagai sebuah karya seni, Film Animasi ternyata juga mampu menampilkan pesan-pesan mengenai ideologi tertentu. Pada *Howl's Moving Castle* misalnya, Dalam Film Animasi ini ideologi Pasifisme sangat kuat digambarkan melalui Tokoh Howl yang terus berusaha untuk menjauhi peperangan. Ideologi Pasifisme juga dapat dilihat dalam Film Animasi Ghibli lainnya seperti *The Wind Rises*. Selain itu ideologi Feminisme juga sering disisipkan dalam Film-Film Ghibli lainnya. Diantaranya *Princess Mononoke*, *Whisper of The Heart*, *Kiki's Delivery Service*, dan lain sebagainya.

Selain menekankan Pasifisme dan Feminisme seperti di atas, tema lain yang sering muncul dalam beberapa film animasi Ghibli lainnya adalah mengenai isu lingkungan. Pada film animasi *Ponyo* secara terang-terangan ditampilkan kritik sosial mengenai pencemaran laut. Film animasi Ghibli lainnya yang bertema mengenai Isu lingkungan adalah *Nausicaä of The Valley of The Wind*.

Nausicaä of The Valley of The Wind adalah film animasi bergenre *fantasy* yang ditulis dan disutradarai oleh Hayao Mizayaki. Film bergenre fantasi ini dirilis tanggal 11 Maret 1984 dan mendapat rekomendasi dari World Wide Fund for Nature (WWF) sebagai salah satu bagian dari kampanye mengenai konservasi lingkungan yang mereka jalankan.

Karya pertama studio Ghibli ini bercerita mengenai kisah seorang Putri dari Lembah Angin (*Valley of The Wind*) bernama Nausicaä. *Setting* dalam film ini adalah sebuah peradaban di masa depan yang hancur oleh peperangan sehingga menciptakan hutan beracun yang dihuni oleh serangga raksasa yang disebut Ohmu. Nausicaä sering menjelajahi hutan tersebut dan berinteraksi dengan penghuninya.

Gambar 1 : Nausicaä (00:13:57)



Sumber : *Dokumentasi Peneliti, di cuplik dari adegan film Nausicaä of The Valley of The Wind*

Suatu ketika, sebuah pesawat kargo dari kerajaan Tolmekia jatuh di lembah angin. Dalam kargo tersebut terdapat sebuah embrio senjata kuno berupa monster

yang akan digunakan oleh kerajaan Tolmekia untuk memusnahkan hutan beracun tempat tinggal para Ohmu. Cerita film ini kemudian fokus pada usaha-usaha Nausicaä untuk mencegah Pasukan Tolmekia menghancurkan hutan dengan monster pemusnah tersebut.

Jepang pada era 50-an sedang giat mengembangkan kegiatan industri selepas kekalahan pada Perang Dunia ke-2. Salah satu dampak dari kegiatan tersebut mengakibatkan pencemaran merkuri di Teluk Minamata yang terjadi pada dekade 50-an.

Kasus ini terjadi karena buruknya pengolahan dan pembuangan limbah yang dilakukan oleh Chisso Corporation, pabrik tersebut membuang limbah mereka ke Teluk Minamata, akibatnya Teluk Minamata memiliki kadar Merkuri atau Raksa sebanyak 200-600 ton Hg, selain itu juga terdapat Mangan, Thalium, dan Selenium yang sangat berakibat fatal jika masuk ke dalam tubuh manusia. Pencemaran tersebut menyebabkan wabah penyakit pada masyarakat sekitar Minamata. Bahkan pada tahun 1962 telah ditemukan bahwa logam merkuri telah mengontaminasi janin di dalam kandungan. (*sumber : <https://blog.ub.ac/amandanatasha/2013/11/06/pencemaran-air-yang-terjadi-di-teluk-minamata-akibat-pembuangan-limbah-logam-berat-oleh-pt-chiasso/>, diakses pada 30 Mei 2018 pukul 14.50 WIB*)

Peristiwa tersebut mungkin saja turut mempengaruhi kreator film animasi *Nausicaä of The Valley of The Wind* untuk membuat film ini. Hal itu dikarenakan Hayao Mizayaki selama ini memang dikenal dengan karya-karyanya yang bertemakan pro-feminisme, pasifisme, maupun environmentalisme.

Environmentalisme sendiri adalah gerakan sosial yang luas mengenai masalah konservasi lingkungan dan peningkatan kesehatan lingkungan. artinya gerakan ini adalah upaya untuk menyeimbangkan hubungan antara manusia dan sistem alam yang menghidupi manusia itu sendiri.

Gerakan ini muncul seiring dengan meningkatnya isu mengenai kerusakan lingkungan mulai ramai dibicarakan sejak akhir pertengahan abad ke-20. Hal ini tampak dari munculnya usaha untuk mengurangi emisi karbon, produksi produk-produk *eco-friendly*, dsb. Hal-hal tersebut menunjukkan adanya kekhawatiran dan kesadaran manusia terhadap kondisi lingkungannya yang mulai rusak.

Dalam Al Quran Surat Ar Rum ayat 41 diterangkan :

ظَهَرَ الْفَسَادُ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ
لِيُذِيقَهُمْ بَعْضَ الَّذِي عَمِلُوا لَعَلَّهُمْ يَرْجِعُونَ

Artinya : “Telah nampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan karena perbuatan tangan manusia, supaya Allah merasakan kepada mereka sebahagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar).”

Ayat di atas dapat kita maknai sebagai ajakan Allah SWT Kepada manusia untuk tidak merusak lingkungan, karena kerusakan yang ada di muka bumi ini disebabkan oleh perbuatan manusia sendiri. kerusakan yang terdapat dalam ayat tersebut nampaknya sudah mulai menunjukkan gejala akan segera menjadi

kenyataan. Hal ini dapat dilihat dari kondisi terkini di abad 21, di mana isu-isu lingkungan menjadi lebih sering dibicarakan dan semakin kompleks.

Berdasarkan fakta-fakta di atas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang bagaimana narasi pesan environmentalisme dikonstruksikan dalam film animasi ini. Film ini menurut penulis menarik untuk dikaji dikarenakan isu lingkungan yang ditampilkan pada film ini ternyata benar-benar relevan dengan apa yang kita alami saat ini, meski film ini sudah dirilis tiga dekade yang lalu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana narasi pesan environmentalisme dikonstruksikan dalam film animasi "*Nausicaä of The Valley of The Wind*"?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menguraikan bagaimana narasi pesan environmentalisme dikonstruksikan dalam film animasi "*Nausicaä of The Valley of The Wind*"

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kajian Budaya Populer maupun isu lingkungan dalam ranah Ilmu Komunikasi, khususnya di Program Studi Ilmu Komunikasi UIN Sunan Kalijaga yang masih minim penelitian semacam ini.

2. Manfaat Praktis

Melalui analisis ini diharapkan bermanfaat bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi untuk menambah wawasan tentang narasi pesan dalam film, sehingga diharapkan akan melahirkan diskusi-diskusi kecil tentang analisis naratif. Selain itu, Penelitian ini diharapkan Diharapkan dapat dijadikan acuan bagi pembaca dalam memahami narasi yang ada dalam sebuah film, khususnya pemahaman pesan environmentalisme yang dikonstruksikan dalam film animasi "*Nausicaä of The Valley of The Wind*" ini.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai environmentalisme dalam Film Animasi memang masih sangat jarang ditemui, untuk itu peneliti lebih menekankan untuk meninjau penelitian-penelitian relevan dengan apa yang akan peneliti lakukan. Berikut adalah beberapa referensi tinjauan pustaka yang berhasil peneliti dapatkan, berupa dua buah skripsi dan sebuah jurnal.

Yang pertama adalah skripsi yang ditulis tahun 2018 oleh Laili Mustaghfiro, Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Ampel Surabaya yang berjudul "Analisis Naratif Nilai Sosial Film *My Stupid Boss* (Analisis Model Tzvetan Todorov)". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Bagaimana nilai sosial dalam film *My Stupid Boss* menurut teori naratif Tzvetan Todorov.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian penulis pada metode penelitian yang digunakan, yakni Analisis Naratif model Tzvetan Todorov. Lalu

perbedaannya meliputi subjek penelitian yakni Film *My Stupid Boss* dan obyek penelitian berupa narasi nilai sosial yang ditampilkan dalam film . Dalam penelitian ini kesimpulan yang diperoleh sang peneliti adalah (1) Alur cerita dalam film *My stupid Boss* menggunakan naratif model Tzvetan Todorov, memiliki tiga alur waktu cerita, yaitu alur cerita awal, tengah dan ahir. semua cerita di mulai dengan keseimbangan dimana beberapa potensi pertentangan berusaha diseimbangkan pada suatu waktu.(2) ide keseimbangan menandai sebuah keadaan dalam cara-cara tertentu, dalam keseimbangan tersebut di temukan nilai sosial yang terbentuk dari macam-macam nilai, konstruksi sosial dan budaya dalam film tersebut.

