

DOI <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v10i1.3958>

Fakta Kemanusiaan dan Subjek Kolektif dalam Film *The Journey*: Cerminan Struktur Sosial dalam Anime

Aviah Nurhasanah^{1*}, Rohanda¹, Dayudin¹

¹Bahasa dan Sastra Arab, Fakultas Adab dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati
Jl. A.H Nasution No. 105, Bandung, 40293.

Penulis untuk Korespondensi/E-mail: aviahcianjur@gmail.com

Abstract - The presence of anime, in addition to functioning as entertainment, often also reflects social structures through depictions of human reality and social identity, one of which is the anime *The Journey*. This anime presents a story in the context of Middle Eastern history and culture. This study aims to reveal how human facts and collective subjects are represented as a reflection of social structures in Anime. The research data are in the form of scenes, dialogues, and storylines of the anime film *The Journey* which was released in June 2021. The data collection technique was carried out using the listening and note taking technique. The results and discussion show that the anime *The Journey* depicts human facts and collective subjects Arab society through the social structure in the film. Through the genetic structuralism, prove that social structures in anime is not only fictional, but also a reflection of Arab society. This finding supports Lucien Goldmann's theory that literary works and popular culture can reflect social group. This study only focuses on two basic concepts of genetic structuralism, human facts and collective subjects. It is hoped that further research can continue research either with the same or different theories.

Abstrak – Kehadiran anime selain berfungsi sebagai hiburan sering kali juga mencerminkan struktur sosial melalui penggambaran realitas kemanusiaan dan identitas sosial, salah satunya adalah anime *The Journey*. Anime ini menyajikan kisah dalam konteks sejarah dan budaya timur tengah. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana fakta kemanusiaan dan subjek kolektif direpresentasikan sebagai cerminan struktur sosial dalam anime. Data penelitian berupa adegan, dialog dan alur cerita film anime *The Journey* yang dirilis pada bulan Juni 2021. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan Teknik Simak dan Catat. Hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa film anime *The Journey* menggambarkan fakta kemanusiaan dan subjek kolektif dalam masyarakat Arab melalui struktur sosial yang digambarkan dalam film. Melalui pendekatan strukturalisme genetik kita dapat membuktikan bahwa representasi struktur sosial dalam anime bukan bersifat fiktif, akan tetapi merupakan refleksi dari masyarakat Arab saat itu. Temuan ini mendukung Teori Lucien Goldmann bahwa karya sastra dan budaya populer dapat mencerminkan suatu kelompok sosial. Penelitian ini hanya berfokus pada dua konsep dasar strukturalisme genetik yaitu fakta kemanusiaan dan subjek kolektif, diharapkan penelitian selanjutnya dapat melanjutkan penelitian ini baik dengan teori yang sama ataupun berbeda.

Keywords – *Collective Subject, Genetic Structuralism, Human Facts.*

PENDAHULUAN

Film adalah salah satu produk media komunikasi massa yang memiliki peran sentral bagi bangsa pasarnya (Ramadhan et al., 2024). Dalam adegan yang ditampilkan dalam film, terkandung makna tersirat yang menjadi tujuan pembuatan film. Makna tersebut direpresentasikan oleh para tokoh agar

dapat dipahami oleh penonton melalui interaksi sosial (Yasmin et al., 2024). Melalui film, seseorang dapat mengenal berbagai gejala kehidupan dan menjadikannya pribadi lebih baik dalam menjalani kehidupan sebagaimana dicerminkan oleh tokoh dalam film (Masnani, 2023).

Dengan pergerakan dan pergantian yang cepat, film dapat memberikan visual yang berkelanjutan. Film dapat melukiskan gambar dan suara yang hidup hingga memberikan daya tariknya tersendiri (Qadriani et al., 2022), karena daya tariknya tersebut telah banyak film yang mendapatkan apresiasi masyarakat baik film yang diangkat dari novel, cerpen maupun sejarah.

Salah satu jenis film yang banyak diminati masyarakat adalah film anime. Film anime diminati karena karakter tokohnya yang unik dan kompleks, dari berbagai film anime satu diantaranya yang dapat menarik perhatian untuk diteliti yaitu film anime *The Journey*. Selain penyajiannya yang unik film ini juga mencerminkan nilai-nilai sosial, budaya dan sejarah.

Film anime *The Journey* adalah sebuah anime hasil kolaborasi antara Jepang dan Arab Saudi yang diproduksi oleh Toei Animation dan Manga Production. Film ini menghadirkan kisah dengan tema kemanusiaan dan identitas kolektif. Tema-tema tersebut sering muncul dalam berbagai anime, namun cara anime *The Journey* menyajikannya dalam konteks sejarah dan budaya Timur Tengah menjadikannya objek kajian yang menarik.

