

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada tahun 1942 hingga tahun 1945 Indonesia mengalami penjajahan Jepang. Jepang masuk melalui bentuk-bentuk propaganda salah satunya adalah yang menyatakan bahwa Jepang Pelindung Asia, Jepang Pemimpin Asia dan Jepang Cahaya Asia sering disebut dengan Gerakan Tiga A. Jepang menjanjikan kemerdekaan untuk Indonesia dan membebaskan seluruh wilayah Asia dari penjajahan. Gerakan ini didirikan pada 29 April 1942 dan dikepalai oleh Kepala Departemen Propaganda (Sendenbu) Jepang, Hitoshi Shimizu (Nailufar, 2020).



**Gambar 1. Gerakan Tiga A Masa Pendudukan Jepang**

*(Sumber: Nailufar, 2020)*

Proses melaksanakan propaganda Jepang, Jepang menggunakan berbagai teknik antara lain memanfaatkan berbagai macam dokumen-dokumen komunikasi yang berfungsi untuk mempersuasi masyarakat Indonesia. Tujuannya agar masyarakat Indonesia mau untuk bekerja sama dengan Jepang. Dokumen komunikasi ini berupa verbal dan nonverbal. Untuk mempersuasi masyarakat, Jepang membentuk departemen propaganda yang disebut Sendenbu. Mereka menjadi bagian dari media propaganda Jepang. Propaganda dilakukan melalui kegiatan seni, sastra dan budaya. Jepang melibatkan sastrawan dan seniman untuk dikirim ke daerah penduduk. Propaganda yang dilakukan Jepang memanfaatkan komunikasi verbal dan non verbal yakni berupa bahasa, tulisan, dan lukisan atau karya seni (Dewi, Setyanto & Ambarastuti, 2015, h.48).

Menurut Mulyana (2017, h. 260), komunikasi verbal ialah proses pertukaran informasi yang menggunakan bahasa sebagai sistem kode. Artinya, komunikasi menggunakan berupa kata-kata baik secara lisan maupun tulisan. Sedangkan komunikasi non verbal adalah proses transmisi pesan yang tidak menggunakan kata-kata melainkan gerakan tubuh, gambar, kontak mata dan sentuhan. Peneliti ingin berfokus pada aspek komunikasi non verbal. Komunikasi non verbal terbagi menjadi tiga bagian. Pertama, *sign language* yang biasa digunakan oleh bahasa isyarat tuna rungu. Kedua, *action language* gerakan tubuh yang dapat memberikan sinyal. Ketiga, *object language*, berbentuk lambang yang

diketahui public seperti karya seni (lukisan), musik, bendera yang dibuat secara sengaja maupun tidak (Mulyana, 2017, h.352).

Karya seni menjadi aspek dalam menyampaikan pesan secara non verbal, contohnya lukisan. Lukisan adalah salah satu sarana media komunikasi yang diungkapkan melalui bidang dua dimensi serta memanfaatkan medium garis, warna, bentuk dan tekstur. Penyempurnaan medium tersebut dapat menggunakan tinta, cat air, tanah liat, dan lainnya (Sanjaya & Citra, 2022, h.108). Sebuah lukisan melambangkan fungsi ekspresif di dalamnya. Kaitannya jika berkomunikasi tentunya terdapat emosi yang diekspresikan dalam bentuk seni. Secara tidak sadar, seni juga hadir dalam setiap kehidupan kita karena seni juga menjadi salah satu media komunikasi. Lukisan juga dapat menjadi penggambaran terhadap sesuatu hal seperti peristiwa yang telah terjadi. Artinya lukisan sebagai representasi sebuah peristiwa yang berisi makna.

Lukisan cat air dalam koleksi Kamishibai menjadi objek penelitian ini. Kamishibai disebut seni bercerita asal Jepang yang menggunakan gambar sebagai pendukungnya. Kamishibai adalah sebuah teknik bercerita yang menggunakan gambar sebagai pendukungnya. Kamishibai berasal dari huruf Kanji yang mana *Kami* artinya kertas dan *Shibai* berarti sesuatu yang dimainkan dalam teater (Widiandari, dkk, 2017, h.28-29). Kamishibai adalah pertunjukkan yang berisi aneka gambar yang mendukung alur cerita. Orang yang bercerita dengan teknik ini dinamakan

*Kamishibaiya* (Segu, 2016, h. 104). Berikut beberapa gambar sebagai contoh dari Kamishibai:



**Gambar 2. Tentara Jepang dan Bendera dengan Teks Jepang**

*(Sumber: beelbankwo2.nl)*



**Gambar 3.** Barisan sekelompok Tentara Jepang

*(Sumber: beelbankwo2.nl)*

Perlu diketahui bahwa Jepang selalu memanfaatkan kesenian berupa visualisasi sejarah lokalnya melalui dokumentasi yakni foto, memorabilia, museum dan video untuk mengembangkan tempat bersejarah. Maka tidak heran bahwa Jepang memiliki banyak sajian sejarahnya melalui bentuk visual untuk menarik wisatawan (Murti, 2019, h. 12). Terdapat banyak lukisan Kamishibai yang telah didigitalisasi oleh NIOD (Nederlands Instituut voor Oorlogsdocumentatie) pada website BEELDBANKWO2.NL yakni berjumlah 135 lukisan. Namun pada penelitian ini hanya akan berfokus pada gambar-gambar yang mengandung representasi Tentara Jepang. Objek tersebut mendominasi isi dari lukisan cat air tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti akan melihat representasi makna Tentara Jepang menggunakan perspektif semiotika Charles Sanders Peirce. Semiotik pada awalnya dibawa oleh Hippocrates yakni *semeon* yang memiliki arti dalam bahasa Yunani penunjuk (mark) atau tanda (sign). Semiotik merupakan ilmu yang mempelajari tanda dalam kehidupan manusia. Semiotik dalam pandangan Peirce merupakan ilmu analisis untuk mengkaji tanda yang terdiri atas Ikon, Indeks dan Simbol. Ikon berarti sebuah tanda yang dapat dikenali karena kemiripan rupa dengan objek aslinya. Indeks berarti tanda alamiah yang dapat merepresentasikan objeknya. Sedangkan symbol adalah tanda yang merujuk pada suatu hal sesuai kesepakatan masyarakat (Mulyana, 2017, h. 93).