Penelitian yang kedua adalah Skripsi terbitan 2014 karya Atik Sukriati Rahmah, Mahasiswa Program Studi Komukasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta yang berjudul “Analisis Narasi Film 99 Cahaya di Langit Eropa”. Penelitian ini berusaha untuk mengetahui bagaimana alur cerita di awal, tengah, dan akhir pada film 99 Cahaya di Langit Eropa, serta untuk melihat bagaimana narasi komunikasi antar agama dan budaya pada masyarakat muslim Eropa dalam film ini.

Terdapat persamaan dalam penelitian ini dengan apa yang ingin penulis teliti, yaitu persamaan jenis penelitian kualitatif dan penggunaan teori utama yang digunakan untuk membedah narasi fiksi yaitu analisis naratif Model Tzvetan Todorov. Sedangkan perbedaannya meliputi subjek penelitian yakni Film 99 Cahaya di Langit Eropa dan obyek penelitian berupa narasi mengenai komunikasi antar agama dan budaya pada masyarakat muslim Eropa. Dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa narasi yang ditampilkan dalam film ini menurut Model

Tvzetan Todorov memiliki alur cerita dari awal, tengah dan akhir. Ketiga alur tersebut sesuai jika dikaitkan dengan bentuk aktor komunikasi antara agama dan budaya.

Penelitian yang ketiga adalah skripsi tahun 2018 yang ditulis oleh Musfingatun Sakinatul Fatimah, Mahasiswa Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul “Analisis Naratif Kampanye Pariwisata Indonesia dalam Video Iklan “Wonderful Indonesia: *The Journey to A Wonderful World*” .Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pariwisata Indonesia dikampanyekan dalam video iklan “Wonderful Indonesia: *The Journey to A Wonderful World*”.

Persamaan penelitian ini dengan yang akan penulis teliti terletak pada jenis penelitian kualitatif dan penggunaan teori utama yang digunakan untuk membedah narasi fiksi yaitu analisis naratif. Hanya saja terdapat perbedaan dalam pemilihan model analisis naratif yang digunakan. Penelitian ini menggunakan model Algirdas Greimas, sedangkan peneliti menggunakan model Tvzetan Todorov. Hal ini dipengaruhi oleh hasil penelitian yang hendak dicapai. Penelitian ini hendak mengetahui bagaimana kedudukan narasi dan struktur alur pada subjek penelitian pada video iklan “Wonderful Indonesia: *The Journey to A Wonderful World*”. Sedangkan peneliti hendak melihat bagaimana narasi environmentalisme pada alur cerita dari awal, tengah dan akhir dalam subjek penelitian berupa film animasi “*Nausicaä of The Valley of The Wind*”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya kesempurnaan cerita. Karena, seluruh tahapan alur model fungsional yakni situasi awal, transformasi, dan situasi akhir tercapai.

Tabel 1 : Tinjauan Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul	Metode Analisis	Kontribusi Bagi Penelitian Penulis	Perbedaan Dengan Penelitian penulis
1.	Laili Mustaghfiro, UIN Sunan Ampel Surabaya (2018)	Analisis Naratif Nilai Sosial Film <i>My Stupid Boss</i> (Analisis Model Tzvetan Todorov)	Analisis Naratif Model Tzvetan Todorov	Metode Penelitian yang digunakan serupa dengan metode yang ingin peneliti gunakan	Perbedaannya terletak pada subjek penelitian yakni Film <i>My Stupid Boss</i> dan obyek penelitian berupa narasi nilai sosial
2.	Atik Sukriati, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta (2014)	Analisis Narasi Film 99 Cahaya di Langit Eropa	Analisis Naratif Model Tzvetan Todorov	Metode Penelitian yang digunakan serupa dengan metode yang ingin peneliti gunakan	Perbedaannya terletak pada subjek penelitian yakni Film 99 Cahaya di Langit Eropa dan obyek penelitian berupa narasi komunikasi antar agama dan budaya pada muslim Eropa
3.	Musfingatun Sakinatul Fatimah (2018)	Analisis Naratif Kampanye Pariwisata Indonesia dalam Video	Analisis Naratif Model Algirdas Greimas	Jenis Penelitian kualitatif Serta Teori utama yang digunakan	Perbedaannya terletak pada model teori yang digunakan, penelitian ini

		Iklan “Wonderful Indonesia: <i>The Journey to A Wonderful World</i> ”		yakni analisis Naratif sesuai dengan yang ingin peneliti gunakan	menggunakan Model Algirdas Greimas, sedangkan penulis menggunakan Model Tzvetan Todorov
--	--	--	--	--	---

Sumber : Olahan Peneliti

F. Landasan Teori

Landasan teori merupakan gambaran landasan berpikir peneliti. Dalam kaitannya dengan penelitian, landasan teori ini oleh peneliti akan digunakan untuk memaparkan definisi-definisi terkait dengan istilah yang akan peneliti gunakan dalam pembahasan.

1. Konsep Komunikasi

Kata ‘komunikasi’ atau ‘communication’ dalam bahasa Inggris berasal dari kata latin ‘communis’ yang berarti sama, ‘communico’, ‘communication’ atau ‘communocare’ yang berarti membuat sama “do make common” (Cangara, 2012:20). Menurut Trenholm dan Jensen (dalam Fajar, 2009: 31), komunikasi merupakan suatu proses dimana sumber mentransmisikan pesan kepada penerima melalui beragam saluran. Suatu proses yang mentransmisikan pesan kepada penerima pesan melalui berbagai media yang dilakukan oleh komunikator adalah suatu tindakan komunikasi. Selanjutnya menurut Weaver (dalam Fajar, 2009: 32), komunikasi adalah seluruh prosedur melalui pemikiran seseorang yang dapat mempengaruhi pikiran orang lain.

Effendy (2002: 60), menjelaskan bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambang bermakna sebagai pikiran dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan, harapan, himbauan, dan sebagai panduan yang dilakukan oleh seseorang kepada orang lain, baik langsung secara tatap muka maupun tidak langsung melalui media, dengan tujuan mengubah sikap, pandangan atau perilaku.

Secara terminologis, komunikasi berarti proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain. Dari pengertian tersebut, jelas bahwa komunikasi melibatkan sejumlah orang dimana seseorang menyatakan sesuatu kepada orang lain. Komunikasi yang dimaksudkan di sini adalah komunikasi manusia atau dalam bahasa asing *human communication* yang sering pula disebut komunikasi sosial atau *Social communication*. Komunikasi manusia sebagai singkatan dari komunikasi antar manusia dinamakan komunikasi sosial atau komunikasi kemasyarakatan karena hanya pada manusia-manusia yang bermasyarakat komunikasi dapat terjadi. Masyarakat terbentuk dari paling sedikit dua orang yang saling berhubungan dengan komunikasi sebagai penjalannya.

Komunikasi dapat dilakukan secara langsung maupun menggunakan media. Contoh komunikasi langsung tanpa media adalah percakapan tatap muka, pidato tatap muka dan lain-lain sedangkan contoh komunikasi menggunakan media adalah berbicara melalui telepon, mendengarkan berita lewat radio atau televisi dan lain-lain. Menurut Effendy (2003: 8), komunikasi dilakukan dengan tujuan

untuk perubahan sikap (attitude change), perubahan pendapat (opinion change), perubahan perilaku

Suatu proses komunikasi haruslah terdapat unsur-unsur kesamaan makna agar terjadi suatu pertukaran pikiran atau pengertian. Adapun definisi yang dikemukakan oleh para ahli berkaitan dengan hal tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Harold D. Lasswell bahwa komunikasi adalah siapa menyampaikan, apa yang disampaikan, melalui saluran apa, kepada siapa dan apa pengaruhnya (Cangara, 2012:21).
- b. Steward L. Tubbs dan Sylvia Moss mendefinisikan komunikasi adalah proses pembentukan makna di antara dua orang atau lebih. (Mulyana, 2007:68).

2. Komunikasi Massa

Komunikasi massa dalam tinjauan praktis adalah proses penyampaian pesan dari komunikator (pengirim) kepada komunikan (penerima) dengan menggunakan media massa sebagai perantaranya. Di samping pengiriman pesannya menggunakan media massa, pihak komunikan dalam komunikasi massa ini tidak berjumlah satu orang saja, tetapi melibatkan banyak orang. Dengan kata lain pesan dalam komunikasi massa ini diperuntukkan kepada massa. Itu jelas perbedaannya dengan komunikasi antar pribadi yang pesannya hanya dikirim secara personal bukan massal. Dalam komunikasi massa ini, saluran komunikasi yang lazim digunakan dapat berupa media massa cetak, elektronik, atau media massa online.

Saluran media massa cetak biasa digunakan untuk mengirim pesan bersifat tekstual (teks) atau visual (gambar). Jenisnya meliputi koran, majalah, tabloid,

buletin, poster, pamflet, dsb. Sementara media massa elektronik, ialah media pengiriman pesan secara mekanis yang bentuk pesannya bisa bersifat audio untuk radio, dan audio-visual untuk televisi dan film.

Berikut adalah definisi dari beberapa ahli tentang komunikasi massa:

- a. Tan dan Wright (1991). Komunikasi massa adalah bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, berjumlah banyak, terpecah, sangat heterogen, dan menimbulkan efek tertentu (Nurrudin, 2014: 11).
- b. Bittner (1996). Komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (Nurrudin, 2014:6).

