

**WACANA BIRASIAL (*HAFU*) DAN RASISME DALAM ANIME *WHEN
MARNIE WAS THERE***

Oleh : Natasha Sekar Ayu (071411531057)

Email : natashasayu@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk dapat mengetahui adanya wacana birasial atau *hafu* dan juga rasisme dalam film karya Studio Ghibli yang berjudul *When Marnie was There*. Untuk dapat mengetahui adanya wacana birasial dan rasisme dalam film, peneliti menggunakan analisis wacana dari Teun A. van Dijk yang melihat adanya tiga dimensi dalam sebuah analisis. Selain itu peneliti juga melihat bagaimana dan melalui apa rasisme dan *hafu* diwacanakan dalam film dengan menggunakan tinjauan pustaka yakni industri animasi di Jepang, rasisme dalam animasi dan di Jepang, *hafu* sebagai identitas, dan juga analisis wacana.

Film *When Marnie was There* ini sendiri ditulis dan disutradarai oleh Hiromasa Yonebayashi. Selain itu film ini juga merupakan adaptasi dari cerita anak-anak asal Inggris yang ditulis oleh Joan G. Robinson dengan judul yang sama. Asumsi akan adanya wacana *hafu* sendiri berasal dari penokohan yang ditampilkan oleh Yonebayashi. Penelitian ini juga membahas soal kekerasan anak yang ditunjukkan pada anak-anak birasial. Analisis akan adanya kekerasan pada anak ini sendiri diangkat karena tokoh-tokoh tersebut merupakan diceritakan sebagai anak-anak sampai akhir cerita. Kedua tokoh utama diceritakan sama-sama mengalami perlakuan kekerasan pada anak yang mengarah pada praktik rasisme yang terjadi dalam cerita.

Dari hasil analisis yang dilakukan ditemukan bahwa penokohan serta beberapa elemen dalam film seperti dialog, kostum tokoh, latar tempat, dan plot dapat menjelaskan identitas dari para tokoh dalam cerita. Kedua tokoh utama ditampilkan mengalami kekerasan yang mengarah pada rasisme dalam cerita. Selain itu peneliti juga menemukan bahwa terdapat kesengajaan untuk menampilkan karakter Marnie sebagai orang Barat. Peneliti mendapati bahwa Studio Ghibli sendiri memiliki persepsi negatif terhadap orang Barat yang ditampilkan dalam film-filmnya. Penelitian ini menyimpulkan adanya wacana birasial dan juga rasisme dalam film *When Marnie was There*.

Kata kunci: kekerasan anak, *anime*, identitas, birasial, *hafu*, rasisme.

PENDAHULUAN

Penelitian ini berfokus pada bagaimana identitas birasial dan juga rasisme terhadap anak-anak birasial diwacanakan dalam film *When Marnie was There*. Pemilihan *anime* sebagai objek sendiri adalah keberadaannya yang melampaui batasan usia penikmat karena beragamnya tema yang diangkat oleh animator. Dalam Bahasa Jepang, *anime* berasal dari kata serapan dari Bahasa Inggris *animation* yang memiliki komponen karakter a, ni, me (ア, ニ, メ). *Anime* berasal dari bahasa latin yakni *animare* yang berarti bernafas untuk kehidupan sehingga bisa diartikan dengan kegiatan untuk menghidupkan sebuah karya atau membuat suatu karya seolah-olah terlihat hidup. *Anime* sendiri merupakan karya yang dibuat untuk menciptakan ilusi gerakan dari serangkaian gambaran benda 2 atau 3 dimensi.

Anime secara komersial memainkan peran yang penting sebagai komoditas perekonomian Jepang. Produksi *pop-culture* Jepang ini telah menjadi salah satu sektor ekonomi terbesar dan menjadi salah satu mesin ekspor utama. Taro Aso, mantan Perdana Menteri Jepang bahkan mengatakan bahwa *anime* beserta industri hiburan lain seperti *manga*, *fashion*, musik, dan *idol* dijadikan sebagai “*soft power*” yang dapat menyediakan lapangan kerja baru. Guerdan (2012) menilai bahwa *anime* patut untuk dibahas lebih lanjut karena faktor-faktor yang ada di dalam *anime* itu sendiri dan bagaimana *anime* dapat menjadi fenomena global, baik secara komersial maupun sebagai produk kultural.