Strukturalisme genetik dapat digunakan sebagai pisau analisis dalam penelitian ini karena terdapat konsep fakta kemanusiaan dan subjek kolektif yang berkaitan dengan tema film anime *The Journey*. Strukturalisme genetik merupakan sebuah teori sastra yang ditemukan oleh seorang filsuf dan sosiolog yang bernama Lucien Goldmann atas dasar penolakan terhadap strukturalisme murni (Riana, 2021). Teori tersebut dipaparkan dalam karyanya yang berjudul *The Hidden God: A Study of Tragic Vision in the Pensées of Pascal and the Tragedies of Racine* yang terbit pada tahun 1956.

Strukturalisme genetik adalah salah satu pendekatan untuk menganalisis struktur karya sastra dengan memberikan perhatian akan asal-usulnya (Setiawati dan Rohanda, 2020). Pendekatan ini merupakan gabungan antara wawasan strukturalisme dengan perspektif Marxis, yaitu berfokus pada hubungan struktur sastra, sejarah, dan realitas sosial (Wajiran, 2024). Strukturalisme genetik memperdalam dua hal. Pertama, yang menjadi perhatian peneliti yaitu latar belakang sejarah dan sosial. Kedua, latar belakang itu yang menjadi titik tolak penganalisisan karya sastra (Damono dalam Zulfika, 2024).

Pada prinsip strukturalisme genetik karya sastra ialah hasil strukturasi pemikiran penciptanya atau

subjek kolektif tertentu yang tercipta karena adanya interaksi antara subjek dengan situasi sosialnya (Nurhasanah, 2015). Menurut Goldmann, menemukan struktur saja dalam karya sastra tidaklah cukup, tetapi juga harus menemukan makna dalam struktur. Sehingga dalam teori strukturalisme genetik selain memperhatikan unsur intrinsik karya sastra juga memperhatikan unsur ekstrinsiknya. Menurutnya, karya sastra tidak akan ada dari sebuah kekosongan budaya dan struktur tidak akan ada tanpa sebuah arti (Shinta, 2021).

Terdapat beberapa konsep dasar yang dikemukakan oleh Goldmann dalam strukturalisme genetik yaitu fakta kemanusiaan, subjek kolektif, pandangan dunia pengarang, strukturasi dan homologi, dan dialektika pemahaman penjelasan (Anwar dan Hidayati, 2024). Adapun pada film anime *The Journey* ini akan dilakukan penelitian dengan konsep strukturalisme genetik berupa fakta kemanusiaan dan subjek kolektif yang dirumuskan oleh Goldmann berkaitan dengan objek penelitian.

Fakta kemanusiaan ialah segala bentuk aktivitas dan perilaku baik berupa aktivitas sosial, politik, kultural, filosofis ataupun estetis, akan tetapi tidak semua fakta kemanusiaan bersifat historis, untuk mengetahui nilai historisnya, fakta kemanusiaan dibagi menjadi dua bagian yaitu fakta individual dan fakta sosial (Anwar, 2018).

Fakta individual merupakan fakta kemanusiaan yang muncul sebagai respon individu terhadap situasi dunianya. Respon yang timbul merupakan sebuah efek personal. Dapat dikatakan bahwa fakta individual merupakan keputusan-keputusan individu yang berarti tidak secara sosial, seperti luapan emosi, bernyanyi, bermimpi dan lain sebagainya. Adapun fakta sosial adalah fakta kemanusiaan yang dilakukan oleh seseorang sebagai bagian dari suatu masyarakat untuk merespon dunianya dengan cara memodifikasi dan berupaya untuk menciptakan keseimbangan sosial serta memiliki peran secara historis. Segala aktivitas atau tindakan baik yang bersifat politik, ekonomi, kultural, hingga sastra dilakukan untuk keseimbangan sosial dan untuk memodifikasi dunia juga berperan penting dalam sejarah merupakan fakta kemanusiaan sosial.

Konsep strukturalisme berikutnya yang menjadi bahasan penelitian adalah subjek kolektif. Subjek kolektif merupakan konsep dasar dalam strukturalisme genetik yang berfokus pada kelas sosial yaitu merujuk pada individu yang memiliki nilai, kesadaran, dan tujuan yang sama. Konsep ini

menunjukkan individu yang mewakili kelompok sehingga menciptakan pandangan yang menyeluruh yang ada dalam sejarah teks.