Adapun konsep dan karakteristik komunikasi massa yaitu (Nurrudin, 2014: 19-32):

- a. Konsep Komunikasi Massa:
 - 1) Diarahkan pada audiens yang besar, heterogen, dan anonim.
 - 2) Disebarkan secara umum, terjadwal, mencapai sebanyak mungkin
 - 3) anggota, secara serempak dan sifatnya sementara.
 - 4) Komunikator beroperasi dalam organisasi yang kompleks dengan
 - 5) biaya besar.
- b. Karakteristik komunikasi massa:
 - 1) Komunikator terlembaga,
 - 2) Pesan bersifat umum,
 - 3) Komunikannya anonim dan heterogen,
 - 4) Mengutamakan isi ketimbang hubungan,

- 5) Bersifat satu arah,
- 6) Stimulasi alat indra “terbatas”,
- 7) Umpan balik tertunda.

c. Fungsi Komunikasi Massa

Fungsi komunikasi massa menurut Dominick, dalam buku Komunikasi Massa, karangan Ardianto adalah sebagai berikut:

1. Fungsi *surveillance* (pengawasan), komunikasi massa dalam hal ini tidak lepas dari peranan media massa sebagai Watch dog atau anjing pengawas dalam tatanan sosial masyarakat, media massa bisa disebut sebagai alat kontrol sosial.
2. Fungsi *interpretation* (penafsiran), komunikasi massa memberi fungsi bahwa media massa sebagai salurannya sedang memasok pesan atau data, fakta, dan informasi dengan tujuan memberi pengetahuan dan pendidikan bagi khalayak.
3. Fungsi *linkage* (keterkaitan), komunikasi massa dalam fungsi keterkaitannya ialah saluran media massa bisa digunakan sebagai alat pemersatu khalayak atau masyarakat yang notabene tidak sama antara satu dengan yang lain
4. Fungsi *transmission of value* (penyebaran nilai), komunikasi massa sebagai fungsi menyebarkan nilai mengacu pada bagaimana individu atau khalayak dapat mengadopsi sebuah perilaku dan nilai kelompok lain. Itu terjadi karena media massa sebagai salurannya

telah menyajikan pesan atau nilai-nilai yang berbeda kepada masyarakat yang berbeda pula.

5. Fungsi entertainment (hiburan), dalam fungsi komunikasi massa sebagai sarana penghibur, media massa sebagai saluran komunikasi massa dapat mengangkat pesan-pesan yang sifatnya mampu menciptakan rasa senang bagi khalayak. Kondisi ini sebetulnya menjadi nilai lebih komunikasi massa yang pasti selalu saja menghibur, sekalipun isi pesan tidak murni menghibur. [2007:14].

3. Film Sebagai Media Komunikasi Massa

Secara teknis, film merupakan sekumpulan gambar-gambar diam yang diproyeksikan kembali secara berurutan dengan kecepatan tertentu yang pada perkembangannya, kemudian menjadi media komunikasi massa yang diyakini memiliki kekuatan (*power*) yang sangat besar sehingga dapat menjadi medium komunikasi kepada audiens yang paling efektif dewasa ini (Suwasono, 2014:1). Hal ini dikarenakan film memiliki kemampuan untuk membentuk realitasnya sendiri yang seakan-akan adalah realitas asli, kendati film merupakan pengejawantahan dan realitas sosial yang terjadi secara nyata di dalam masyarakat.

Film juga merupakan bentuk komunikasi massa bila ditinjau dari sifatnya. Meskipun tidak seperti media massa pada umumnya, misalnya televisi yang di dalamnya terdapat struktur produksi yang konsisten. Awalnya film adalah perkembangan seni pertunjukan. Pada perkembangannya film menjadi media massa yang sesungguhnya, yakni dalam arti bahwa film mampu menyampaikan

pesan dan menjangkau populasi dalam besar dan cepat (McQuail, 2011:35). Posisi ini menjadikan film kemudian masuk ke dalam wilayah komunikasi massa. Sebagaimana ciri-ciri utama komunikasi massa menurut Elizabeth Noelle Neumann (dalam Rakhmat, 1994) dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- a. Bersifat tidak langsung, Artinya antara komunikator dan komunikan tidak bertatap muka secara langsung (harus melalui media teknis). Di sini, komunikasi massa dilakukan menggunakan media-media yang memungkinkan menjangkau khalayak banyak.
- b. Bersifat satu arah, Komunikasi massa bukan merupakan siklus komunikasi yang mensyaratkan adanya timbal balik antara komunikator dan komunikan. Artinya, tidak ada interaksi antara peserta-peserta komunikasi secara langsung. Komunikasi (transfer pesan) hanya terjadi dari komunikator kepada komunikan tanpa adanya tanggapan atau jawaban langsung dan komunikan kepada komunikator.
- c. Bersifat terbuka, pesan dalam komunikasi massa tidak memiliki batasan komunikan. Setiap pesan yang diberikan oleh komunikator melalui media massa, bukan merupakan pesan yang ditujukan pada golongan atau kelompok tertentu. Pesan dalam komunikasi massa berhak dan bisa ditangkap oleh publik yang tidak terbatas dan anonim.
- d. Mempunyai publik yang tersebar. Pesan-pesan media tidak dapat dilakukan secara langsung, artinya jika kita berkomunikasi melalui surat kabar, maka komunikasi kita tadi harus diformat sebagai berita atau artikel, kemudian

dicetak, di distribusikan, dan kemudian sampai ke audiens. Antara kita dan audiens tidak bisa berkomunikasi secara langsung sebagaimana dalam komunikasi tatap muka.

4. Film Animasi

Film animasi atau merupakan salah satu jenis film yang secara teknis sedikit berbeda dalam proses pembuatannya dengan film – film pada umumnya. Menurut Jill Nelmes, animasi merupakan suatu proses dalam seni di mana material-material perfilman profesional (gambar, boneka tali / *puppet with malleable limbs*, tanah liat, pasir, atau tinta dalam kaca) difilmkan secara “*frame to frame*”, dan di antara *frame* itu ada perubahan gerakan atau bentuk yang sengaja dibuat untuk menghasilkan ilusi gerakan (Nelmes,1996:231). Sedangkan Norman Mc Laren dalam Jill Nelmes menjelaskan bahwa animasi bukanlah seni gambar bergerak, melainkan seni gerakan yang digambar pada setiap *frame* (Solomon dalam Nelmes, 1996:231).

Anime merupakan sebutan orang-orang Jepang untuk film animasi, terlepas dari apapun *style* dan *genre* maupun dari mana asalnya. Pada perkembangannya istilah *anime* justru menjadi istilah general untuk menyebut film animasi yang hanya berasal dari Jepang atau setidaknya memiliki *style* visual animasi Jepang yang mirip dengan gaya gambar *manga* atau komik khas Jepang.

Sejarah *Anime* atau Film Animasi Jepang berawal dari dilakukannya eksperimen gambar bergerak oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada 1913. Pada akhir Perang Dunia ke-2, Film animasi

digunakan sebagai media propaganda rezim fasis Jepang. salah satunya adalah animasi berjudul *Momotaro: Umi no Shinpei (Momotaro: Devine Soldier of the Sea)*. Film ini merupakan animasi Jepang pertama yang berdurasi panjang yaitu sekitar 72 menit. (Sumber : <https://www.schoolpouring rights.com/anime/yuk-intip-bagaimana-sejarah-perkembangan-dan-proses-pembuatan-anime/>, diakses pada 21 Februari 2018 pukul 15.44 WIB).

Dalam perkembangannya, film animasi Jepang telah mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga menghasilkan berbagai macam gaya cerita maupun tema yang ditujukan untuk anak-anak, remaja, hingga dewasa. *Genre-genre* utama yang banyak muncul dalam *anime* antara lain :

- a. *Action/Adventure* : mengutamakan fokus pada pertarungan, perang, maupun pertarungan fisik. Genre ini juga dikuatkan oleh seni/teknik-teknik bela diri, senjata, maupun berbagai aksi yang realistik. Contohnya : *Naruto, One Piece, Samurai X, Dragon Ball, Beach*
- b. *Drama* : membangun cerita lewat pengembangan karakter dan tema-tema yang emosional Contohnya : *Kotonoha no Niwa, Clannad, Kare Kano*
- c. *Game Based* : cerita berpusat seputar *game* atau permainan tertentu. Contohnya : *Yu-Gi-Oh, Hikaru no Go, Bakugan, Beyblade*
- d. *Horor* : menggunakan tema supernatural yang gelap, Contohnya : *Ghost at School*
- e. *Science Fiction* : Fokus cerita pada hal-hal futuristik, khususnya teknologi-teknologi di masa kini dan penemuan-penemuan yang berhubungan dengan kebutuhan manusia, Contohnya : *Ghost in The Shell, Akira, Paprika*

- f. *Fantasy* : Cerita ber-*setting* pada sebuah dunia fantasi atau dunia alternatif yang menampilkan cerita penuh imajinatif. Hal-hal yang tidak lazim ada di dunia nyata bisa kita temukan pada genre ini. Contohnya : *Sword Art Online, Zero no Tsukaima*
(sumber : <http://gate-jp.com/genre-pada-anime-jepang-apa-saja-ya/>, diakses pada 27 November 2018, pukul 08:18 WIB)

Sebenarnya bila ditelusuri lebih mendalam lagi, masih ada banyak sekali *genre-genre* dalam film animasi Jepang, bahkan dalam satu karya *anime* bisa terdiri dari campuran berbagai *genre*. Namun pada umumnya *genre-genre* yang disebutkan di atas adalah genre yang sering muncul dalam berbagai karya animasi Jepang.