Film-film karya Studio Ghibli juga dikenal sebagai karya animasi memiliki unsur *worldbuilding* yang berarti animasi yang memiliki cerita atau plot dimana para tokohnya terasa nyata dan hidup. Penokohan dalam film-film Studio Ghibli ini sendiri ditunjukkan memiliki perilakunya yang polos dan juga nyata. Selain itu film-film yang dibuat oleh Studio Ghibli juga memiliki sisi historis, dimana terdapat peraturan,

bahasa, masyarakat, dan hierarki yang membuat dunia di dalamnya menjadi nyata (Bigelow, 2009).

Seperti ucapan Miyazaki bahwa penting bagi audiens untuk melihat isu dan realita yang ada dalam *anime* dan animator membuat penontonnya percaya. Seperti yang dikatakan Miyazaki dalam bukunya *Starting Point 1979-1996 (1996)* yakni:

Anime may depict fictional worlds, but I nonetheless believe that at its core it must have a certain realism. Even if the world depicted is a lie, the trick is to make it seem as real as possible. Stated another way, the animator must fabricate a lie that seems so real, viewers will think the world depicted might possible exist. (Miyazaki, H 1996: p.21)

Anime mungkin memang menggambarkan dunia fantasi, meskipun begitu saya percaya bahwa intinya (*anime*) harus memiliki realisme yang pasti. Meski dunia yang digambarkan merupakan suatu kebohongan, triknya adalah membuatnya (*anime*) senyata mungkin. Dinyatakan dengan cara yang berbeda, animator harus harus membangun kebohongan tersebut agar terasa nyata, sehingga penonton akan berpikir dunia yang digambarkan kemungkinannya benar-benar ada. (Miyazaki, 1996)

Gaya Miyazaki sebagai “jantung” dan penggerak Studio Ghibli dalam menghasilkan cerita mempengaruhi koleganya yang lain. Seperti dalam *When Marnie Was There*, Yonebayashi tidak hanya berfokus dengan hal magis seperti kehadiran Marnie, namun juga keadaan sosial sebagaimana memang serupa terjadi di kehidupan nyata. Bahkan terdapat suatu ungkapan dari Miyazaki bahwa Studio Ghibli menganut ‘*Anti-Disney*’ *ethos* yang berlainan pandangan dengan Disney yang menawarkan kehidupan ideal dan kemewahan. Miyazaki menganggap Studio Ghibli bertentangan dengan gaya karyanya yang merepresentasikan kehidupan nyata dan isu-isu yang terjadi di dunia (Pérez, 2016:301).

Hiromasa Yonebayashi mengemas film adaptasi ini secara berbeda dengan kisah aslinya, meski secara garis besar jalan ceritanya masih sama. Kendati diangkatnya penindasan yang terjadi pada latar tempat dan waktu yang berbeda, novel dan filmnya sama-sama mengangkat ikatan kedua gadis dengan asal ruang dan

waktu yang berbeda. Yonebayashi sendiri mengatakan bahwa perubahan karakter dalam film menambah dimensi baru dalam animasi ini. Selain itu, dalam film sebelumnya Studio Ghibli juga telah bereksperimen dengan pembuatan adaptasi dari karya sastra barat seperti *Howl's Moving Castle* (*Hauru no Ugoku Shiro*, Hayao Miyazaki, 2004) yang berasal dari karangan Diana Wynne Jones dan *Tales From the Earth Sea* (*Gedo Senki*, Gorō Miyazaki, 2006) karangan Ursula K Le Quin. Dengan kemunculan hal-hal di atas, akan menambah dimensi kultural dalam film *When Marnie was There* karya Studio Ghibli ini.