Penelitian ini menggunakan semiotika karena semiotika dianggap penting dalam sistem penandaan. Teori semiotika penting karena untuk menunjukkan sistem bahasa yang mengandung tanda dan terbentuk di masyarakat. Oleh sebab itu semiotika erat hubungannya dengan kehidupan masyarakat karena dapat membuka kode-kode. Masyarakat hidup dan beradaptasi melalui bahasa. Dalam bahasa mengandung tanda-tanda atau lambang yang harus dipahami. Bahasa juga terbagi menjadi dua yakni bahasa verbal dan non verbal. Semiotika mempelajari tanda-tanda baik verbal maupun non verbal. Tujuannya agar mendapatkan makna yang sama dalam sistem penandaan.

Dalam penelitian ini, semiotika yang digunakan adalah kajian semiotic Charles Sander Peirce. Alasannya, teori semiotika Charles Sander

Peirce ini karena lukisan yang merepresentasikan Tentara Jepang memproduksi tanda yang dapat dikaji dalam unsur Objek yang terdiri dari Ikon, Indeks dan Simbol. Lukisan Kamishibai dapat direpresentasikan melalui teori ini karena memiliki tanda-tanda yang memberi makna sesuai dengan yang ada pada realitasnya. Teori semiotika Charles Sander Peirce memiliki tools yang dapat membuka makna dalam gambar.

Representasi merupakan konsep yang menggambarkan sesuatu, orang atau ide di mana objek memiliki kemiripan dengan yang diwakilinya (Sendari, 2021). Dalam karya seni, representasi terdiri tanda yang disusun untuk melahirkan konstruksi semantik dan mengungkapkan sebuah hubungan. Representasi tidak lepas dari penyampaian pesan di media yang menampilkan tanda untuk diserap oleh indera. Menurut Hall dalam Rahayu (2018, h.353), proses representasi terdiri dari dua yakni representasi mental konsep dan pemaknaan dalam bahasa. Representasi mental konsep ada dalam kepala kita yang berbentuk abstrak. Kemudian, bahasalah yang berperan dalam proses konstruksi makna.

Tentara Jepang dalam koleksi Kamishibai menjadi hal menarik untuk dijadikan objek penelitian. Alasan pengambilan objek ini adalah karena koleksi Kamishibai ini masih jarang diteliti sebelumnya padahal sangat lekat dengan sejarah kemerdekaan Indonesia. Maka, berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mengambil judul “Representasi Tentara Jepang dalam Koleksi Kamishibai tahun 1942-1945 dengan Analisis Semiotik Charles Sander Peirce”.

Penelitian mengenai media propaganda Jepang sudah banyak dilakukan peneliti. Pembahasan mengenai topik ini menjadi pembahasan yang cukup luas. Penelitian terdahulu mengenai Kamishibai, yakni:

1. Ulvira Nirwana Sudarmadi dengan penelitian yang berjudul “Kamishibai (紙芝居) sebagai Media Propaganda dalam Sejarah Pendudukan Militer Jepang di Jawa (1942-1945)”. Penelitian ini membahas tentang aktivitas propaganda pemerintah Jepang dalam sudut pandang ilmu sejarah. Dalam penelitian tersebut Kamishibai disebut menggunakan *soft power* karena propaganda secara langsung melainkan disisipkan secara halus. Propaganda ini juga dan tidak bersifat memaksa sehingga warna propagandanya tidak begitu terasa. Melalui analisisnya, penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa usaha Jepang dalam mempersuasi masyarakat Indonesia dilakukan untuk bisa bersaing mendapatkan tujuan yakni menjadi pemimpin Asia.
2. Segu dengan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan Bercerita dengan Metode Kamishibai”. Penelitian ini membahas mengenai keefektifan bercerita (*story telling*) menggunakan metode Kamishibai. Melalui analisa penelitian ini, Kamishibai mampu membantu meningkatkan kemampuan bercerita dalam Bahasa Inggris.

3. Ana Maria Marques dengan penelitian berjudul “Kamishibai: An Intangible Cultural Heritage of Japanese Culture and Its Application in Infant Education”. Penelitian ini membahas pentingnya menemukan inovasi baru dalam mempelajari budaya visual serta pendekatan *multicultural*. Penelitian ini menjelaskan bahwa Bentuk seni kamishibai harus diintegrasikan ke dalam kurikulum pra-sekolah dan sekolah dasar untuk mempromosikan membaca. Penelitian ini berfokus pada bagaimana sebuah teks dapat dipentaskan secara teatral dan melibatkan partisipasi dan interaksi anak-anak sebagai protagonis dalam prosesnya. Dapat disimpulkan bahwa menilai bahwa perkembangan interpretasi seni, potensi nilai sebuah teks ketika dipentaskan secara teatral memudahkan pengenalan multikulturalisme kepada anak-anak.

Namun, saat ini penulis memutuskan untuk meneliti media propaganda Jepang yakni Kamishibai dari sudut pandang Ilmu Komunikasi. Terdapat perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, antara lain penelitian mengenai media propaganda Jepang yakni Kamshibai dilihat dari aspek komunikasi bukan dari aspek sejarah ataupun pendidikan. Lalu, penelitian ini akan berfokus pada objek Tentara Jepang yang terdapat pada lukisan Kamishibai.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana Representasi Tentara Jepang dalam Koleksi Kamishibai tahun 1942-1945 dengan Analisis Semiotik Charles Sander Peirce?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:  
Mengetahui representasi Tentara Jepang dalam Koleksi Kamishibai tahun 1942-1945 dengan Analisis Semiotik Charles Sander Peirce

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan mampu memperkaya pengetahuan dan multidisiplin antara ilmu sejarah dan ilmu komunikasi. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan wawasan mengenai aspek komunikasi visual dalam penyampaian pesan. serta memperkenalkan seni bercerita ala Jepang mengenai Propaganda Jepang di Indonesia.

#### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan media propaganda pada masa penjajahan Jepang. Selain itu, penelitian ini diharapkan bisa memberikan pelajaran kepada era kehidupan saat ini untuk melihat media propaganda yang serupa meskipun terdapat beberapa perbedaan.

Serta, penelitian ini diharapkan berguna untuk teman-teman dalam Ilmu Sejarah dalam melihat lebih jauh media Kamishibai ini.

## **E. Kerangka Teori**

Penelitian ini berfokus pada aspek komunikasi yang menggunakan beberapa tools komunikasi. Tools komunikasi digunakan berdasarkan objek penelitian ini. Terdapat beberapa tools komunikasi yang digunakan sebagai kerangka teori yaitu:

### **1. Teori Propaganda**

Propaganda berasal dari bahasa *Neo Latin* yakni *propagandatus* atau *propagare* yang berarti penyebaran. Pada awalnya kata tersebut digunakan oleh Paus Gregorius XV di Italia pada 1622. Kata tersebut digunakan untuk menamai lembaga pada kegiatan misionaris Gereja Katolik Roma, *Congregatio de Propaganda Fide*. Propaganda adalah suatu jenis komunikasi yang bertujuan untuk mengendalikan seseorang atau kelompok dengan cara mempengaruhi dan membentuk opini publik. Propaganda ini biasanya dilakukan melalui manipulasi serta melebih-lebihkan sesuatu. Menurut Shoelhi (2012, h.34), propaganda adalah penyebaran informasi yang direkayasa untuk mendoktrin target propaganda terhadap suatu pandangan atau kepentingan.

Menurut Shoelhi (2012, h.42), propaganda memiliki beberapa jenis, yakni:

a. Menurut Sumbernya

1. Propaganda Tertutup (*Concealed Propaganda*), adalah propaganda yang sumbernya tidak diketahui. Propaganda ini dilakukan tidak secara terang-terangan dalam mencapai tujuan

2. Propaganda Terbuka (*Revealed Propaganda*), adalah propaganda yang sumbernya disebutkan dengan terbuka dan jelas

b. Menurut Metodenya

1. *Coersive Propaganda*, adalah propaganda yang menggunakan kekerasan atau ancaman sebagai metodenya. Target propaganda akan merasa tertekan dan terancam serta mereka akan memiliki rasa takut dan sengsara.

2. *Persuasive Propaganda*, adalah propaganda yang menggunakan metode membujuk untuk menimbulkan rasa tertarik kepada target propaganda.

c. Menurut Sifatnya

1. *White Propaganda*, adalah propaganda yang dilakukan dengan jujur dan benar serta isi dan sumber propogandanya jelas. Propaganda ini digunakan untuk menyebarkan informasi dan ideologi yang mana dilakukan secara terang-terangan.

2. *Black Propaganda*, adalah propaganda yang dilaksanakan secara licik untuk menipu dengan penuh kepalsuan. Propaganda ini sering digunakan dalam suasana bahaya atau saat masa peperangan untuk menjatuhkan moral lawan.

d. Menurut Sistemnya (Bactiar, dkk, 2016, h.81)

*Symbolic Interaction*, adalah propaganda yang menggunakan lambang sebagai alat komunikasinya yakni bahasa, gambar serta isyarat. Ketiganya dimanfaatkan sedemikian rupa untuk mempengaruhi pikiran target propaganda sehingga mudah untuk menerima pesan.

Propaganda digunakan untuk mempengaruhi target propaganda yang akan dituju baik di Negara sendiri maupun di Negara lain. Salah satu kegiatan untuk menyampaikan gagasan tentang Negara dan bangsa dengan tujuan mempengaruhi opini public dalam kajian komunikasi adalah melalui kegiatan *national branding*. *National Branding* adalah cara untuk membentuk persepsi terhadap suatu target kelompok masyarakat (Murti, Ratriyana & Asmoro, 2023, h. 4). Dalam melancarkan aksi kampanye, media menjadi salah satu alat yang digunakan untuk menyebarkan pesan serta informasi kepada target propaganda.

## 2. Media Propaganda

Media propaganda adalah alat yang digunakan untuk melancarkan kegiatan propaganda (Bachtiar, 2016, h.82). Media berasal dari bahasa

latin yakni “Medius” yang berarti perantara. Menurut Stephen Crane media adalah sebuah pasar yang mana kebijaksanaan dijual bebas dan dapat dimainkan. Artinya adalah, sebuah media tidak serta merta berisi sebuah kebenaran. . Propaganda adalah suatu jenis komunikasi yang bertujuan untuk mengendalikan seseorang atau kelompok dengan cara mempengaruhi dan membentuk opini public. Jadi, media propaganda adalah alat komunikasi yang digunakan untuk mengendalikan seseorang dengan cara memanipulasi informasi (Bachtiar, 2016, h.82).

Media propaganda digunakan untuk menyebarkan informasi yang pada akhirnya mengubah pemikiran masyarakat. Media propaganda dapat mempersuasi atensi publik mengenai suatu isu, orang, ataupun peristiwa. Media akan mengemas informasi tentang pentingnya suatu isu (Bachtiar, 2016, h.83). Media propaganda tidak terlepas dari sebuah peristiwa yang secara terus menerus disajikan media. Peristiwa tersebut akan mempengaruhi pemikirkan khalayak. Media menjadi pilihan di mana identitas dan budaya nasional disebarkan dan diinformasikan dengan mudah (Murti, Ratriyana & Asmoro, 2023, h. 4). Kemudian, akan menimbulkan efek yang berhubungan dengan sikap seseorang. Pada saat PD II, Jepang memanfaatkan media sebagai alat propogandanya. Media propaganda dimanfaatkan melalui kesenian.