Penelitian ini merujuk pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, seperti analisis mengenai gambaran kondisi sosial dan budaya Jepang tahun 1963 dalam film *Kokuriko-zaka Kara* untuk melihat hubungan antara struktur film dan realitas sosial saat itu, penelitian tersebut berjudul “Gambaran Kondisi Jepang tahun 1963 dalam film *Kokuriko-zaka Kara* karya Miyazaki Gorō” (Ayuningtyas et al., 2022). Kemudian, analisis tentang struktur sosial dan dinamika kekuasaan dalam anime *Shingeki no Kyojin* pada penelitian yang berjudul “*Themes, Focalization and the Flow of Information: The Case of Shingeki no Kyojin*” (Ursini, 2017). Selanjutnya, analisis yang berkaitan dengan struktur sosial dan budaya berupa pengaruh mitologi nordik dalam anime *Attack on Titan* dengan judul penelitian “*The Body, Despair and Hero Worship – A Comparative Study of the Influence of Norse Mythology in Attack on Titan*” (Yamazaki, 2015).

Beberapa penelitian diatas telah mengkaji struktur sosial dalam sebuah anime. Namun, kajian mengenai bagaimana struktur sosial menjadi cerminan pembentukan narasi melalui strukturalisme genetik pada film anime *The Journey* masih jarang ditemukan. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Fakta Kemanusiaan dan Subjek Kolektif dalam Film *The Journey*: Cerminan Struktur Sosial dalam Anime” dengan tujuan untuk mengungkap bagaimana fakta kemanusiaan dan subjek kolektif direpresentasikan sebagai cerminan struktur sosial dalam film Anime *The Journey*.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Kualitatif, metode yang digunakan yaitu Metode Deskriptif Analitik. Deskriptif Analitik adalah sebuah metode yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan sistematis pada suatu objek atau peristiwa yang sedang terjadi (Sugiono, 2020). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode deskriptif analitik untuk mendeskripsikan fakta kemanusiaan dan subjek kolektif yang terkandung dalam film anime *The Journey* ditinjau dari pendekatan strukturalisme genetik.

Data penelitian yang digunakan berupa adegan, dialog dan alur cerita film dengan sumber datanya yaitu film anime *The Journey* yang disutradarai oleh

Kobun Shizuno. Film ini pertama kali dirilis di Timur Tengah dan Afrika Utara pada 17 Juni 2021, selanjutnya di Jepang pada 25 Juni 2021.

Dialog dan alur cerita dalam film anime *The Journey* dikumpulkan dengan teknik simak dan catat. Menurut Patton (2015), Teknik Simak dan Catat adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang mendalam juga rinci. Penelitian dilakukan dengan menyimak atau menonton film, kemudian mencatat semua hal-hal yang relevan dengan kepentingan penelitian.

Data diolah dan dianalisis menggunakan teknik interpretasi. Teknik interpretasi merupakan sebuah teknik untuk memberikan pemahaman dan memperkaya makna pada sebuah karya sastra dengan mempertimbangkan simbol dan relasi antar teks (Pradopo, 2016). Data pada film anime *The Journey* ditafsirkan dan diklasifikasikan berdasarkan teori strukturalisme genetik yang berkaitan dengan fakta kemanusiaan dan subjek kolektif beserta struktur sosial yang di representasikannya. Pengklasifikasian tersebut dilakukan dengan cara mengidentifikasi fakta kemanusiaan pada film dilihat dari aktivitas yang dilakukan oleh para tokoh. Adapun untuk mengidentifikasi subjek kolektif ditinjau dari hubungan individu ataupun kelompok yang memiliki nilai, kesadaran dan tujuan yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film Anime *The Journey*

Film anime *The Journey* adalah film animasi kolaborasi internasional antara Manga Productions Arab Saudi dengan Toei Animation Jepang yang disutradarai oleh Kobun Shizuno. Atsuhiko Tomioka sebagai penulis naskah film anime *The Journey* menyajikan film yang menarik, edukatif dan menghormati, untuk penamaannya sendiri film ini memiliki tiga sebutan, yaitu *Ar-Rihlah*, *Taiko Arabia Hantou de ni Kiseki to Tatakai no Monogatari*, dan *The Journey* (Rifa'i et al., 2022).

Film anime *The Journey* diproduksi dengan latar belakang sejarah. Film yang berdurasi 1 jam 50 menit ini terinspirasi dari peristiwa sejarah Islam, sebuah kisah yang berlatar di Semenanjung Arab 1.500 tahun yang lalu tepatnya sebelum kelahiran Nabi Muhammad SAW. Film ini menceritakan kisah Aws, seorang pembuat tembikar yang terjebak dalam pertempuran epik untuk mempertahankan

kotanya dari penjajah kejam yang dipimpin oleh seorang jenderal, Abrahah.

Abrahah berusaha untuk menghancurkan Ka'bah dan ingin memperbudak penduduk Makkah. Bukan tanpa sebab, melainkan sesuai dengan sejarah yang sudah sangat dikenal bahwa usaha penghancuran Ka'bah ini bermula dari Abrahah yang merasa iri dengan kemajuan Makkah yang disebabkan oleh eksistensi Ka'bah pada saat itu yang menjadi daya tarik bagi penduduk lain berkunjung ke Makkah.