Anime berdurasi 103 menit ini berkisah tentang Anna (Sara Takatsuki) yang merupakan gadis Jepang berumur 12 tahun yang diceritakan memiliki konflik batin dan merasa sulit untuk beradaptasi dengan teman-teman sekolahnya. Di lingkungan keluarganya, Anna juga merasa sulit untuk menerima kasih sayang dari orang tua angkatnya yang bernama Yoriko (Nanako Matsushima) karena ia mengetahui secara diam-diam bahwa Yoriko menerima honor berupa uang dari pemerintah untuk kehidupan Anna. Meski Yoriko menggunakan honor tersebut murni untuk kehidupan Anna, ia merasa perhatian Yoriko tidak tulus sehingga Anna menjauhkan diri dari Yoriko. Anna sendiri pada awal film masih memanggil Yoriko sebagai *obāsan* (yang berarti bibi atau wanita yang lebih tua biasa ditemukan dalam *anime* atau *manga*) karena ia tidak merasakan hubungan darah dengan Yoriko.

Sementara itu, praktik rasisme yang ditunjukkan warga Jepang kepada orang asing menjadi menarik karena bagi orang Jepang, praktik tersebut tidak benar adanya dan sebagian besar orang Jepang tidak ingin percaya akan hal tersebut. Selain itu orang Jepang juga menganggap bahwa hanya ada satu ras di Jepang yakni orang Jepang saja. Adanya asumsi mengenai praktik rasisme dan identitas birasial sendiri juga tidak hanya didasari pada struktur teks dan konteks sosial yang terjadi di Jepang saja, melainkan analisis kognisi sosial yang dibuat oleh pembuat teks. Dalam beberapa filmnya, Studio Ghibli juga menampilkan identitas orang Barat dan orang

Jepang secara berbeda. Menurut Yoshida (2008), penampilan tokoh yang dibedakan tersebut merefleksikan perspektif Studio Ghibli akan orang Barat. Hal ini disebabkan oleh perspektif dari pendiri Studio Ghibli yakni Hayao Miyazaki yang menilai bahwa orang-orang Barat memiliki sifat merusak (Yoshida, 2008:162-163).

Guy Cook (dalam Eriyanto 200:19) menyebutkan bahwa ada tiga hal yang sentral dalam pengertian wacana yakni: teks, konteks, dan wacana. Dalam teks, wacana tidak hanya berupa kata-kata, namun juga jenis ekspresi komunikasi, ucapan, musik, gambar, efek suara, citra, dan sebagainya. Dalam meneliti apa yang terkandung dalam *anime* ini, peneliti akan menggunakan asumsi-asumsi dasar dan melihat bahwa terdapat wacana *hafu* dan rasisme di dalam ceritanya.

Untuk lebih lanjutnya, peneliti menggunakan metode analisis wacana milik Teun A. van Dijk untuk membahas terkait topik yang diambil. Fokus perhatian dari penelitian ini sendiri adalah teks yang memunculkan wacana rasisme dan juga identitas *hafu*. Berdasarkan latar belakang permasalahan ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap studi wacana pada film *When Marnie was There*.

PEMBAHASAN

Seperti yang telah dibahas dalam Bab II sebelumnya, film *When Marnie was There* adalah salah satu karya yang diproduksi oleh Studio Ghibli. Film ini menjadi penting mengingat Studio Ghibli telah menghasilkan beberapa film animasi terbesar sepanjang masa. Dari karya Hayao Miyazaki, Isao Takahata, hingga Hiromasa Yonebayashi, Ghibli memiliki macam-macam film animasi sejak didirikan pada tahun 1985 setelah kesuksesan *Nausicaä of the Valley of the Wind* (*Kaze no Tani no Naushika*, Hayao Miyazaki, 1984). Studio ini lantas memulai perjalanannya dalam memproduksi film-film animasi dengan memperkenalkan film-filmnya seperti *Grave of the Fireflies* (*Hotaru no Haka*, Isao Takahata, 1988) yang berkisah tentang Perang

Dunia ke-2 dari perspektif dua anak Jepang dan juga *My Neighbour Totoro* (*Tonari no Totoro*, Hayao Miyazaki, 1988) yang melibatkan alam serta keajaibannya.