### **3. Media Propaganda Jepang**

Jepang memanfaatkan media propaganda untuk memperoleh tujuannya menguasai wilayah Asia. Media propaganda Jepang sepertinya sudah menjadi rahasia umum untuk masyarakat Indonesia. Jepang memanfaatkan seni sebagai media propaganda. Hal tersebut digunakan agar masyarakat lebih tertarik untuk mengikutinya karena Jepang menggunakan teknik yang minim kekerasan. Jika didefinisikan, propaganda adalah bentuk komunikasi persuasif untuk mempengaruhi pikiran seseorang. Media propaganda Jepang dilakukan dikemas dalam bentuk kesenian. Materi propaganda dalam bentuk kesenian berupa puisi, musik, film dan sandiwara. Kesenian merupakan unsur kebudayaan yang bernilai *entertaining* sehingga masyarakat Indonesia mengira mereka tidak berada di bawah tekanan.

Terdapat beberapa jenis media seni yang dijadikan alat propaganda oleh Jepang di Indonesia, yaitu:

- a. Film, merupakan media propaganda yang menyajikan film Jepang yang diimpor dan diproduksi di Jawa. Film yang ditayangkan tentunya memiliki pesan moral dan indoktrinasi politik. Film yang diutamakan adalah film documenter, kebudayaan serta film berita.
- b. Sandiwara, merupakan media propaganda yang cukup berkembang karena cerita yang dibawakan oleh sandiwara keliling dapat dibawakan pula di atas panggung. Sandiwara tersebut nantinya juga dapat dijadikan film. Faktor pendukung

adalah adanya Pusat Kebudayaan (Keimin Bunka Shidosho) yakni sarana yang mendukung kegiatan sandiwara. Perkumpulan sandiwara yang cukup terkenal pada masa itu diantaranya Tjahaja Asia, Bintang Soerabaja, Dewi Mada, Tjahaja Timoer, Noesantara Pantjawarna, Miss Tjitjih, Bintang, Warnasari, Sinar Sari, Persafi, dan Maya.

c. Lagu, merupakan media propaganda untuk meningkatkan moral. Masyarakat Indonesia diajarkan lagu Jepang sejak sekolah dasar.

d. Kamishibai, merupakan media propaganda Jepang yang cukup efektif digunakan karena mudah dibawa, menarik dan ekonomis. Kamishibai digunakan untuk menghibur serta menarik perhatian masyarakat Indonesia. Kamishibai adalah pertunjukan kisah gambar gaya Jepang.

Media propaganda Jepang dikemas dalam bentuk kesenian. Tentunya, kesenian memiliki tanda dan symbol yang digunakan untuk mencapai tujuan. Salah satu media propaganda Jepang yakni Kamishibai. Kamishibai adalah sebuah teknik bercerita yang menggunakan gambar sebagai pendukungnya. Simbol atau tanda termasuk dalam paradigma komunikasi Semiotika.

#### **4. Paradigma Komunikasi Konstruktivis**

Paradigma komunikasi konstruktivis adalah pandangan atau perspektif dalam ilmu komunikasi yang menekankan pentingnya

konstruksi atau pembentukan makna dalam interaksi antara individu atau kelompok. Menurut pandangan ini, makna dalam komunikasi tidak ditemukan secara objektif atau universal, tetapi dibangun secara sosial dan kontekstual oleh orang-orang yang terlibat dalam interaksi tersebut. Dalam paradigma ini, komunikasi dianggap sebagai proses sosial yang aktif, dimana setiap individu memiliki peran penting dalam menghasilkan makna yang dibagikan. Kehidupan manusia dikelilingi oleh tanda dan simbol. Simbol atau tanda yang dipilih merupakan perwujudan lain dari wujud aslinya, karena lambang atau simbol tersebut membawa pengalaman lain yang terkait dengan pemikiran manusia (Hidayat, 2003, p.3).

Oleh karena itu, konstruktivisme menekankan pada pentingnya memahami perbedaan individu dan konteks dalam membangun makna yang bersama-sama. Paradigma komunikasi konstruktivis menekankan pada pentingnya memahami bahwa makna dalam komunikasi dibangun secara sosial dan kontekstual, dan bahwa setiap individu memiliki peran penting dalam menghasilkan makna yang dibagikan. Hal ini berbicara mengenai semiotic. Semiotik menegaskan bahwa makna berkaitan dengan tiga hal yaitu benda, manusia dan tanda.

Menurut salah satu tokoh semiotic, Charles Sander Peirce, semiosis adalah hubungan antara tanda, benda dan arti. Artinya adalah sebuah tanda merupakan representasi dari benda yang ada dalam benak

manusia. Misalnya, tanda yang ada disekitar kita memiliki makna dan melambangkan hubungan yang berkaitan dengan kehidupan. Stimulus merupakan konsep dasar dari tanda yang menghadirkan tanda dalam beberapa kondisi lain. Contohnya ketika semut datang menandakan adanya makanan atau minuman yang manis. Selain tanda, simbol juga merupakan sesuatu yang menandakan banyak makna, termasuk makna yang sangat khusus sehingga tanda dan simbol dapat dibedakan dalam referensinya. Tanda dalam realitasnya memiliki referensi yang jelas terhadap sesuatu sedangkan simbol tidak (Setiawan, 2019, h.23). Komunikasi dalam paradigma semiotika membahas aspek komunikasi melalui tanda. Tanda-tanda yang ada memiliki artinya masing-masing jika dikaji dalam ilmu Semiotika.