Selain itu, dalam film anime ini juga menyajikan kisah-kisah mukjizat, seperti kisah Nabi Nuh, Nabi Musa dan lain sebagainya. Kisah mukjizat tersebut diceritakan untuk memberikan inspirasi dan semangat kepada para tokoh dalam menghadapi kesulitan dan cobaan. Sehingga, dapat mengembalikan semangat dan kepercayaan bahwa Allah akan membantu mereka melawan pasukan Abrahah (Hidayah dan Utomo, 2023).

Film anime *The Journey* bukanlah hasil produksi kolaborasi pertama antara Manga Production dan Toei Animation, sebelumnya antara keduanya juga telah menjalin kerja sama pada produksi film anime *Woodcutter's Treasure*, namun menariknya pada proses produksi film anime *The Journey* pemuda Arab Saudi pergi ke Jepang untuk melakukan pelatihan pembuatan film anime demi hasil yang maksimal. Pembuatan film ini memerlukan waktu sekitar dua setengah tahun dan tayang perdananya dengan teknologi 4DX yang memberikan pengalaman sinematik yang unik bagi penonton (Rifa'i et al., 2022). Film anime ini juga ditayangkan dengan dua versi bahasa yaitu bahasa Arab yang ditayangkan di Arab Saudi dan bahasa Jepang yang ditayangkan di Jepang.

Film Anime *The Journey* telah dirilis di banyak negara Timur Tengah dan Asia sejak bulan Juni tahun 2021, didukung oleh *Asian Content Business Summit* (ACBS) sebagai distributor utama di Asia. Film anime *The Journey* juga berpartisipasi dalam Festival Film "Septimius" yang diadakan di Amsterdam, Belanda dan telah memenangkan penghargaan Film Eksperimental Terbaik. Pencapaian itu menjadikannya film Saudi dan Arab pertama dalam sejarah yang memenangkan penghargaan Film Eksperimental Terbaik dalam festival internasional.

Di Indonesia sendiri penayangan film ini berlangsung pada 1 September 2022 di CGV FX Sudirman, Jakarta selatan. Kemudian Crunchyroll

menayangkan film ini pada 2 September 2022 yang memungkinkan akses penonton internasional di berbagai Negara.

Fakta Kemanusiaan dalam Film Anime *The Journey*

Pada konsep Goldmann karya sastra dianggap sebagai fakta kemanusiaan, karena karya sastra memiliki fungsi sebagai pemenuhan kebutuhan tertentu hingga membangun keseimbangan dengan lingkungan sosialnya (Sigalingging, 2020). Fakta kemanusiaan mempengaruhi elemen dalam film anime *The Journey*, seperti tokoh dan penokohan, latar tempat, tema dan amanat. Fakta kemanusiaan itu sendiri dapat diuraikan melalui fakta individual dan fakta sosial (Nurmalayani et al., 2021). Berikut uraian fakta kemanusiaan dalam film anime *The Journey*.

Fakta Individual

Fakta individual yang ditemukan pada film anime *The Journey* yang pertama adalah tekad pribadi. Tekad pribadi merupakan keputusan mental dan kesungguhan komitmen individu untuk mencapai tujuan tertentu, disertai keteguhan dan keberanian yang kuat (Nurachmadi et al., 2023). Tekad pribadi ini direpresentasikan oleh tokoh utama bernama Aws, yang kemudian hari menjadi seorang pahlawan, bukan tanpa sebab, melainkan setelah mengalami lika-liku kehidupan.



Gambar 1 - Menit 00:11:08 – 00: 11:20

أقسمت حين حزمت أمري وعزمت على القتال إلا أتجاهل
تكرياتي المألومة بل أن أتقبلها وأمضي في هذه المهمة الشريفة

“Aku bersumpah. Ketika aku memilih untuk tinggal dan berjuang, aku bersumpah untuk menerima masa laluku dari pada menguburnya untuk menjalankan misi mulia ini”.

Kehidupan Aws yang dulu merupakan kehidupan yang kalam. Ketika Aws kecil orang tuanya dibunuh dihadapannya sendiri oleh sekumpulan perampok, dan Aws sendiri diculik oleh perampok tersebut, ia dijadikan seorang budak yang pandai mencuri dan diperalat untuk mengelabui orang-orang yang akan

dirampok. Aws tak tahan dengan kehidupan seperti itu hingga akhirnya ia melarikan diri. Ketika Aws sudah dewasa ia masih menyesali perbuatannya, sehingga ketika ada panggilan perang untuk melawan pasukan Abrahah, Aws dengan penuh keyakinan menerima panggilan perang itu sebagai usahanya untuk menebus dosa-dosa yang telah ia lakukan.