Pesan rasis tersebut juga dapat ditemukan dalam foto, film, gestur yang menghina, dan juga tindakan nonverbal. Bisa berupa interaksi diskriminasi yang langsung (*directly*) maupun tidak langsung (*indirectly*) yang ditunjukkan kepada kelompok minoritas atau wacana tentang mereka. Selain itu, analisis wacana menekankan pada peran mendasar pada konteks didalam memahami peran teks di masyarakat. Teks tidak hanya berupa kata, melainkan juga semua jenis ekspresi komunikasi, ucapan, musik, gambar, citra, efek suara, dan sebagainya. (Garret dan Bell, 1998).

Dalam jurnal berjudul *Creating the Conditions for Peacemaking: Theories of Practices in Ethnic Conflict Resolution* (2000:1015), March H Ross menyampaikan bahwa identitas merupakan salah satu faktor krusial yang harus diselesaikan karena hal tersebut berkaitan dengan kesadaran untuk mengakui identitas pihak lain yang merupakan penentangan terhadap identitas diri sendiri.

Menurut Timoty Iles dalam *The Crisis of Identity in Contemporary Japanese Film* (2008), banyak pembuat film yang mencoba untuk merefleksikan sebuah sikap sosial tertentu, dimana terdapat permasalahan krisis identitas di Jepang. Sebagai dasar, Iles (2008) mengartikan identitas sebagai suatu hal yang dibentuk dari sebuah proses dimana konflik dan perjuangan mengambil bagian dalam proses tersebut. Ia juga menjelaskan bahwa identitas mengacu pada kondisi psikologis yang untuk mempertahankan eksistensial menjadi seorang individu yang unik. Seorang individu memiliki ciri khas tersendiri yang membedakannya dengan individu yang lain dalam sebuah masyarakat yang terhubung dengan sejarah, tradisi, sistem nilai, serta pengalaman kultural. Iles menjabarkan bahwa permasalahan krisis identitas sendiri disebabkan dari beberapa hal. Salah satu penyebab permasalahan tersebut sebagaimana dikatakan oleh seorang novelis yakni Abe Kōbō (dalam Iles, 2008)

adalah karena perbedaan setiap individu dalam melihat realitas serta batasan kultural di masyarakat (Iles, 2008).

Iles juga menambahkan bahwa terdapat karakter-karakter dari Studio Ghibli yang secara jelas ditampilkan dengan penampilan fisik yang identik dengan orang Barat, dengan rambut pirang atau merah, bermata biru, dan bertubuh tinggi. Fitur tubuh ini tentu sering kali ditemui di dalam *anime* namun bila dilihat kembali Studio Ghibli benar-benar menampilkan orang Barat dalam film. Mengambil contoh film *Nausicaä of the Valley of the Wind* dimana terdapat karakter orang Barat di dalam filmnya. Hal ini diperkuat dengan analisis dari Robyn McCallum dalam bukunya *Screen Adaptations and the Politics of Childhood* (2018:243), dalam beberapa filmnya, Studio Ghibli mencampurkan estetika visual dari negara Barat dan juga negara Timur.

Dalam film *When Marnie was There*, identitas *hafu* dimunculkan dalam karakter penokohan yang digambar sedemikian rupa hingga ada perbedaan yang jelas dengan karakter lainnya. Identitas yang terlihat berbeda ini kemudian dipertegas dengan munculnya kelompok-kelompok lain yang memiliki ciri-ciri tersendiri. Asumsi akan penokohan *hafu* dalam cerita ini juga diperkuat dengan penokohan, waktu, tempat, dan dialog dalam cerita. Identitas *hafu* ini sendiri akan dijabarkan dalam beberapa aspek yang berbeda dan akan dibagi kriteria masing-masing dalam beberapa subbab yakni “Identitas *Hafu* Berdasarkan Latar Waktu dan Tempat”, “Identitas *Hafu* Berdasarkan Keluarga”, dan “Identitas *Hafu* Berdasarkan Penampilan Fisik dan Kostum”.