## **5. Semiotika**

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari peristiwa, objek serta kebudayaan melalui tanda. Secara etimologis, semiotika berasal dari bahasa Yunani yaitu "*semeion*" yang berarti "tanda" (Wibowo, 2013, h.8). Semiotika berbicara tentang sebuah karya yang ditafsirkan melalui tanda dan simbol. Dalam hal ini, bahwa masyarakat dan kebudayaan merupakan tanda-tanda yang memiliki makna. Tanda-tanda yang ada memiliki artinya masing-masing jika dikaji dalam ilmu Semiotika. Tanda (sign) menjadi dasar dari seluruh komunikasi. Banyak hal yang data dikomunikasikan di dunia ini melalui tanda. Menurut Umberto Eco, semiotika terbagi menjadi dua yakni semiotika

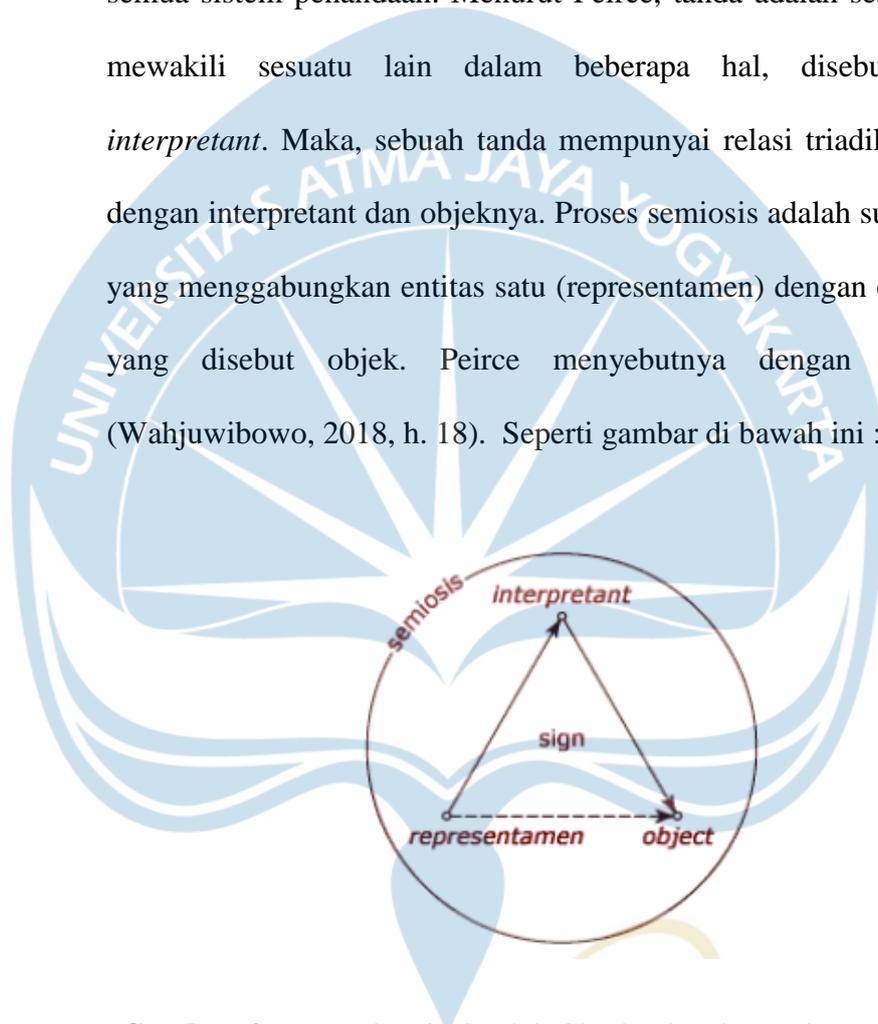
komunikasi dan semiotika signifikasi. Semiotika komunikasi berbicara pada produksi tanda yang memiliki faktor komunikasi yakni pengirim, penerima sistem tanda, pesan, saluran dan pesan. Sedangkan semiotika signifikasi mengutamakan pemahaman suatu tanda yang berhubungan langsung dengan kognisi penerima tanda (Wahjuwibowo, 2018, h.9).

Semiotika mempelajari hakikat sebuah tanda yang dibalikinya memiliki makna. Tanda tersebut merupakan cerminan dari sebuah realitas yang dikembangkan melalui bahasa verbal (kata-kata). Alex Sobur mengartikan simbol berasal dari bahasa Yunani yakni “*symbolien*” yang berarti sebuah ide, tanda atau ciri-ciri. Sebuah simbol memiliki sifat metafora yaitu dapat mengungkapkan sebuah makna suatu objek menggunakan kata berdasarkan persamaan (Sya’Dian, 2015, h.52). Tanda terbagi menjadi dua yakni tanda verbal dan tanda visual. Tanda verbal adalah tanda kebahasaan, Tanda sedangkan tanda visual yaitu tanda yang dapat dilihat (Pradopo, 2012, h.42). Salah satu tokoh yang mengkaji ilmu mengenai Semiotika yakni Charles Sander Peirce.

## **6. Semiotika Charles Sander Peirce**

Charles Sander Peirce lahir pada tahun 1839 di Cambridge, Massachusetts. Ayahnya bernama Benyamin merupakan seorang professor di Harvard University. Selama 30 tahun Peirce bekerja sebagai ilmuwan dan kimiawan. Namun, sebagian besar sumbangan

pemikirannya berada pada logika, semiologi, filsafat, hingga matematika. Teori semiotika Peirce sering disebut dengan “*grand theory*” karena buah pemikiran Peirce bersifat menyeluruh, dari semua sistem penandaan. Menurut Peirce, tanda adalah sesuatu yang mewakili sesuatu lain dalam beberapa hal, disebut dengan *interpretant*. Maka, sebuah tanda mempunyai relasi triadik langsung dengan interpretant dan objeknya. Proses semiosis adalah suatu proses yang menggabungkan entitas satu (representamen) dengan entitas lain yang disebut objek. Peirce menyebutnya dengan signifikasi (Wahjuwibowo, 2018, h. 18). Seperti gambar di bawah ini :



**Gambar 4.** Proses Semiosis oleh Charles Sanders Peirce

(Sumber: Vera, N (2015), “*Semiotika dalam Riset Komunikasi*”)