5. Narasi

Narasi berasal dari kata Latin ‘narre’ yang artinya “membuat tahu”. Dengan demikian, narasi berkaitan dengan upaya untuk memberi tahu sesuatu atau peristiwa. Setiap cerita pasti terdapat peristiwa di dalamnya. Rangkaian peristiwa tersebut tidak asal-asalan, tetapi peristiwa satu dirangkai dengan peristiwa lain sehingga mempunyai makna tertentu (Eriyanto,2013:15). Dikalangan para ahli sendiri terdapat beberapa pendapat mengenai definisi narasi (Eriyanto, 2013:1):

- a. Girard Ganette : *Representation of events or of a sequence of events.*
(Representasi dari sebuah peristiwa atau rangkaian peristiwa - peristiwa).

- b. Gerald Prince: *The representation of one or more real or fictive events communicated by one, two, or several narator to one, two, or several narrates.* (Representasi dari satu atau lebih peristiwa nyata atau fiktif yang dikomunikasikan oleh satu, dua, atau beberapa narator untuk satu, dua, atau beberapa naratee).
- c. Porter Abbott : *Representation of events, consisting of story and narrative discourse, story an events or sequence of events (the actions) and narrative discourse is those events as represented.* (Representasi dari peristiwa-peristiwa, memasukkan cerita dan wacana naratif, dimana cerita adalah peristiwa-peristiwa atau rangkaian peristiwa (tindakan) dan wacana naratif adalah peristiwa sebagaimana ditampilkan).

Ada tiga karakteristik dasar narasi menurut (Eriyanto, 2013:2) yaitu:

- a. Adanya rangkaian peristiwa. Sebuah narasi terdiri atas lebih dari dua peristiwa, di peristiwa satu dan yang lainnya dirangkai.
- b. Rangkaian peristiwa tidaklah random, tetapi mengikuti logika tertentu, urutan atau sebab akibat tertentu sehingga dua peristiwa berkaitan secara logis.
- c. Narasi bukanlah memindahkan peristiwa ke dalam sebuah teks cerita. Dalam narasi selalu terdapat proses pemilihan dan penghilangan bagian tertentu dari peristiwa.

Menurut Branston dan Stafford (2003:38) narasi terdiri dari beberapa model, diantaranya : a) narasi menurut Todorov, memiliki alur awal, tengah, dan akhir. b) narasi menurut Vladimir Propp, dimana pada suatu cerita pasti memiliki

karakter tokoh. c) narasi menurut Levi-Strauss, yang menyatakan bahwa suatu cerita memiliki sifat-sifat yang berlawanan. Terakhir d) narasi menurut Joseph Campbell, yang mengkaitkan narasi dengan mitos. Namun, peneliti hanya akan menggunakan teori narasi menurut Todorov untuk digunakan dalam penelitian ini.

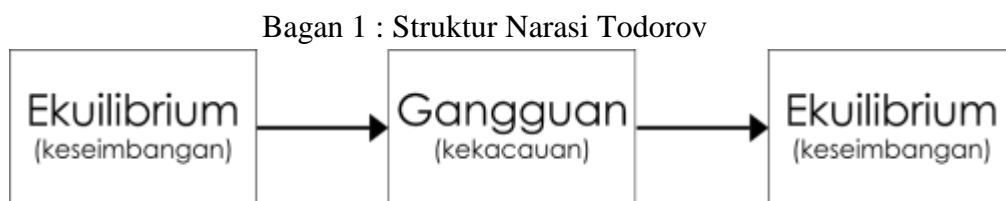
Peneliti memilih menggunakan teori ini karena pada film *Nausicaä of the Valley of the Wind*, penulis tidak menemukan adanya yang sangat berlawanan dari tokoh-tokoh dalam film ini seperti halnya teori narasi menurut Levi-Strauss. Dalam film ini, para karakter digambarkan secara abu-abu, yakni tidak adanya tokoh yang benar-benar antagonis, Putri Kushana meskipun digambarkan sebagai tokoh antagonis, namun sebenarnya tidak demikian, ia hanya terjebak pada kondisi serta pengalaman masa lalunya yang mengharuskannya untuk bertindak nampak seperti tokoh antagonis. Sedangkan penulis tidak menggunakan teori narasi Vladimir Propp maupun Joseph Campbell karena karena penulis hanya ingin melihat bagaimana narasi pesan environmentalisme dikonstruksikan melalui alur-alur cerita dalam film ini.

6. Analisis Naratif Model Todorov

Analisis naratif adalah analisis mengenai narasi, baik fiksi maupun non fiksi. Menggunakan analisis naratif berarti menempatkan teks sebagai cerita (narasi) sesuai dengan karakteristik narasi. Teks dilihat sebagai rangkaian peristiwa, logika dan tata urutan peristiwa, bagian dari peristiwa yang dipilih dan dibuang (Eriyanto, 2013:9).

Analisis naratif memiliki sejumlah kelebihan. Pertama, analisis naratif membantu kita memahami bagaimana pengetahuan, makna dan nilai diproduksi dan disebarkan dalam masyarakat. Kedua, memahami bagaimana dunia sosial dan politik diceritakan dalam pandangan tertentu yang dapat membantu kita mengetahui kekuatan dan nilai sosial yang dominan dalam masyarakat. Ketiga, analisis naratif memungkinkan menyelidiki hal-hal tersembunyi dan laten dari suatu teks media. Keempat, analisis naratif merefleksikan kontinuitas dan perubahan komunikasi. Adapun model analisis naratif yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu Model Tzvetan Todorov.

Narasi diawali dari sebuah keteraturan, dimana kondisi para pemain di film tersebut masih tertib dan menemukan konflik. Kemudian keteraturan tersebut berubah menjadi kekacauan akibat tindakan dari seorang tokoh. Narasi diakhiri dengan kembalinya kepada kondisi keteraturan. Dalam banyak fiksi misalnya ditandai dengan musuh yang berhasil dikalahkan, pahlawan yang hidup bahagia, masyarakat yang bisa dibebaskan sehingga menjadi makmur dan bahagia selamanya. (Eriyanto, 2013 : 46). Berikut adalah bagan struktur narasi menurut Todorov :

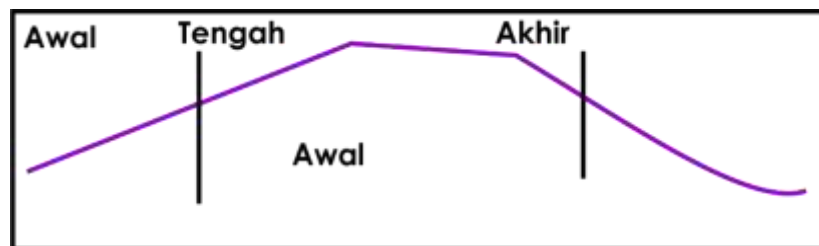


Sumber : Eriyanto, 2013:46

Narasi berisi penjelasan bagaimana cerita disampaikan, bagaimana materi dari suatu cerita dipilih dan disusun untuk mencapai efek tertentu kepada

khalayak (Branston dan Stafford, 2003:38). Narasi adalah proses dan efek dari merepresentasikan waktu dalam teks (Thwaites, 2009:174). Setiap narasi memiliki sebuah *plot* atau alur yang didasarkan pada kesinambungan peristiwa dalam peristiwa dalam narasi itu dalam hubungan sebab akibat. Ada bagian yang mengawali narasi, ada bagian yang merupakan perkembangan lebih lanjut dari situasi awal, dan ada bagian yang mengakhiri narasi tersebut. Alurlah yang menandai kapan sebuah narasi itu mulai dan kapan berakhir. (Branston dan Stafford, 2003:36). Menurut Todorov, pada bagian awal ada interaksi situasi dasar dan kemudian di tengah akan muncul konflik dan pada akhirnya biasanya akan berakhir bahagia. Secara skematis alur dapat digambarkan sebagai berikut

Bagan 2 : Skema Alur



Sumber : Keraf, 1997:145

Berikut rincian dari ketiga skema alur diatas :

a. Alur Cerita Awal

Suatu perbuatan atau tindakan akan muncul begitu saja dari kehampaan. Perbuatan itu lahir dari suatu situasi. Situasi tersebut harus mengandung sistem-sistem yang mudah meledak atau mampu meledakkan. Setiap saat situasi dapat membawa akibat atau menghasilkan suatu perubahan yang dapat membawa akibat atau perkembangan lebih lanjut di masa depan. Ada situasi yang sederhana, tetapi ada juga situasi yang kompleks.