Selain keberadaan *hafu* yang ditampilkan dalam cerita, *When Marnie was There* juga mengangkat terkait isu-isu kesehatan mental seperti depresi dan kecemasan sosial (*social anxiety*) yang dialami oleh Anna. Dalam bukunya yang menjadi sumber adaptasi sendiri, tokoh Anna diceritakan memiliki teman khayalan yang diciptakannya sendiri. Isu-isu yang berkaitan dengan kesehatan mental seperti

depresi dan kecemasan sosial tersebut disebabkan oleh kekerasan yang ditunjukkan kepada anak-anak. Hal ini menjadi penting untuk dibahas karena isu ini disampaikan secara jelas kepada tokoh-tokoh tertentu.

van Dijk (1993) mengatakan bahwa analisis wacana digunakan untuk mengungkap suatu tujuan dan praktik tertentu, termasuk di dalamnya praktik kekuasaan. Sehingga perlu dilihat pula hubungan kekuasaan tidak imbang yang ada di dalam suatu wacana tersebut. Fenomena-fenomena ketimpangan dalam hal ini diangkat melalui topik seperti kekerasan pada anak yang terjadi dan dialami oleh tokoh Marnie. Film yang bercerita dengan gaya *timeslip* ini bercerita tentang kisah masa kecil Marnie yang mengalami kekerasan yang dilakukan oleh kedua orang tuanya, *nan*, dan kedua pelayannya yang merawatnya di rumah.

Kekerasan yang terjadi pada tokoh Marnie tersebut menimbulkan trauma padanya. Adegan kekerasan sendiri juga ditampilkan secara jelas dan dilakukan oleh pengasuh serta orang tua tokoh. Kekerasan sendiri menurut Kempe dalam *Child Abuse: The Developing Child* (1978), merupakan penyalahgunaan kekuatan fisik dan kekuasaan, ancaman atau tindakan pada diri sendiri, orang lain, atau sekelompok. Kekerasan ini dapat mengakibatkan luka fisik seperti memar, kematian dan juga trauma, kerugian psikologis, kelainan perkembangan, atau perampasan hak. Kategori anak sendiri bermacam-macam dan setiap negara menentukan batas usia warganya yang dikategorikan sebagai anak. Menurut Undang-Undang Perlindungan Anak, kategori anak-anak sendiri memiliki batas 18 tahun, untuk usia di bawahnya dapat dikatakan sebagai anak (Kempe, 1978).

Selain itu, menurut penjelasan sebelumnya terdapat beberapa tipe-tipe kekerasan pada anak yang menjadi salah satu topik pembahasan dalam penelitian. Dengan penjelasan yang telah dijabarkan, peneliti melihat tiga jenis kekerasan yang terjadi dalam film *When Marnie was There* yakni kekerasan fisik (*physical abuse*), kekerasan emosional (*emotional abuse*), dan pengabaian (*abandonment*). Selain itu,

peneliti memiliki beberapa kesimpulan yang berkaitan dengan adanya rasisme yang terkandung dalam film ini. Dasar asumsi peneliti bahwa adanya praktik rasisme yang terjadi adalah karena terdapat perlakuan kekerasan dan diskriminasi yang terjadi pada dua tokoh utama, yakni Anna dan Marnie. Keduanya sama-sama merupakan anak-anak birasial yang tinggal di Jepang. Meskipun film ini merupakan adaptasi dari buku yang menceritakan kisah klasik karangan Joan G. Robinson, Hiromasa Yonebayashi selaku sutradara mengubah latar tempat asalnya. Buku yang berjudul *When Marnie was There* ini berkisah tentang kehidupan Anna yang tinggal di Inggris, sedangkan dalam filmnya, Yonebayashi mengubah keseluruhan latar menjadi sebuah pedesaan di Hokkaido. Meskipun latar tempat dari buku diubah, cerita dalam film tetap mengangkat kisah persahabatan magis yang terjalin antara Marnie dan Anna.