1. Representamen (Sign) adalah bentuk fisik yang bisa diserap oleh pancaindera dan merujuk pada sesuatu. Representamen dibagi menjadi tiga yakni :
  - a. Qualisign, tanda berdasarkan sifatnya

- b. Sinsign, tanda berdasarkan bentuk pada realitanya
  - c. Legisign, tanda berdasarkan pada kesepakatan umum
2. Objek, dikelompokkan menjadi tiga yakni :
- a. Ikon, adalah sebuah tanda yang memiliki kemiripan rupa dengan aslinya sehingga mudah untuk dikenali hubungan representamen dan objek menjadi kesamaan dalam beberapa kualitas.
  - b. Indeks, adalah sebuah tanda yang mempunyai hubungan fenomenal atau eksistensial di antara representamen dan objek. Hubungan tanda dan objek bersifat konkret dan aktual.
  - c. Simbol, adalah sebuah jenis tanda yang sesuai dengan kesepakatan masyarakat dan bersifat arbitrer serta konvensional. Umumnya, tanda kebahasaan adalah simbol-simbol.
3. Interpretan, dibagi menjadi tiga yakni:
- a. Rheme, tanda yang ditafsirkan berdasarkan pilihan
  - b. Dicent Sign, penanda yang menampilkan informasi tentang petandanya
  - c. Argument, tanda untuk memberikan sebuah alasan mengenai sesuatu.

Peirce membagi tanda dan cara kerjanya ke dalam tiga kategori, seperti tabel di bawah ini (Mudjiyanto & Nur, 2013, h.75) :

**Tabel 1. Kategori Tanda dan Proses Kerjanya**

<b>Jenis Tanda</b>	<b>Ditandai dengan</b>	<b>Contoh</b>	<b>Proses Kerja</b>
Ikon	Kesamaan dan kemiripan	Gambar, foto, patung	Dilihat
Indeks	Hubungan sebab akibat dan keterkaitan	Asap--Api	Diperkirakan
Simbol	Konvensi atau kesepakatan sosial	Kata-kata, isyarat	Dipelajari

Jenis-jenis tanda yang ada pada kehidupan manusia tentunya memiliki berbagai makna. Untuk itu tanda yang ada akan ditafsirkan melalui pengalaman dan pengetahuan. Bagian dari proses penafsiran makna tersebut direpresentasikan melalui bahasa dan dipengaruhi oleh kebudayaan.

## **7. Representasi**

*“Representation is an essential part of the process by which meaning is produced and exchanged between members of culture”*, Stuart Hall (2003, h.17). Artinya, representasi adalah bagian penting dari proses makna diproduksi dan dipertukarkan antar anggota budaya. Representasi berarti menghubungkan konsep dalam pikiran kita dengan bahasa sehingga dapat mengartikan sebuah kejadian,

benda, orang ataupun suatu objek. Teori representasi Stuart Hall menunjukkan sebuah proses yang mana arti (meaning) dihasilkan menggunakan bahasa (language) dan berpengaruh pada kebudayaan (culture). Menurut Giles, Judy & Tim Middleton (1999, h.56-57) “*represent*” memiliki tiga definisi yakni: *to stand in for, to speak or act behalf of dan to re-present*. Sederhananya, representasi adalah cara untuk memproduksi sebuah makna.

Representasi memiliki dua komponen yang saling berhubungan yakni pikiran dan bahasa. Sebuah konsep ada di dalam pikiran sehingga manusia akan mengetahui makna tersebut. Namun, makna tersebut tidak akan bisa tersampaikan jika tidak menggunakan bahasa. Bahasa yang dimaksud adalah bahasa yang juga dimengerti orang lain sehingga makna tersebut tersampaikan dengan baik. Dalam sistem representasi, hal terpenting adalah manusia harus memiliki kebudayaan dan latar belakang pengetahuan yang sama agar menciptakan pemahaman yang sama pula. Setiap budaya pasti memiliki tafsiran yang berbeda-beda dalam memaknai sesuatu. Maka dari itu, masyarakat yang memiliki kebudayaan berbeda akan sulit memaknai sesuatu yang disampaikan oleh masyarakat budaya lain (Surahman, 2014, h.44).

Jadi, representasi berfokus pada kelompok yang memaknai realitas sesuai dengan budayanya. Makna tersebut ditampilkan sebagaimana mestinya. Makna yang disampaikan harus diterima secara ideologis

oleh masyarakat umum (Badara, 2014, h.56). Representasi merupakan sebuah proses sekelompok budaya memproduksi makna menggunakan bahasa. Bahasa sebagai sistem yang menggunakan tanda baik verbal maupun nonverbal. Saat PD II, Jepang menggunakan bahasa nonverbal sebagai alat komunikasi yakni Kamishibai.

#### 8. Kamishibai (紙芝居)

Kamishibai berarti teater kertas. Kamishibai adalah sebuah teknik bercerita yang menggunakan gambar sebagai pendukungnya. Kamishibai berasal dari huruf Kanji yang mana *Kami* artinya kertas dan *Shibai* berarti sesuatu yang dimainkan dalam teater. Dahulu, Kamishibai difungsikan untuk mengajarkan nilai-nilai kebajikan oleh Biksu. Kamishibai adalah pertunjukkan yang berisi aneka gambar yang mendukung alur cerita. Orang yang bercerita dengan teknik ini dinamakan *Kamishibaiya*. Media yang digunakan adalah kertas Kamishibai berisi gambar asal Jepang. Kertas tersebut memiliki tulisan dibagian belakang gambarnya. Pertunjukkan Kamishibai memerlukan teater yang berbentuk figura kotak berbahan dasar kayu. Fungsinya untuk meletakkan kertas Kamishibai saat bercerita (Widiandari, dkk, 2017, h.28-29).

Pada saat masa persiapan Perang Dunia II (PD II), Kamishibai digunakan sebagai sarana komunikasi massa kepada masyarakat. Hal tersebut disebabkan kondisi yang tidak kondusif pada bidang industri. Kamishibai digunakan sebagai media propaganda oleh Jepang.