Kesederhanaan atau kerumitannya tergantung dari matra yang berbeda. Kompleks tidaknya situs dapat diukur dari kaitan-kaitan antara satu faktor dengan faktor yang lain, dapat diukur dari jumlah faktornya, dan dapat pula diukur dari akibat-akibat yang ditimbulkannya serta rangkaian-rangkaian kejadian selanjutnya. (Branston dan Stafford, 2003:56). Bagian pendahuluan menentukan daya tarik audiensi terhadap bagian-bagian berikutnya, maka penulis harus menggarapnya dengan sungguh-sungguh secara seni. Bagian pendahuluan harus merupakan seni tersendiri yang berusaha menjangkit minat dan perhatian pembaca dan penonton.

b. Alur Cerita Tengah

Bagian perkembangan adalah bagian batang tubuh yang utama dari seluruh tindak-tanduk para tokoh. Bagian ini merupakan rangkaian dari tahap-tahap yang membentuk seluruh proses narasi. Bagian ini mencakup adegan-adegan yang berusaha meningkatkan ketegangan, atau menggawatkan komplikasi yang berkembang dari situasi asli. (Keraf, 1997:153).

Bagian tubuh cerita sudah melepaskan dirinya dari situasi umum atau situasi awal, dan sudah mulai memasuki tahap konkretisasi. (Branston dan Stafford, 2003:56). Konkretisasi diungkapkan dengan menguraikan secara terperinci peranan semua sistem narasi, perbuatan tokoh, interelasi antar tokoh dan tindakan mereka yang menimbulkan benturan kepentingan. Konflik yang ada hanya dapat dimengerti dan dipahami dengan baik, jika situasi awal dalam bagian pendahuluan sudah disajikan dengan jelas.

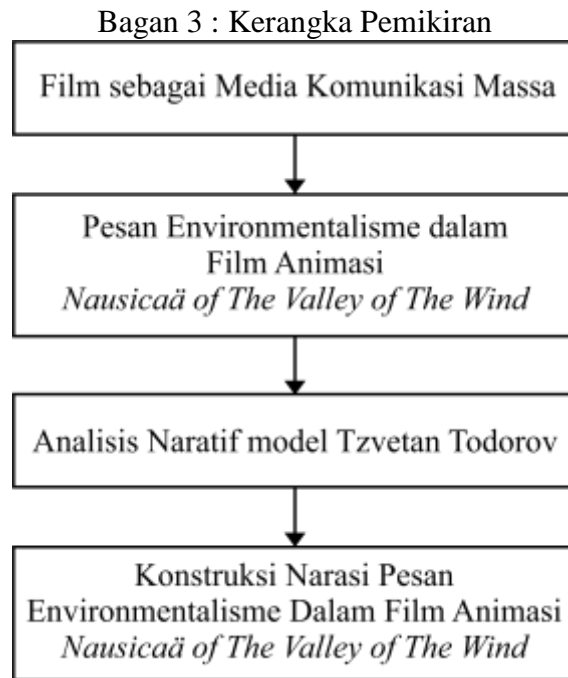
c. Alur Cerita Akhir

Akhir suatu cerita bukan menjadi titik yang menjadi pertanda berakhirnya suatu tindakan. Lebih tepat jika dikatakan, bahwa akhir dari perbuatan merupakan titik di mana tenaga-tenaga atau kekuatan-kekuatan yang diemban dalam situasi yang tercipta sejak semula membersit keluar dan menemukan pemecahannya. (Keraf, 1997:154)

Bila seorang pembuat film Inggris membuat sebuah cerita, ia menganggap bagian akhir cerita sebagai titik di mana perbuatan dan tindak-tanduk dalam seluruh narasi itu memperoleh maknanya yang bulat dan penuh (Branston dan Stafford, 2003:56). Bagian ini merupakan titik di mana para penonton terangsang untuk melihat seluruh makna cerita. Bagian ini sekaligus merupakan titik di mana struktur dan makna memperoleh fungsi sepenuhnya. Dengan kata lain, bagian penutup merupakan titik di mana penonton sepenuhnya merasa, bahwa struktur dan makna sebenarnya merupakan sistem dari persoalan yang sama.

Nama teknis bagian akhir dari suatu narasi disebut juga *peleraian* atau *denouement*. (Keraf, 1997:154). Dalam bagian ini konflik akhirnya dapat diatasi dan diselesaikan. Namun demikian tidak selalu terjadi, bahwa bagian peleraian benar-benar memecahkan masalah yang dihadapi. Pada bagian ini dalam pengertian alur, dalam peleraian tetap dicapai akhir dari rangkaian tindakan. Bahwa akhir dari tindakan ini menjadi awal dari persoalan berikutnya dan itu merupakan alur dari peristiwa berikutnya.

G. Kerangka Pemikiran



Sumber : Olahan Peneliti

H. Metode Penelitian

Metode penelitian digunakan supaya suatu penelitian dapat tersusun dengan baik, terarah dan rasional. Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai langkah langkah kerja yang akan dilakukan oleh peneliti.

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif menurut pendapat Dezin & Lincoln merupakan fokus perhatian dengan beragam metode yang mencakup pendekatan interpretif dan naturalistik terhadap subjek lainnya. Hal ini berarti bahwa para peneliti kualitatif mempelajari benda-benda di dalam konteks alaminya yang berupaya untuk memahami atau menafsirkan fenomena dilihat dari sisi makna yang dilekatkan manusia (peneliti) kepadanya (Putra, 2013: 62). Dengan metode analisis struktural

naratif, Sebagai sebuah penelitian deskriptif, penelitian ini hanya memaparkan situasi atau wacana, tidak mencari hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi.

Model analisis naratif yang penulis gunakan adalah model analisis naratif Tzvetan Todorov. Menurut Todorov suatu narasi terdiri atas tiga alur/bagian, yakni alur awal, tengah dan akhir. Narasi di mulai dari adanya keseimbangan yang kemudian terganggu oleh adanya kekuatan jahat. Narasi diakhiri oleh upaya untuk menghentikan gangguan sehingga keseimbangan (ekulibirum) tercipta kembali. (Eriyanto, 2013 : 47)

2. Obyek Penelitian

Obyek penelitian akan berperan sebagai data penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan obyek penelitian berupa film animasi yang berjudul *Nausicaä of The Valley of The Wind* karya animator dan sutradara Hayao Miyazaki. *Film animasi* ini dipilih sebagai obyek penelitian dikarenakan cerita yang ditampilkan masih relevan dengan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu mengenai gerakan environmentalisme, meskipun film animasi ini sudah berusia lebih dari 3 dekade.

3. Metode Pengumpulan Data

Adapun penjelasan mengenai metode pengumpulan data yang peneliti gunakan sebagai berikut:

a. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik tertulis, gambar maupun elektronik (Sukmadinata, 2012: 221). Sebagai metode pengumpulan data, dokumentasi dilakukan pada hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan lain sebagainya (Arikunto, 2006:231). Dokumentasi digunakan untuk mengetahui melihat konstruksi realitas yang diteliti melalui proses identifikasi. Metode dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data-data yang mendukung proses penelitian untuk melihat bagaimana wacana environmentalisme yang ditampilkan pada adegan pada film animasi *Nausicaä of The Valley of The Wind* .

b. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaahan terhadap berbagai macam buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin diteliti. (Nazir, 1988:111). Dalam penelitian ini studi pustaka digunakan untuk mengurai latar belakang Hayao Miyazaki selaku sutradara film animasi *Nausicaä of The Valley of The Wind* dalam membuat film ini serta sebagai pelengkap data-data yang sudah dikumpulkan sebelumnya.

4. Metode Analisis Data

Analisis data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca. Terdapat dua tujuan yang ingin dicapai dalam analisis data kualitatif. Antara lain menganalisis proses suatu fenomena kemudian memperoleh

gambaran yang tuntas terhadap proses tersebut. Kedua menganalisis makna dibalik informasi, data, dan proses dari fenomena (Bungin, 2007:115).

Langkah pertama yang akan peneliti lakukan adalah mendokumentasikan rekaman film, kemudian diteliti per-*scene* dan *frame*, lalu melakukan pendeskripsian dari potongan *scene* atau *frame*. Langkah selanjutnya adalah peneliti melakukan analisa dengan menggunakan teknik analisis naratif model Tzvetan Todorov. Setelah langkah-langkah tersebut, maka ditariklah kesimpulan dari penelitian secara utuh.

Seperti yang sudah disebut di atas bahwa metode yang akan peneliti gunakan adalah analisis naratif model analisis naratif model Tzvetan Todorov. Analisis naratif model Tzvetan Todorov merupakan metode analisis yang sistematis dalam menganalisis teks kedalam tahapan atau stuktur dari suatu narasi. Dimana pembuat teks disadari atau tidak menyusun sebuah teks kedalam tahapan-tahapan tertentu, yakni alur awal, tengah dan akhir. Narasi di mulai dari adanya keseimbangan yang kemudian terganggu oleh adanya kekuatan jahat. Narasi diakhiri oleh upaya untuk menghentikan gangguan sehingga keseimbangan (ekulibirum) tercipta kembali.