Merujuk pada realitas sejarah Arab pra Islam atau sebelum kelahiran Nabi Muhammad SAW. masyarakat Arab menerapkan stratifikasi sosial yang mengelompokkan kelas-kelas sosial masyarakat, mereka membedakan antara budak, orang yang merdeka dan bangsawan (Al-Nadwi, 2020). Seperti halnya kutipan tersebut mempresentasikan status sosial tokoh utama, Aws dahulunya adalah seorang budak yang dijadikan pencuri, namun ketika dewasa berubah menjadi seorang pejuang dan pembela setelah ia diangkat menjadi seorang anak oleh sepasang suami istri.

Fakta individual pada film anime *The Journey* selanjutnya ditemukan pada tayangan dimana Aws mendatangi keluarganya untuk meminta izin dan menyatakan bahwa ia akan mengikuti peperangan.



Gambar 2 - Menit 00:13:11 – 00:13:47

إن قتب القتل على أحد منا يا هند ، فأنا من سيتول هذه المهمة فهذه
وجبي . لا أنس أني في يوم من الأيام دخلت هذا البيت بنية السرقة
فاستقبلت مني بلا أي عقاب . وفوق هذا ربيت مني وعملت مني
وكأنني ابن لكما كنت حين هتف لا أعيش على الجريمة فأعطيت
مني السلام وأوقدت ما إيماننا بقلب. والآن أنا الأول لكي أردت هذ
جميعا لكما

“Jika takdir menuntut salah satu dari kita bertarung wahai Hind, maka misi itu ditujukan padaku. Bertahun-tahun yang lalu, ketika aku masuk ke rumah ini untuk merampok ayah, ayah memaafkanku tanpa hukuman dan ayah menerimaku sebagai keluarga. Berdosa adalah satu-satunya cara hidup yang kutahu. Ayah menunjukkan padaku kehidupan yang damai dan mukjizat. Aku berhutang pada Ayah atas semuanya. Sekarang saatnya aku membayar atas semua yang ayah lakukan untukku”.

Fakta individual yang ditemukan pada film anime *The Journey* tersebut merupakan kebijakan individual. Kebijakan individual merupakan sebuah keputusan individu untuk melakukan suatu tindakan yang dipengaruhi oleh afiliasi politik atau etnis (Agbazuere, 2020). Kebijakan individual ini muncul pada diri Aws sang tokoh utama, hasil dari perenungan, mengambil pelajaran hidupnya di masa lalu, juga posisinya saat ini membuat Aws tidak ragu untuk mengambil keputusan yang besar. *Scene* ini merepresentasikan kemampuan individual Aws yang mampu menangani permasalahan di dunia pribadinya.

Kutipan ini juga mempresentasikan tentang norma sosial. Aws, sang tokoh utama mencerminkan tokoh yang menerapkan norma sosial. Hal tersebut dinyatakan langsung ketika ia meminta izin kepada orang tuanya sebelum mengikuti peperangan yang menunjukkan tata krama dan kesopanan.



Gambar 3 - Menit 00:41:49 – 00:41:58

Fakta kemanusiaan individual pada film anime *The Journey* berikutnya ditemukan pada tayangan dimana Aws berhasil menaklukkan ketakutannya saat bertemu dengan pasukan besar Abrahah, terlihat dari perkataan Aws saat memulai perang Aus berkata.

سأغيث شجاعة في قلبي وسأمضي في الطريق التي سلك ما قبل
من امان بالحق. موثق بأني أقوى من خوفي

“Aku akan menambah keberanian di hatiku, dan aku akan melanjutkan jalan yang diambil oleh pendahulu yang percaya pada kebenaran. Aku percaya bisa mengatasi ketakutanku.”

Fakta individual yang ditemukan pada film anime *The Journey* tersebut merupakan respons individual. Respons individual merupakan respons seseorang terhadap tindakan yang dipengaruhi oleh pengalaman dan konteks sosial (Brown et al., 2022). Respons individual ini muncul setelah melihat pasukan musuh yang jumlahnya sangat besar dan kuat. Berkat motivasi dari kisah para pendahulu juga ditopang dengan keyakinan yang kuat akan kebenaran membuat Aws mampu menaklukkan ketakutannya.

Kutipan tersebut juga mencerminkan masyarakat Arab yang menerapkan nilai sosial berupa keberanian yang besar. Aws mempresentasikan nilai sosial yang menjadi ciri khas karakter masyarakat Arab ketika menghadapi sebuah tantangan besar.

Fakta Sosial

Fakta sosial yang ditemukan pada film anime *The Journey* yang pertama adalah tindakan politik yang dilakukan Mus'ab selaku komandan pasukan Makkah yang berusaha mengendalikan semua pasukan Makkah dengan orasinya di sebuah lembah pada saat perkumpulan persiapan menghadapi pasukan Abrahah.