KESIMPULAN

Peneliti telah melakukan analisis terhadap rasisme yang terkandung dalam film *anime When Marnie was There* menggunakan analisis wacana milik Teun A. van Dijk. Wacana oleh van Dijk sendiri memiliki tiga dimensi yang digabungkan ke dalam suatu kesatuan analisis. Ketiga dimensi yang menjadi bagian metode van Dijk itu adalah teks, kognisi sosial, dan konteks sosial. van Dijk menilai bahwa wacana tidak hanya didasari dari analisis teks semata, melainkan juga dengan kognisi sosial dan juga konteks sosial yang terjadi di masyarakat. Perangkat wacana yang digunakan dalam analisis penelitian ini sendiri berupa kata, kalimat, potongan adegan, latar, dan simbol-simbol yang digunakan dalam film.

Untuk melihat adanya rasisme yang terkandung dalam film, peneliti menjabarkan terlebih dahulu terkait identitas dari para tokoh yang dapat menjadi dasar analisis. Identitas ini juga dapat dijelaskan dalam dimensi kognisi sosial yang menjadi ciri khas dari metode van Dijk karena rasisme tersebut berasal dari konteks keluarga yang dibuat dalam skenario cerita oleh sutradara. Dalam sebuah wawancaranya, Yonebayashi mengatakan bahwa karena perubahan latar cerita, lebih

mudah untuk membuat tokoh Marnie sebagai orang Jepang. Pada akhirnya, ia menjadikan Marnie sebagai karakter yang memiliki mata biru dan juga rambut pirang, berbeda dengan fitur tubuh orang Jepang pada umumnya. Tidak hanya itu, fitur tubuh Anna sendiri juga dibedakan oleh Yonebayashi dan digambarkan memiliki mata berwarna biru dan juga berambut cokelat. Pada akhir cerita, Anna sendiri menyadari bahwa Marnie merupakan nenek dari Anna sehingga mereka diceritakan memiliki hubungan darah.

Peneliti juga menemukan bahwa film *When Marnie was There* ini juga dibuat dengan keputusan Hayao Miyazaki selaku pendiri dan pemilik dari Studio Ghibli. Dalam analisis, khususnya untuk melihat dimensi kognisi sosial, peneliti telah menjabarkan bahwa terdapat beberapa karya dari Miyazaki yang menggambarkan pandangan Miyazaki akan orang-orang Barat. Skeptisme dan juga penolakan dari Miyazaki tergambar jelas dalam film-film tersebut, termasuk dalam *When Marnie was There* dimana tokoh yang orang Barat digambarkan bertentangan dengan orang Jepang. Karena itulah perbedaan orang Barat sebagai *other* dianggap dapat menjaga identitas nasional dan kultural dari Jepang dimana dapat dilihat melalui film-film Studio Ghibli.

Dari segi dimensi teks sendiri, peneliti mengambil naskah skenario film. Tema yang diangkat dari naskah film *When Marnie was There* adalah persahabatan antara dua gadis yang terjalin karena persamaan kejadian yang menimpa mereka. Di awal, terdapat monolog Anna yang menggambarkan adanya kelompok teman sekelasnya yang mengucilkannya. Ia menyebutkan bahwa terdapat suatu lingkaran tidak kasat mata yang memisahkannya dengan teman-temannya. Anna termasuk anak yang berada di luar, sedangkan teman-temannya yang lain berkumpul di dalam. Kata-kata “di dalam” dan “di luar” sendiri merupakan suatu koherensi pembeda bahwa ia merupakan orang asing yang tidak diterima oleh lingkungan di sekitarnya. Tidak hanya itu, terdapat juga dialog yang terjadi antara Yoriko sebagai orang tua asuh

Anna dan juga teman-teman sekelasnya. Yoriko bertanya apakah Anna akrab dengan teman-teman di sekolah dan mendapat jawaban berupa kalimat hinaan. Melalui dialog tersebut, teman Anna mencoba untuk menyampaikan bahwa Anna merupakan gadis yang berbeda dari teman-temannya yang lainnya.