5. Teknik Keabsahan Data

Triangulasi dapat dibedakan ke dalam empat model, yaitu triangulasi, sumber, metode, penyidik dan teori (Moloeng, 2006:330). Untuk mengecek keabsahan data, penulis menggunakan metode triangulasi teori, yaitu mengecek kredibilitas teori yang dilakukan dengan cara menyinkronkan analisa yang telah

diperoleh ke beberapa teori dan referensi pustaka sebagai penjelasan dan perbandingan (Moloeng, 2000: 176). Hasil akhir penelitian kualitatif selanjutnya dibandingkan dengan perspektif teori yang relevan untuk menghindari penilaian subjektif peneliti atas temuan atau kesimpulan yang dihasilkan. Selain itu, triangulasi teori dapat meningkatkan kedalaman pemahaman dengan cara menggali pengetahuan teoritik secara mendalam atas hasil analisis data yang telah diperoleh peneliti. (Sumber : http://studioghibli.wikia.com/wiki/Nausica%C3%A4_of_the_Valley_of_the_Wind, diakses pada 10 Juli 2017 pukul 01.45 WIB)

6. Sistematika Pembahasan

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, telaah pustaka, landasan teori, serta metode penelitian

BAB II GAMBARAN UMUM

Bab ini menjelaskan gambaran umum mengenai obyek dan subyek penelitian, yakni film animasi *Nausicaä of The Valley of The Wind* sebagai obyek penelitian dan narasi environmentalisme sebagai subyek penelitian.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai proses dan hasil analisis naratif Tzvetan Todorov mengenai bagaimana narasi environmentalisme ditampilkan dalam film animasi *Nausicaä of The Valley of The Wind*.

BAB IV PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan penelitian dan saran bagi penelitian selanjutnya.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Ada satu pertanyaan mendasar yang melatarbelakangi penulis melakukan penelitian ini, yakni bagaimana narasi Environmentalisme ditampilkan dalam film animasi *Nausicaä of The Valley of The Wind* ini. Untuk mengetahui hal tersebut, maka penulis melakukan analisis terhadap film ini dengan menggunakan Metode Analisis Naratif model Tzvetan Todorov. Berikut ini adalah kesimpulan dari analisis tersebut :

1. Alur Awal

Pada bagian ini disajikan situasi dasar yang harus memungkinkan pembaca atau penonton memahami adegan-adegan selanjutnya. Bagian alur awal ini harus memiliki sesuatu yang menarik minat penonton untuk melihat adegan selanjutnya. Dalam film animasi *Nausicaä of The Valley of The Wind* ini, alur alur film dimulai dari Tahap eksposisi atau pengenalan dengan menampilkan Nausicaä sedang terbang melintasi gurun dengan Glidernya, disertai dengan *visual effect, opening title, scoring music, dan sound effect*. Kemudian adegan berpindah menampilkan Nausicaä yang sedang berpetualang menjelajah Hutan Beracun, kemudian adegan berlanjut dengan menampilkan Nausicaä yang sedang menolong seseorang yang sedang melarikan diri dari kejaran Ohmu, seseorang tersebut rupanya adalah Lord Yupa, salah seorang kenalan Nausicaä yang sedang mengembara.

Mereka berdua kemudian memutuskan untuk kembali ke Desa Lembah Angin yang damai dan penuh ketentraman. Adegan berikutnya menampilkan sambutan hangat para warga lembah angin dalam menyambut kembalinya Nausicaä dan Lord Yupa ke desa.

2. Alur Tengah

Alur tengah merupakan lanjutan dari bagian pendahuluan. Pada bagian tengah ini mulai muncul konflik antara tokoh-tokoh dalam cerita. Bagian ini juga mencakup adegan-adegan yang berusaha meningkatkan ketegangan, atau menggawatkan komplikasi yang berkembang dari situasi asli. Dalam film animasi *Nausicaä of The Valley of The Wind* ini, alur tengah narasinya berawal dari jatuhnya Pesawat Kargo milik Tolmekia yang mengusik kedamaian malam di lembah angin Nausicaä dan penduduk Lembah angin melakukan evakuasi terhadap pesawat tersebut, yang ternyata turut membawa Putri Lastelle dari Pejite sebagai tawanan, Putri Lastelle akhirnya tewas dan gagal diselamatkan. Keesokan harinya terjadi Invasi Tolmekia ke Lembah Angin, Raja Jihl yang merupakan pemimpin tertinggi di Lembah Angin, sekaligus ayah dari Nausicaä terbunuh, Lembah angin kemudian berhasil dikuasai oleh pasukan Tolmekia, Adegan kemudian berlanjut dengan Putri Kushana yang melakukan penawanan terhadap Nausicaä dan beberapa penduduk Lembah angin untuk menuju Kerajaan Pejite. Pesawat tempur Pejite tiba-tiba menyerang rombongan Putri Kushana, Nausicaä dan pilot pesawat bernama Asbel tersebut terjatuh ke hutan beracun. Nausicaä dan Asbel lalu menuju Pejite. Lalu Tahap selanjutnya adalah Klimaks,

Tahap ini menampilkan Nausicaä yang mendengar rencana tentara Pejite untuk menyerang Lembah Angin marah, Nausicaä lalu dikurung oleh mereka. Setelah berhasil kabur, Nausicaä yang terbang dengan Glidernya menuju Lembah Angin melihat Bayi Ohmu yang diculik Prajurit Pejite untuk menyerang Lembah Angin. Nausicaä mencoba menolong Bayi Ohmu tersebut. Kemudian banyak sekali Ohmu Dewasa yang marah arena Bayi Ohmu diculik sedang menuju Lembah Angin. Prajurit Tolmekia di Lembah Angin mengeluarkan Senjata Raksasa untuk melawan Ohmu, namun gagal karena Raksasa tersebut belum sempurna. Nausicaä berhasil menyelamatkan bayi Ohmu yang dijadikan umpan tersebut, kemudian ia dan bayi Ohmu tadi mencoba menghentikan kemarahan para Ohmu dewasa, Ohmu berhasil tenang namun Nausicaä terbunuh

3. Alur Akhir

Alur akhir adalah titik klimaks yang terjadi di dalam cerita film, pada bagian ini juga terjadi peleraian dan jalan keluar dan jalan keluar dari konflik yang terjadi. Bagian ini juga merupakan titik dimana penonton terangsang untuk melihat seluruh makna dari cerita. Dalam film *Nausicaä of The Valley of The Wind* ini, Alur akhir ditunjukkan dengan menampilkan adegan ketika Ohmu yang sebelumnya mengamuk dan menewaskan Nausicaä sudah mulai menjadi tenang, Para Ohmu ini kemudian menghidupkan kembali Nausicaä dengan tentakel yang mereka miliki. Film kemudian berakhir dengan fragmen perdamaian antara manusia dengan alam.

Berbagai detail alur diatas akhirnya membentuk sebuah narasi utuh dalam film ini, yakni mengenai perjuangan manusia yang harus hidup berdampingan dalam cengkeraman *Sea of Decay* seperti yang sudah penulis jelaskan pada bagian sebelumnya.

Kemudian, dari hasil analisis naratif model Tzvetan Todorov diatas, yang membagi narasi film menjadi tiga alur, maka hasil analisis tersebut peneliti gunakan untuk mengetahui bagaimana Narasi mengenai Environmentalisme di tampilkan dalam film ini.

Environmentalisme yang dimaksud disini adalah berbagai upaya manusia untuk menyeimbangkan hubungan antara manusia dan berbagai sistem alam di mana manusia bergantung sedemikian rupa sehingga semua komponen mendapat perlakuan yang sesuai untuk kelestariannya.

Dalam film ini, Hayao Miyazaki selaku sutradara dan penulis naskah dari film ini menggunakan adegan-adegan yang ia tulis untuk menkonstruksikan pesan environmentalisme. Hal utama yang disorot dalam film ini adalah mengenai hubungan antara manusia dengan keadaan lingkungan yang tercemar yang menjadi tempat tinggal mereka, pada awalnya manusia kesulitan untuk memahami berbagai fenomena-fenomena alam abnormal yang muncul pada film ini. manusia pada titik tertentu dalam film ini bahkan sempat ingin menghancurkan alam yang telah menjadi sumber penopang kehidupan mereka selama berabad-abad. Hal ini ditunjukkan dari tindakan Putri Kushina yang mencoba untuk membakar *Sea of Decay* atau hutan beracun dengan senjata raksasa (*Giant Warrior*).

Nausicaä disisi lain bersikap sebaliknya, meski sama-sama seorang Putri, Nausicaä memiliki tingkat kepedulian dan pemahaman terhadap lingkungan yang lebih baik daripada Putri Kushina. Segala tindak-tanduk Nausicaä sepanjang alur film ini berjalan akhirnya mampu meyakinkan semua orang, termasuk Putri Kushina, bahwa selama ini mereka telah salah menganggap jika kerusakan lingkungan sebenarnya disebabkan oleh ulah manusia itu sendiri, bukan oleh keberadaan *Sea of Decay*. Bahkan sebenarnya *Sea of Decay* disini berperan dalam menyaring dan memurikan udara, bukan meracuni udara seperti yang manusia kira sebelumnya.