Gambar 4 - Menit 00:04:15 – 00:04:45

Mus'ab berkata:

في هذا الوقت التي نتحدث فيه، يتقدم أبرهة في جيشهم جرر نحوه يا بنا في مكة. ونحن لم نستمخ في حسم هذا إلا لكي تمنع عمورهم وغزوهم هذا نحن أهل مكة ولم نسمح لأبرهة وجيش أي خذوة واحدة بها سنردهم على أعقابهم وعند مكة لا بلغ حرم على الأعجا

“Pada saat ini pasukan Abrahah sedang bertolak menuju Makkah. dan kita semua disini untuk menghentikan mereka. Kita tidak boleh mundur selangkahpun dari Lembah ini. Misi kita adalah mengusir pasukan Abrahah tanpa membiarkan mereka masuk ke kota kita”.

Tindakan Mus'ab ini tidak hanya sekali, pada *scene flashback*, Mus'ab juga melakukan hal yang sama.



Gambar 5 - Menit 00:06:23 -00:06:32

ان عدونا أبرهة بنو تجليس بيت الله الحرام وخرب الكعبة خب بسه وخفذا ان سمحنا له

“Musuh kita Abrahah, menyatakan bahwa dia akan menghancurkan ka'bah yang suci. Kita tidak boleh membiarkannya”.

Kedudukannya sebagai komandan, posisi Mus'ab cukup berpengaruh, Mus'ab melakukan orasi ditengah keramaian Makkah mendahului para petinggi Makkah. Hal ini direpresentasikan dengan kedatangan Abdul Muthalib sebagai salah satu kepala suku paling berpengaruh yang kemudian mengambil alih suara perkumpulan tersebut.

Kutipan tersebut mempresentasikan pengaruh status sosial sebagai komandan sangat besar, mampu membuat orang-orang terpengaruh untuk mengikuti isi pikirannya dan komandonya.

Fakta sosial berikutnya yang ditemukan pada film anime *The Journey* adalah tindakan Aws sebagai salah satu prajurit dari pasukan Makkah yang berusaha mengubah keadaan dan situasi yang saat itu penuh dengan ketakutan dan kegelisahan diakibatkan serangan pasukan Abrahah yang sangat mengerikan. Usaha yang dilakukan Aws, dapat representasikan dari sikap Aws yang mengambil alih komando perang.



Gambar 6 - Menit 00:42:41 - 00:43:09

يا رجال اسمعو الي جميعا أنا أوس ابن زبير والآن جئت الي هنا لأحمي مكة وأسرة التي أحب. ألتتم شجاعة قد اجتمعتم والتقيت أفئدتكم جميعا على غيبة واحدة. ان هربتكم نجوتم بأرواحكم لكن ألا تابی أنفسكم العيش أدلاء صغرين وكانت لكم فرصة لدفع عن ايمانكم وعن دياركم .

“Wahai semuanya, dengarkan aku! Aku Aus bin Zubair. Berdirinya aku disini untuk melindungi Makkah dan keluargaku. Aku pikir kalian semua adalah jiwa pemberani yang berkumpul untuk alasan yang sama. Bahkan jika kalian bertahan hidup dengan menyerah pada rasa takut dan melarikan diri, kalian akan menyesal menyerahkan tanah dan iman selama sisa hidup kalian”.

Perkataan Aws mampu membuat semua orang tersadar akan pentingnya perjuangan yang tengah mereka lakukan, karena perjuangan tersebut diperlukan usaha untuk mempertahankan

keberlangsungan hidup dirinya, keluarga juga tanah air tercinta.

Kutipan tersebut mempresentasikan bahwa status sosial Aws sebagai prajurit memiliki pengaruh layaknya komandan disaat tindakannya dipandang bijaksana, berani dan dibutuhkan pada saat yang tepat.

Beberapa fakta sosial di atas menunjukkan bahwa masyarakat Arab menerapkan sistem kesukuan (Haikal et al., 2023). Sebuah suku dipimpin oleh seorang kepala suku yang bertanggung jawab untuk memberikan perlindungan, menyelesaikan sengketa dan memutuskan suatu perkara penting. Selain kepala suku, pemimpin perang juga memiliki posisi dan kedudukan yang cukup berpengaruh sehingga keputusan dan perintahnya akan dipatuhi oleh masyarakat.

Subjek Kolektif dalam Film Anime *The Journey*

Subjek kolektif dalam film anime *The Journey* direpresentasikan oleh Abdul Muthalib sebagai salah satu penduduk Makkah yang berusaha menghentikan usaha Abrahah yang hendak menyerang Makkah dan menghancurkan Ka'bah. Sikap Abdul Muthalib adalah gambaran subjek yang mewakili tekad dan keimanan penduduk Makkah secara kolektif.



Gambar 7 - Menit 00:19:20 – 00:20:05

أبرهة : "أنا أي ما مطلب ان لم ولم يتغير أبدا"
Abrahah: "Niatku tidak berubah sama sekali".