Menurut Irianti (2014, h.77). Saat itu, pertunjukan teater Kamishibai diawasi oleh *Sendenbu*. Tema yang diproduksi beranekaragam untuk membujuk masyarakat Indonesia mengikuti rencana Jepang. Dalam setiap cerita, Kamishibai memiliki pesan moral untuk kehidupan masyarakat yang tentunya sesuai dengan prinsip pemerintah Jepang

## **F. Kerangka Konsep**

### **1. Tentara Jepang**

Tentara Jepang umumnya menggunakan seragam perang yang terdiri dari mantel, celana panjang, penutup kepala, helm baja, alas kaki, mantel dan jubah, jas hujan dan sabuk keberuntungan. Dilansir dari *Handbook on Japanese Military Forces* (Patrick Clancey & Larry Jewell, 1944, h.348), tentara Jepang memiliki 2 jenis seragam yang biasa digunakan di daerah beriklim sedang yakni model 90 (1930) dan model 98 (1938). Kedua jenis ini memiliki versi musim dingin wol dan musim panas kapas. Berikut berbagai jenis seragam Jepang, bersama dengan perlengkapan pribadi :

#### **1. Seragam Standar**

- a. Mantel M-1930, seragam tipe M-1930 yang lebih tua, masih dipakai oleh beberapa tentara Jepang, terbuat dari kain wol yang berat, berwarna mustard. Mantel ini tidak berbeda dengan mantel Amerika pada Perang Dunia I. Ia memiliki kerah *stand-*

*up* yang tinggi, di mana lambang lengan dan unit dilampirkan kecuali ketika di lapangan.

b. Mantel M-1938, seragam tipe M-1938 yang lebih baru berwarna zaitun menjemukan dan terbuat dari katun atau wol, tergantung pada musim saat perang berlangsung. Mantel ini memiliki kerah *turn-down* dan empat saku dengan penutup.

c. Celana panjang, di lapangan orang Jepang sekarang biasanya memakai celana semi-celana, dipotong tinggi di pinggang dan diikat dengan dua tali anyaman. *Putte spiral* yang dibungkus biasanya dikenakan oleh para tamtama yang turun dari kuda. Petugas mengenakan *putte*, sepatu bot, atau legging kulit, dengan celana pendek atau semi-celana. Celana panjang tanpa manset dikenakan dengan mantel M-1930, tetapi ditutupi dengan *puttee*, sepatu bot, atau legging di lapangan.

d. Penutup kepala, terbagi menjadi tiga yakni:

(1) Field Cap, topi lapangan terbuat dari kain wol berwarna zaitun dan umumnya berbentuk kepala, dengan pelindung sempit dari bahan yang sama dan tali dagu kulit berwarna coklat. Ini memiliki bintang di sepanjang jahitan depan vertikal. Topi ini dapat dikenakan di bawah helm.

(2) Steel Helmet, helm baja umumnya dipakai selama pertempuran. Pita anyaman mengikat di bawah dagu atau di belakang leher. Lambang bintang juga dikenakan pada helm

logam. Baja berkualitas rendah dan helm mudah tertusuk atau pecah.

(3) Service Cap, topi layanan ini berwarna zaitun menjemukan dan bentuknya mirip dengan Angkatan Darat Amerika Serikat, tetapi memiliki mahkota yang lebih kecil dan pelindung yang lebih pendek. Sebuah pipa merah dimasukkan di tepi luar mahkota dan ikat kepala dikelilingi dengan potongan kain merah yang lebarnya kira-kira 11/2 inci. Di bagian depan ikat kepala adalah bintang emas. Untuk perwira dan pria Pengawal Kekaisaran, daun karangan bunga setengah lingkaran diikat tepat di bawah bintang. Visor dan tali dagu terbuat dari kulit hitam dalam desain standar militer.

- e. Alas kaki, prajurit yang turun dari kuda itu mengenakan sepatu layanan warna coklat muda dari kulit babi atau kulit sapi. Sepatunya *hobnail* dan memiliki tumit berbingkai logam. Pria dari layanan berkuda mengenakan sepatu bot berkuda berwarna coklat muda atau legging dan sepatu kulit. Sepatu bot dan sepatu petugas memiliki desain yang serupa, tetapi biasanya berwarna hitam. Tabi kanvas hitam bersol karet sering dibawa sebagai sepatu kedua, terutama di cuaca hangat. Sebagian besar, meskipun tidak semua, tabi memiliki jari kaki yang terbelah, yang tidak memiliki tujuan khusus tetapi merupakan karakteristik dari banyak sepatu Jepang. Sol memiliki *cleat*

seperti punggungan di bawah bola kaki untuk traksi yang lebih baik. Kaus kaki Jepang biasanya tidak bertumit. Kaus kaki wol dan katun digunakan.

2. Seragam untuk Lengan Khusus (Patrick Clancey & Larry Jewell, 1944, h.348)

- a. Tank Personnel, pasukan tank memakai baju dari bahan yang mirip dengan yang digunakan di katun musim panas seragam. Setelan dengan kancing di bagian depan memiliki kerah turn-down dan saku dada kiri.
- b. Paratroops, *coverall* pasukan terjun payung katun tanpa lengan dikenakan di atas seragam dan peralatan lapangan. Mencapai ke lutut dan terkunci erat di sekitar kaki.
- c. *Individual Camouflage*, orang Jepang sangat bergantung pada individu untuk mengimprovisasi metode kamuflasenya sendiri. Pasukan diajari cara menempelkan dedaunan, gumpalan rumput, dan dedaunan ke helm dan jaring kamuflasse tubuh. Jaring tubuh, beberapa di antaranya memiliki pola belang-belang, digunakan terutama sebagai tirai untuk menyembunyikan garis tubuh. Dalam kasus lain tentara menjahit loop benang di atas pakaian mereka untuk digunakan untuk menempelkan dedaunan.