B. Saran

Melihat masih terbatasnya penelitian mengenai Budaya Populer dalam kajian Ilmu Komunikasi di UIN Sunan Kalijaga, Khususnya analisis naratif pada film animasi atau *anime*, penulis berharap hasil dari penelitian ini dapat menjadi pemicu untuk penelitian-penelitian sejenis di masa yang akan datang. Sehingga, selain dapat memperkaya khazanah keilmuan di bidang ilmu komunikasi, citra film animasi atau *anime* yang oleh orang Indonesia dianggap sebagai tontonan anak-anak tanpa muatan pesan berarti dapat dipatahkan.

Selain itu, peneliti menyadari bahwa meski sudah diminalisir, dalam penelitian analisis wacana kritis semacam ini sangat dimungkinkan adanya subjektivitas pandangan yang dilakukan oleh peneliti. Sehingga tidak heran apabila pandangan peneliti dengan pandangan orang lain dapat berbeda ketika memaknai sebuah teks. Teks, dalam hal ini adalah film animasi dapat dimaknai sesuai dengan interpretasi masing-masing, sehingga tidak terdapat ukuran pasti mengenai benar

atau salah, karena dalam penelitian kualitatif batasan benar dan salah bergantung pada nilai, etika, serta moral yang dianut oleh peneliti. Karenanya, saran yang dapat peneliti sampaikan bagi yang berminat menggeluti penelitian analisis naratif seperti ini adalah gunakanlah triangulasi data serta batasan penelitian yang jelas dan sesuai. Sehingga dapat meminimalisir terjadinya subjektivitas pandangan dalam penelitian.

Selanjutnya, berkaitan dengan referensi penelitian. Salah satu kesulitan peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah minimnya referensi, baik berupa buku, artikel, jurnal, maupun, kliping berita mengenai *anime* serta kondisi sosial Jepang selepas Perang Dunia II yang penulis temui di Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga. Saran penulis berkaitan dengan hal ini adalah semoga Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga segera melengkapi koleksinya, tidak hanya yang penulis sebutkan sebelumnya, namun juga koleksi pustaka lainnya. Sehingga dapat mempermudah para peneliti berikutnya dalam mencari referensi, dan imbasnya adalah penelitian mahasiswa UIN Sunan Kalijaga dimasa depan akan lebih beragam.

Kemudian, melalui kajian tentang Environmentalisme dalam penelitian ini, peneliti berharap setidaknya pembaca penelitian ini tertarik untuk menonton film *Nausicaä of the Valley of the Wind* untuk kemudian mampu memahami isu lingkungan yang ingin ditampilkan film animasi ini, sehingga tergerak untuk ikut peduli kepada isu-isu lingkungan dan gerakan environmentalisme.

Terakhir, Semoga muncul animator-animator dalam negeri yang tertarik untuk mengangkat isu lingkungan dan environmentalisme sebagai tema dalam karya mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Al Quran

Aminuddin, dkk. 2002. *Analisis Wacana. Dari Linguistik Sampai Dekonstruksi*. Yogyakarta : Pusat Kebudayaan Universitas Gadjah Mada dan Penerbit Kanak

Ardianto, Elvinaro. dkk. 2007. *Komunikasi Massa (Suatu Pengantar)*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media

Arikunto, Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Rineka Cipta.

Audifax. 2008. *Research, Sebuah Pengantar Untuk "Mencari-Ulang" Metode Penelitian Dalam Psikologi*. Yogyakarta : Jalasutra

Branston, Gill. dan Roy Stafford. 2003. *The Media Student's Book*. London : Routledge

Carson, Rachel. 1962. *Silent Spring*. Boston : Houghton Mifflin Harcourt

Effendy, Onong Uchyana. 2003. *Ilmu Komunikasi : Teori dan Praktek*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Eriyanto. 2013. *Analisis Naratif : Dasar-dasar dan penerapannya dalam Analisis Teks Media*, Jakarta : Kencana Persada Grup

Jakfar M. 2015. *Tinjauan Ilmiah Konservasi Alam*. Jakarta : Badan Penyuluhan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia

Jorgensen, Marianne W. Dan Louise J. Phillips. 2007. *Analisis Wacana : Teori dan Metode*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Kano, Seiji. 2006. *Miyazaki Hayao Complete Book*. Tokyo : Film Art. Inc

Keraf, Gorys. 1997. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama

Masazumi, Harada. 2005. *Tragedi Minamata*. Makassar

- Mc Quail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa Edisi IV Buku-1*. Jakarta : Salemba Humanika
- Mc Quail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa Edisi IV Buku-2* Jakarta : Salemba Humanika
- Moloeng, Lexy J. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Dedy. 2015. *Kajian Wacana : Teori, Metode, dan Aplikasi Prinsip-Prinsip Wacana*. Yogyakarta : Tiara Wacana
- Nakamura, Tamah. 2013. *Hayao Miyazaki's World, Best of Booklet*. Fukuoka : Kyushu University
- Nardhu'a, M.A. dan Nursyam Sudharsono. 1993. *Hukum Perundang-undangan Serta Berbagai Masalah Dalam Penegakannya*. Bandung : PT. Citra Adi Bakti
- Nazir, Mohammad. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Nelmes, Jill. 1996 *Introduction for Film Studies*. New York :Routledge
- Nurgiyantoro, Burhan. 2015. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press
- Nurudin, 2014. *Ilmu Komunikasi Ilmiah dan Populer*. Depok : Raja Grafindo Persada
- O'Riordan, Timothy.1981. *Environmentalism : Second Edition*. Minessota : Pion
- Pawito, 2001. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta : LKiS
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka
- Pepper, David. 1996. *Modern Environmentalism*. New York : Routledge
- Rakhmat, Jalaluddin. 1994. *Psikologi Komunikasi*, Bandung : Remaja Rosdakarya
- Reischauer, Edwin O. 1982. *JAPAN: The Story of Nation*. Tokyo : Charles E.
- Setiawan, Ade Iwan. 1996. *Penghijauan lahan kritis*. Jakarta : Penebar swadaya
- Sobur, Alex. 2001. *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung : Rosdakarya
- Stanton, Robert. 2007. *Teori Fiksi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

- Stockwin, J.A.A. 2013. *Dictionary of the Modern politics of japan*. London : Routledge
- Sugiyono. 2009. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Sukandarrumidi, dkk. 2018. *Geotoksikologi: Usaha Menjaga Keracunan Akibat Bencana Geologi*. Yogyakarta : UGM Press
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sumarno, Marselli. 1996. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta : Gramedia
- Suprihono, Arif Eko & Andri Nur Patrio. 2014, *Cinematography*. Yogyakarta : Badan Penerbit Institut Seni Indonesia.
- Sutrisno, Hadi. 2004. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi.
- Suwasono, A.A. 2014. *Pengantar Film*. Yogyakarta : Badan Penerbit Institut Seni Indonesia
- Usman, Husaini, dan Purnomo Setiady Akbar. 2004. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Wardhana, Wisnu Arya. 1995. *Dampak Pencemaran Lingkungan*. Yogyakarta : Andi Offset
- Widi, Restu Kartiko. 2010. *Asas Metodologi Penelitian: Sebuah Pengenalan dan Penuntun Langkah Demi Langkah Pelaksanaan Penelitian*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Jurnal, Artikel, Essai, dan Skripsi

- Eikman, Viktor. 2007. *Meadow and Apocalypse: Constructions of Nature in the Early Works of Hayao Miyazaki*. Essai. Göteborg University
- Fadhliha, Maudy Noor. 2016. *Kampanye Greenpeace Dalam Mencegah Aktivitas Pengeboran Minyak Oleh Shell dan Finlandia di Wilayah Arktik*. Makalah Skripsi. Universitas Padjadjaran Jatinangor
- White jr., Lynn. 1967. *The Historical Roots of Our Ecological Crisis*. Artikel. American Association for The Advanced of Science

Halaman Web

<https://blog.ub.ac/amandanatasha/2013/11/06/pencemaran-air-yangterjadi-di-teluk-minamata-akibat-pembuangan-limbah-logam-berat-oleh-pt-chiasso/>,
diakses pada 30 Mei 2018 pukul 14.50 WIB

<https://www.schoolpouringrights.com/anime/yuk-intip-bagaimana-sejarah-perkembangan-dan-proses-pembuatan-anime/>
diakses pada 21 Februari 2018 pukul 15.44 WIB

http://studioghibli.wikia.com/wiki/Nausica%C3%A4_of_the_V_alley_of_the_Wind,
diakses pada 10 Juli 2017 pukul 01.45 WIB

<https://www.bbc.com/news/world-asia-38074088>
diakses pada 19 Juli 2018 pukul 19.30 WIB

<https://www.bbc.com/indonesia/dunia-43625482>
diakses pada 25 Juli 2018 pukul 19.19 WIB