عبد المطلب : "ونحن لم يتغير لنا جواب. جئت أسرت نبلن أنا مسؤول عنها، ولن أتلي أبدا عن أهل مكة"
Abdul Muthalib: "Begitupun juga diriku. Aku tidak datang kesini atas nama Makkah, tetapi sebagai pemiliknya (atas nama Allah Sang Pemilik Ka'bah)".

أبرهة : "مممح... اذن من مسؤول عن الكعبة في هذه الحال"
Abrahah: "Begitu. Siapa yang bertanggung jawab atas Ka'bah itu?"

عبد المطلب : "أنا رب الإبل ولليبت رب يحمه . ان سوتت لك نفسك أتى على بيت الله ورأت أنك قادر على غضبه فلندرك و سطر بنفسك سمع ربه"

Abdul Muthalib: "Itu adalah rumah Allah, jadi Tuhan bertanggung jawab untuk menjaganya. Jika kau berani menghujat Tuhan dan menghancurkan rumahnya, kau akan ditimpa oleh kemurkaannya".

أبرهة : "أه... جميل جدا. فلنرى ماذا سيقوم صنع ربه. هذا الذي تحدثت نعمه"

Abrahah: "Ah! Pasti menarik. Aku pikir, aku ingin melihat betapa besar murka Tuhanmu itu".

Kutipan ini mempresentasikan status dan peran sosial Abdul Muthalib sebagai kepala suku yang sangat peduli terhadap wilayah dan penduduknya. Tindakannya menghampiri musuh sebagai usaha negosiasi adalah bentuk gambaran peran sosial.

Subjek kolektif berikutnya yang terdapat pada film anime *The Journey* di representasikan oleh Aws sebagai salah satu penduduk Makkah yang mengalami kegelisahan atas dampak dari penyerangan Abrahah yang pada akhirnya Aws beserta penduduk Makkah lainnya sepakat untuk melakukan perlawanan guna melindungi tanah Air yakni Makkah dan simbolnya yaitu Ka'bah. Hal ini direpresentasikan melalui pernyataan Aws dan diperkuat dengan adegan persiapan penduduk Makkah berupa perkumpulan di suatu lembah guna mempersiapkan siasat perlawanan.



Gambar 8 - Menit 00:07:58 – 00:08:08

لم نستطيع حين أن نسلم مكة طاعتين صطرين بأبرهة وجيش. وعقدنا على خيار ثالث، أن نجها العدو
"Kami tidak bisa untuk menyerahkan kota kami, jadi kami memilih opsi yang ketiga, melawan musuh."

Kutipan ini mempresentasikan nilai sosial berupa *muru'ah* atau kehormatan. Kutipan tersebut mencerminkan masyarakat Arab yang sangat menjunjung tinggi kehormatan. Mereka akan berontak dan berjuang membela apa yang menjadi hak mereka daripada menyerah begitu saja.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa film anime *The Journey* menggambarkan fakta kemanusiaan dan subjek kolektif dalam masyarakat Arab melalui struktur sosial yang digambarkan dalam film. Melalui pendekatan strukturalisme genetik kita dapat membuktikan bahwa representasi struktur sosial dalam film anime bukan hanya bersifat fiktif, akan tetapi juga merupakan refleksi dari masyarakat Arab saat itu. Temuan ini mendukung teori Lucien Goldmann bahwa karya sastra dan budaya populer dapat mencerminkan suatu kelompok sosial.

Penelitian terhadap film anime *The Journey* ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang sastra dan dapat menjadi referensi dalam penelitian berikutnya dengan ruang lingkup yang sejenis, serta dapat membuka peluang untuk mengeksplorasi lebih lanjut dalam menganalisis anime lainnya. Bagi pembaca, semoga penelitian ini dapat menambah wawasan dan pembelajaran dalam mempelajari karya sastra yang dapat diaplikasikan dalam berbagai aspek kehidupan.