Analisis wacana juga tidak hanya membatasi pada struktur teks dan kognisi sosial, melainkan juga melihat konteks sosial yang ada dalam masyarakat. Dalam dimensi ini, peneliti mengambil adegan-adegan yang terjadi dalam film dan menghubungkannya dengan wacana rasisme yang diproduksi dan dikonstruksi dalam masyarakat. Studio Ghibli yang menjadi rumah studio untuk film ini sendiri terkenal dengan karyanya yang membahas isu-isu sosial yang dikemas dalam *anime*. Karena itulah film ini mengangkat mengenai adanya rasisme yang benar-benar terjadi di tengah masyarakat Jepang.

Untuk menuju pembahasan terkait rasisme, peneliti mengarahkan terlebih dahulu pada pembahasan tentang kekerasan yang terjadi pada anak. Peneliti sendiri membaginya dalam tiga jenis kategori berdasarkan pada definisi-definisi yang ada yakni kekerasan fisik (*physical abuse*), kekerasan emosional (*emotional abuse*), dan juga pengabaian (*abandonment*). Kekerasan pada anak yang terjadi pada tokoh Anna dan Marnie dalam *When Marnie was There* sendiri ditunjukkan dengan memukul, menarik rambut, menyeret, dan juga menakut-nakuti kedua anak tersebut.

Pembahasan terkait kekerasan anak sendiri muncul karena film ini sendiri menampilkan secara jelas adegan kekerasan anak yang dilakukan oleh orang dewasa. Selain itu dalam film, adegan kekerasan tersebut hanya dimunculkan ketika tokoh-tokoh yang mengalami kekerasan masih anak-anak. Dari beberapa penjelasan terkait analisis wacana, penting untuk melihat konteks yang berlaku. Bila dilihat dari konteks sosial, angka kejadian kekerasan anak mencapai jumlah 30.262 kasus di tahun 2017 lalu dilansir dari Kementerian Kesehatan, Buruh, dan Kesejahteraan Jepang. Jumlah kasus penyiksaan anak di Jepang sendiri hingga tahun ini masih

meningkat secara signifikan. Kekerasan ini mengakibatkan sikap Marnie dan Anna menjadi tertutup, bahkan mengakibatkan Anna tidak percaya diri.

Adanya kekerasan yang terjadi ini berhubungan dengan adanya praktik rasisme yang terjadi dalam film. Dengan menggunakan definisi rasisme dan juga bentuk dari rasisme dalam beberapa sumber, peneliti membagi kategori rasisme yang terjadi dalam film *When Marnie was There*. Kategori-kategori tersebut adalah diskriminasi verbal, penghindaran, pengeluan, dan kekerasan fisik. Beberapa macam kategori ini disesuaikan dengan jenis-jenis kekerasan yang telah ditunjukkan dalam definisi-definisi yang telah dikumpulkan oleh penulis dan menyesuaikan dengan kekerasan yang terjadi di dalam film. Peneliti juga mengumpulkan bukti berupa *screenshot* adegan terjadinya kekerasan fisik atau *physical abuse* yang digambarkan secara jelas dalam adegan saat Marnie ditinggalkan orangtuanya dan disiksa oleh *nan* dan kedua pelayannya. Keempat jenis kekerasan ini sendiri juga terjadi di Jepang sehingga peneliti juga menyesuaikannya dengan konteks sosial yang ada di tengah masyarakat.