<https://www.liputan6.com/global/read/2918876/anda-harus-tahu-ini-6-fakta-gila-dan-mengerikan-senjata-nuklir>
diakses pada 28 Juli 2018 pukul 23:23 WIB

https://en.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki,
diakses pada 10 September 2018 pukul 20.12 WIB

<https://blogs.wsj.com/japanrealtime/2014/06/04/frozen-ranks-as-third-biggest-hit-in-japan/>
diakses pada 10 September 2018 pukul 20.29 WIB

http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASAJEPANG/196011081986012NENENG_SUTJIATI/POLUSI_DAN_LINGKUNGAN.pdf
diakses pada 10 September 2018 Pukul 21.07 WIB

<https://blog.ub.ac/amandanatasha/2013/11/06/pencemaran-air-yangterjadi-di-teluk-minamata-akibat-pembuangan-limbah-logam-berat-oleh-pt-chiasso/>
diakses pada 30 Mei 2018 pukul 14.50 WIB

<http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/afternausicaa.html>
diakses pada 10 September 2018 Pukul 21.07 WIB

<https://www.tor.com/2017/03/29/nausicaa-of-the-valley-of-the-wind-a-new-kind-of-action-hero/>,
diakses pada 4 Oktober 2018, Pukul 11.43 WIB

http://cmsw.mit.edu/angles/2013/?page_id=94,
diakses pada 4 Oktober 2018 Pukul 14.03 WIB

<https://www.newyorker.com/magazine/2005/01/17/the-animated-life>
diakses pada 4 Oktober 2018 Pukul 14.17

<http://www.env.go.jp/en/chemi/hs/minamata2002/ch2.html>
diakses pada 4 Oktober 2018 Pukul 18.00 WIB

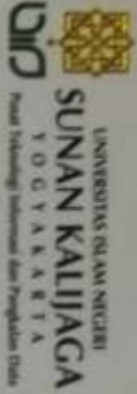
<https://dosenbahasa.com/tahapan-dalam-alur-cerita>
Diakses Pada 4 Oktober 2018 Pukul 22.25 WIB

https://www.theregister.co.uk/2006/07/14/the_odd_body_minimata_disaster/
diakses pada 14 Oktober 2018 Pukul 10.40 WIB

<http://mediaindonesia.com/read/detail/121829-kerusakan-tambang-memalukan>
diakses pada 15 Oktober 2018 Pukul 11.00 WIB

<http://gate-jp.com/genre-pada-anime-jepang-apa-saja-ya/>
diakses pada 27 November 2018, pukul 08:18 WIB

LAMPIRAN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Fokus Teknologi, Inovasi dan Pengabdian Masyarakat

UJIAN SERTIFIKASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

diberikan kepada

Nama : **Angga Saputra**
NIM : **14730077**
Fakultas : **Ilmu Sosial Dan Humaniora**
Jurusan/Prodi : **Ilmu Komunikasi**
Dengan Nilai :

No.	Materi	Nilai	
		Angka	Huruf
1.	Microsoft Word	95	A
2.	Microsoft Excel	45	D
3.	Microsoft Power Point	70	C
4.	Internet	90	A
5.	Total Nilai	75	B

Predikat Kelulusan : **Mempuaskan**

SERTIFIKAT
Nomor: UIN-02/L3/PP-00/B/73.17/72018

Kogyakarta, 26 Juli 2018

Meqila PTIPD



Sekretaris Uyun, S.T., M.Kom.
NIP. 200511 200904 2 002



Angka	huruf	Predikat
85 - 100	A	Sangat Memuaskan
71 - 85	B	Memuaskan
56 - 70	C	Cukup
41 - 55	D	Kurang
2 - 40	E	Sangat Kurang



MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
CENTER FOR LANGUAGE DEVELOPMENT

TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No: UIN.02/L4/PM.03.2/2.73.11.33/2018

This is to certify that:

Name : **Angga Saputra**
Date of Birth : **April 23, 1995**
Sex : **Male**

achieved the following scores on the Test of English Competence (TOEC) held on **October 18, 2018** by Center for Language Development of State Islamic University Sunan Kalijaga:

CONVERTED SCORE	
Listening Comprehension	47
Structure & Written Expression	43
Reading Comprehension	49
Total Score	463

Validity: 2 years since the certificate's issued



Yogyakarta, October 18, 2018
Director,



Dr. Sembodo Arbi Widodo, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19680915 199803 1 005



شهادة
اختبار كفاءة اللغة العربية
الرقم CIN.02/L4/PM.03.2/6.73.19.20/2018

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأن

الاسم : Angga Saputra
تاريخ الميلاد : ٢٣ أبريل ١٩٩٥

قد شارك في اختبار كفاءة اللغة العربية في ٣١ يناير ٢٠١٨، وحصل على
درجة :

٣٦	فهم المسموع
٣٣	التركيب النحوية و التعبيرات الكتابية
٢١	فهم المقروء
٣٠٠	مجموع الدرجات

هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

جوكرتا، ٣١ يناير ٢٠١٨
العدير



Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.
رقم التوظيف : ١٩٦٨-٩١٥١٩٩٨-٣١٠٠٥



Nomor: UIN.02/R3/PP.00.9/3074/2014



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA

Sertifikat

diberikan kepada:

Nama : ANGGA SAPUTRA
NIM : 14730077
Jurusan/Prodi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora
Sebagai Peserta

atas keberhasilannya mengikuti seluruh kegiatan

SOSIALISASI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI
Bagi Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Tahun Akademik 2014/2015
Tanggal 25 s.d. 27 Agustus 2014 (20 Jam pelajaran)

Solo, 2 September 2014



Dr. H. Akhmadin, M.Ag.
NIP. 19600716 1991031 001



ANGGA SAPUTRA

Nama saya Angga Saputra, Biasa dipanggil Angga atau kadang Putra. Dalam kehidupan sehari-hari, saya adalah seorang fans Liverpool FC. Selain itu, saya juga adalah seorang penikmat Musik, Film, dan Anime. Kuliah bagi saya adalah amanah dari orang tua yang harus diselesaikan cepat atau lambat. Agar segera selesai, maka syarat terakhir agar kuliah dapat selesai adalah menyelesaikan skripsi. Kata orang-orang, skripsi yang baik adalah Skripsi yang selesai. Namun menurut saya, skripsi yang baik adalah skripsi yang dekat dengan kehidupan kita atau setidaknya sesuai dengan apa yang kita sukai, dan harus selesai juga tentunya. Karena itulah kenapa saya menjadikan Anime berjudul *Nausicaä of the Valley of the Wind* ini sebagai objek penelitian dalam skripsi ini. Semoga skripsi ini menjadi sesuatu yang bermakna dan berguna bagi kita semua

BIRTH PLACE/DoB

BANTUL/23 APRIL 1995

ADDRESS

SANAN 129, RT 04, BAWURAN,
PLERET, BANTUL,
YOGYAKARTA 55791

CONTACT

0822-4161-6432
anggasaputra@gmx.us

SOCIAL LINKS



Angga Imaginer



@anggaimaginer



@anggasaptr

EDUCATION

2001 - 2007
SD MUH. BOJONG

-

2007 - 2010
SMP NEGERI 2 PLERET

-

2010 - 2013
SMK 2 SEWON
MULTIMEDIA

2014 - 2018
UIN SUNAN KALIJAGA
ILMU KOMUNIKASI

WORK EXPERIENCE

2012 (FEB - MEI)
DV PRO MULTIMEDIA
STAF PRODUKSI (MAGANG)

2014 (JAN - JUL)
SAMPURNA ALL PRINT
DESAINER GRAFIS

2017 (SEP - NOV)
DINI MEDIAPRO
DESAINER GRAFIS

COMMITTEE EXPERIENCE

2016
WELCOMING EXPO 2016
PERKAP DAN DEKORASI

2017
ADUIN FEST 2017
KETUA PANITIA

GLOSARIUM

Animator adalah seorang seniman yang menciptakan berbagai ragam gambar yang akan membentuk ilusi seolah-olah bergerak pada saat ditayangkan dengan cepat

Anime adalah animasi khas Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer

counter hegemonic adalah gerakan sosial berbasis globalisasi yang menolak pandangan globalisasi saat ini, yaitu globalisasi neoliberal

Eco-friendly adalah segala hal yang ramah bagi lingkungan atau tidak membayakan bagi lingkungan sekitar.

Environmentalisme adalah adalah filosofi, ideologi dan gerakan sosial yang luas mengenai masalah konservasi lingkungan dan peningkatan kesehatan lingkungan.

Lord adalah sebutan dalam bahasa Inggris bagi orang atau ilah yang memiliki wewenang, kendali, atau kuasa atas pihak lain, selaku majikan, pemimpin, atau penguasa.

Manga adalah sebutan untuk komik khas dari Jepang

Mangaka adalah sebutan untuk seniman pembuat Manga

Pasifisme adalah perlawanan terhadap perang atau kekerasan sebagai sarana untuk menyelesaikan pertikaian.

Post-apocalyptic adalah sebuah genre film dimana menceritakan kondisi peradaban manusia yang kolaps dan diujung kepunahan