**Gambar 5. Tentara Jepang dengan Seragam Dinas**

*Collase by Writer*

*(Sumber: Patrick Clancey & Larry Jewell, 1944)*

## **2. Koleksi Kamishibai tahun 1942-1945**

Kamishibai digunakan sebagai media propaganda Jepang terhadap Indonesia. Koleksi Kamishibai yang dapat ditemui dalam website [BEELDBANKWO2.NL](http://BEELDBANKWO2.NL) merupakan koleksi digital. Terdapat 135 gambar mengenai “Japanese Propagandadienst”. Berikut contoh gambar koleksi Kamishibai tahun 1942-1945 mengenai Propaganda Jepang terhadap Indonesia yang bersumber dari [beeldbankwo2.nl](http://beeldbankwo2.nl).



**Gambar 6. Tiga tentara Jepang di samping tempat tidur seorang pria**  
(Sumber: *beelbankwo2.nl*)



**Gambar 7. Tentara Jepang dan dua wanita di bawah pohon. Tentara Jepang lainnya memainkan terompet.**

(Sumber: *beelbankwo2.nl*)

## **G. Metodologi Penelitian**

Dalam penelitian ini, terdapat metodologi penelitian yaitu:

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2015, h. 49), penelitian kualitatif adalah sebuah metode penelitian yang berlandaskan filsafat postpositivisme untuk meneliti suatu objek. Jenis penelitian ini nantinya akan menghasilkan penemuan dengan tidak menggunakan metode statistik atau pengukuran. Sehingga metode kualitatif ini dianggap dapat menjelaskan atau mendeskripsikan suatu fenomena atau gejala secara menyeluruh (holistic) agar lebih jelas dan bermakna.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah semiotika untuk menggali makna tersembunyi dalam suatu objek. Metode semiotika digunakan untuk menganalisis data kualitatif seperti teks, gambar dan objek budaya. Tahapan semiotika dalam menggali suatu makna tersembunyi adalah dengan mengidentifikasi simbol dalam data seperti gambar, warna ataupun objek. Kemudian menganalisis makna dari simbol-simbol yang telah ditemukan dengan mengacu pada konteks sosial, sejarah dan budaya. Lalu, menafsirkan makna dari simbol-simbol menggunakan bahasa untuk mengungkapkan makna dan pesan di dalamnya (Vera, 2015, p.8). Dalam proses ini peneliti berfokus pada lukisan cat air pada Koleksi Kamishibai.

Metode semiotika ini memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi, serta menggali makna dari Tentara Jepang dalam koleksi Kamishibai. Peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian, interpretasi data dan pencapaian pemahaman melalui gambar. Data yang disajikan untuk dalam bentuk gambar atau lukisan cat air secara digital. Data yang dihasilkan berasal dari observasi gambar Kamishibai yang telah didigitalisasi oleh NIOD dalam website [BEELDBANKWO2.NL](http://BEELDBANKWO2.NL).

## **2. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah Observasi. Menurut Rukajat (2018, h. 22), Observasi adalah aktivitas yang sistematis terhadap tanda baik fisik maupun mental. Terdapat tingkatan dalam melakukan observasi dalam penelitian yakni partisipasi nihil, partisipasi aktif dan partisipasi penuh. Teknik observasi digunakan untuk mengamati lingkungan sekitar. Manfaat teknik observasi bagi peneliti adalah mampu memahami konteks data secara holistic, peneliti dapat menggunakan metode induktif yang tidak ada hubungannya dengan pandangan sebelumnya, serta dapat merasakan kondisi sosial. Oleh karena itu, teknik observasi dapat mengungkapkan kondisi dan situasi yang sebenarnya.

Data yang akan dikumpulkan memiliki beberapa ketentuan, yakni:

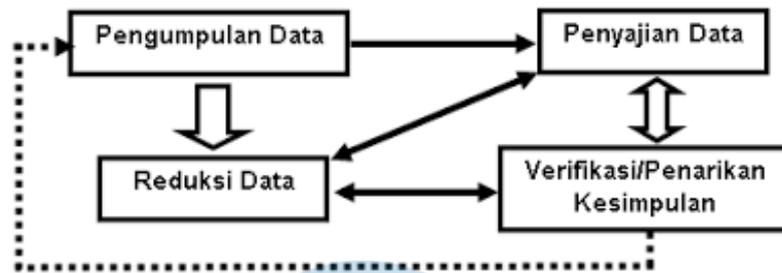
1. Tentara Jepang yang berinteraksi dengan Tentara Jepang lainnya. Alasannya Tentara Jepang pasti berinteraksi dengan

sesamanya untuk berdiskusi ataupun menyusun rencana penyerangan kepada pihak sekutu serta propaganda nya kepada masyarakat Indonesia.

2. Tentara Jepang dengan Tentara dari Negara lain. Alasannya, Tentara Jepang ingin menguasai wilayah Asia Tenggara tentunya harus menaklukkan pihak sekutu. Terdapat interaksi antar pihak Jepang dan Sekutu melalui peperangan.

3. Tentara Jepang yang berinteraksi dengan masyarakat Indonesia. Alasannya, Tentara Jepang tidak bisa lepas dengan masyarakat Indonesia karena tujuan licik Jepang yang menjadikan masyarakat Indonesia sebagai senjata dalam melawan pihak Sekutu. Jepang memanfaatkan propaganda tanpa kekerasan agar masyarakat Indonesia terbuai dan memihak kepada Jepang

Hasil observasi melalui sumber *beeldbankwo2.nd*, ditemukannya dua belas gambar yang akan diteliti sesuai dengan ketentuan di atas. Lukisan yang akan diteliti tidak mencari kuantitas melainkan eksplorasi simbolik berdasarkan ketentuan di atas. Peneliti tidak fokus pada satu lukisan saja karena satu lukisan terlalu sederhana untuk dieksplorasi. Kemudian, berikut adalah langkah-langkah untuk menganalisis data:



**Gambar 8. Teknik Analisis Data**

*(Sumber: Miles, B. Mathew dan Michael Huberman, 1992)*