Pemakaian kata-kata dan kalimat yang diutarakan oleh tokoh-tokoh orang Jepang sendiri menjadi sebuah cara dari Yonebayashi untuk memperkuat posisi dari tokoh tersebut. Tokoh-tokoh yang merupakan orang Jepang sendiri memiliki kuasa untuk menindas tokoh birasial dalam cerita. Keputusan tersebut sendiri juga dibuat oleh Yonebayashi berdasarkan pada preferensi masyarakat Jepang dimana masyarakat Jepang sendiri menganggap identitas nasional di Jepang yang dikonstruksi secara rasial. Hal tersebut menjadi penting mengingat realitas di dunia dan pemahamannya mempengaruhi pembuat teks untuk membuat teks tersebut. Selain itu, peneliti juga menjabarkan konteks sosial terkait rasisme khususnya pada orang-orang birasial di Jepang untuk memperkuat pendapat adanya wacana-wacana tersebut.

Wacana rasisme dan juga birasial diperlihatkan melalui adegan-adegan yang ditampilkan, dialog, dan juga penokohan dalam film. Kekerasan-kekeraan dan juga peristiwa dalam cerita yang dialami oleh kedua tokoh yang digambarkan sebagai tokoh birasial inilah menjadi dasar asumsi akan adanya rasisme dalam film *When Marnie was There*. Selain itu, walau tidak disampaikan secara jelas dan gamblang, peneliti menemukan adanya perlakuan-perlakuan yang menandai adanya rasisme dalam film ini.

Meski tidak dapat digeneralisir, film-film Studio Ghibli memang dikenal selalu menyuguhkan cerita yang memuat permasalahan sosial yang melekat dengan kehidupan masyarakat sehari-hari. Pada dasarnya selalu ada makna-makna yang muncul pada *anime* Studio Ghibli. Melalui karya-karyanya, Studio Ghibli mencoba untuk menyampaikan adanya persoalan sosial yang begitu nyata di tengah-tengah masyarakat. Kekuatan dari Studio Ghibli terletak dari narasi-narasi karya filmnya selalu berbicara tentang hal-hal yang tidak banyak disinggung oleh masyarakat, khususnya di Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Befu, Harumi. 1968. *"Gift-Giving in Modernizing Japan"*. Honolulu: University Press of Hawaii
- Bigelow, Susan J. 2009. *Technologies of Perception: Miyazaki in Theory and Practices*. Vol 4.
- Cliffe, Sheila. 2017. *The Social Life of Kimono*. New York: Bloomsbury
- Guerdan, Stephanie. 2012. *Fact and Fiction: Portrayals of the Meiji Restoration in Anime*. Dietrich College of Humanities and Social Science.
- Eriyanto. 2006. *Analisis Wacana Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LkiS.
- Hayashida, Cullen Tadao. 1945. *Identity, Race and The Blood Ideology of Japan*. Washington: Xerox University Microfilms.
- Sobur, Alex. 2009. *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Takamori, Ayako. 2011. *Native Foreigner: Japanese Americans in Japan*. Tesis pada New York University untuk gelar Doctor of Philosophy Department of Anthropology.
- Tannen, Deborah. dkk. 2015. *The Handbook of Discourse Analysis: Second Edition*. Oxford: John Wiley & Sons, Inc.
- Takamori, Ayako. 2011. *Native Foreigner: Japanese Americans in Japan*. Tesis pada New York University untuk gelar Doctor of Philosophy Department of Anthropology.
- Rebecca M. Blank, Marilyn Dabady, Constance F. 2004. *Measuring Racism and Racial Discrimination*. National Research Council
- van Dijk, Teun. 2001. *Methods of critical discourse analysis*. UK: SAGE Publications.
- van Dijk, Teun. 1995. *Discourse Analysis as Ideology Analysis*. UK: SAGE Publications.
- van Dijk, Teun. 1993. *Discourse and Racism*. UK: SAGE Publications.
- Wells, P. 1998. *Understanding Animation*. Routledge: New York.
- Yamanaka, Hiroshi. 2008. *Japanese Visual Culture: Explration in the World of Manga and Anime*. New York: M.E Sharpe, Inc.
- Yoshida, Kaori. 2008. *Animation and "Otherness": The Politics of Gender, Racial, and Ethnic Identity in the World of Japanese Anime*. Vancouver: The University of British Columbia.