REFERENSI

- Agbazuer, A. C. B. (2020). *Challenges of Public Policy Making and Execution in Nigeria*. European Scientific Journal, Vol. 16, No. 7.
- Al-Nadwi, A. H. A. (2020). *Sirah Nabawiyah*. Jakarta: Diva Press.
- Anwar, A. (2018) *Teori Sosial Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Anwar, E. A., & Hidayati T. Y. N. (2024). *Fakta Kemanusiaan, Subjek Kolektif, dan Pandangan Dunia dalam Film 'Ashifah Ramliyyah Karya Elite Zexer*. Middle Eastern Culture & Religion Issues, Vol. 3, No. 1.
- Ayuningtyas, R., Suwandany, M., & Martia, T. (2022). *Gambaran Kondisi Jepang tahun 1963 dalam film Kokuriko-zaka Kara karya Miyazaki Goro*. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, Vol. 8, No. 2.
- Brown, T., Williams, K., & Lee, J. (2022). *Cognitive and Emotional Responses to Social Stimuli: A Meta-Analysis*. Journal of Personality and Social Psychology, Vol. 120, No. 4.
- Haikal, A. f., Mahmudah, & Mawardi, K. (2023). *Arab Pra Islam (Sistem Politik dan Kemasyarakatan Sistem Kepercayaan dan Kebudayaan)*. Journal on Education, Vol. 06, No. 01.
- Hidayah, L., & Utomo, T. S. B. (2023). *Representasi Stereotip Islam dalam Anime The Journey*. An-Nashiha: Journal of Broadcasting and Islamic Commtion, Vol. 03, No. 02.
- Masnani, S. W. (2023). *Kepribadian Tokoh dalam Film Al-Fiil Al- Azraq: Suatu Pendekatan Psikologi Sastra*. Jurnal Sarjana Ilmu Budaya, Vol. 3, No. 2.
- Nurachmadi, S., Rianti, F., Rahmawati, M., & Mulyani, S. M. (2023). *Tekad yang Kuat: Kajian Studi Kepustakaan*. Jurnal Komunika, Vol. 7, No. 1.
- Nurhasanah, D. (2015). *Strukturalisme Genetik Lucien Goldmann dalam Novel Orang-Orang Proyel Larya Ahmad Tohari*. Jurnal Humaniora, Vol. 6, No. 1.
- Nurmalayani, A., Burhanudin, B., & Mahyudi, J. (2021). *Fakta Kemanusiaan dalam Novel Tentang Kamu Karya Tere Liye Yang Mencerminkan Sejarah PKI: Kajian Strukturalisme Genetik Lucien Goldmann*. Jurnal Ilmiah Mandala ducation, Vol. 7, No. 1.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative Research & Evaluation Methods: Integrating Theory and Practice, Fourth Edition*. Thousand Oaks: SAGE Publications Inc.
- Pradopo, R. D. (2016). *Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Qadriani, N., Burhan, F., Sofian, N. I., Supriatna, A., Suriati, N., & Hayunira, S. (2022). *Sosialisasi Sastra dan Film Sebagai Sebuah Penelitian Ilmiah di Mahasiswa Sastra Fakultas Ilmu Budaya Universitas Halu Oleo*. Jurnal Ruhui Rahayu. Vol. 1, No. 2.
- Ramadhan, G., Rohanda, R., & Dayudin, D. (2024). *Nilai Religiusitas dan Solidaritas dalam Film Farha Karya Darin J. Sallam (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)*. Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora, 9(3), 213-222.
- Riana, D. R. (2021). *Pandangan Dunia Dewi Anggraeni dalam Novel My Pain My Country: Kajian Strukturalisme Genetik Lucien Goldmann*. Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya, Vol. 11, No. 1.
- Rifa'i, R. N., Chairiawaty, C., & Shaleh, S. (2022). *Etika Komunikasi Islam dalam Film Animasi The Journey*. Islamic Broadcast Communication, Vol. 2, No.2.
- Setiawati, I. F., & Rohanda, R. (2020). *Konsep Cinta dalam Novel Al-Laun Al-Akhar Karya Ihsan Abdul Quddus (Kajian Strukturalisme Genetik Lucien Goldmann)*. Hijai Journal on Arabic Language and Literature, Vol. 03, No. 02.

- Shinta, M. K. (2021). *Analisis Struktural Genetik pada Novel Orang-Orang Biasa Karya Andrea Hirata*. Syntax Literate, Vol. 6, No. 8.
- Sigalingging, H. (2020). *Analisis Strukturalisme Genetik Novel Bulan Lebam di Tepian Toba Karya Sihar Ramses Simatupang*. Jurnal Ilmiah dan Kebudayaan SINTESSIS, Vol. 14, No. 1.
- Sugiono. (2020). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Ursini, F. A. (2017). *Themes, Focalization and the Flow of Information: The Case of Shingeki no Kyojin*. Comics Grid. Journal of Comics Scholarship, 7.
- Wajiran. (2024). *Metode Penelitian Sastra: Sebuah Pengantar*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Yamazaki, A. (2015). *The Body, Despair and Hero Worship – A Comparative Study of the Influence of Norse Mythology in Attack On Titan*. Scandinavian Journal of Comic Art (SJOCA), Vol. 2, No. 1.
- Yasmin, A., Rohanda, R., & Fauziah, I. (2024). *Representasi Interaksi Sosial pada Film Series Alrawabi School for Girls Season 2 Karya Tima Shomali*. Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajaran), Vol. 8, No. 1.
- Zulfika, I. (2024). *Kajian Strukturalisme Genetik dalam Novel “Hafalan Sholat Delisa” Karya Tere Liye*. Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 1, No. 1.