

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan ungkapan perasaan manusia yang berupa pengalaman, pikiran, perasaan, gagasan, semangat, serta keyakinan dalam bentuk gambaran kehidupan yang dapat membangkitkan daya tarik menggunakan bahasa (Lafamane, 2020:1). Melalui bahasa, pengarang mewujudkan pemikiran kreatifnya ke dalam sebuah karya sastra seperti cerita pendek, novel, puisi, drama, atau film.

Film merupakan suatu bentuk media komunikasi yang disampaikan melalui unsur visual dan audio yang dapat berguna sebagai media hiburan, informasi, pendidikan dan juga komersial. Film adalah hasil kreativitas sineas yang menggambarkan suatu kehidupan manusia yang dipadukan dengan berbagai unsur seperti gagasan, nilai kehidupan, norma, perilaku manusia dan kemajuan teknologi (Trianton, 2013:1). Sebuah film dapat dikatakan sebagai hasil karya seni yang kreatif karena film dapat menggambarkan realitas dengan gambaran fiktif yang dapat memberikan hiburan, renungan, dan introspeksi bagi penonton yang melihatnya (Sumarno, 1996:27).

Seiring dengan kemajuan teknologi yang berkembang, pada era modern saat ini manusia dapat menikmati karya sastra secara audio-visual, seperti contohnya film. Dengan kemudahan mengakses internet dan media pengakses layanan *streaming* film seperti *smartphone*, tablet, laptop, *pc* ataupun televisi, masyarakat dapat dengan mudah memilih dan menikmati film yang ingin ditontonnya.

Saat ini, masyarakat tidak hanya dapat mengakses film saja tetapi juga dapat mengakses beberapa jenis tontonan seperti drama, *reality show*, *talkshow*, ataupun *anime*. Sebagai salah satu jenis karya sastra modern, *anime* dapat dikategorikan sebagai salah satu bentuk film. Sama halnya seperti film, *anime* pun memiliki beberapa unsur-unsur yang sama dengan film dan drama yaitu menggabungkan audio, visual dan dialog.

Dalam bukunya *Understanding Manga and Anime*, Brenner (2007:29) mengatakan bahwa *anime* merujuk pada film animasi yang diproduksi di Jepang dan film tersebut diperuntukkan untuk masyarakat Jepang. Kata *anime* berasal dari kata bahasa Inggris yaitu “*Animation*”, sedangkan dalam bahasa Jepang disebut dengan “*Animeshon*”. *Anime* dapat berupa animasi yang dibuat menggunakan teknik tradisional (kartun, teknik menggambar dengan tangan) atau menggunakan teknik komputer (3D, CGI).

Anime adalah sebutan untuk film animasi Jepang yang menampilkan gambar berwarna dan menampilkan suatu karakter dalam berbagai lokasi yang berbeda dan cerita yang ditujukan untuk penonton yang berbeda. Sebutan tersebut mulai digunakan oleh masyarakat Jepang pada tahun 1970-an. Sebagian besar karakter dalam *anime* dipengaruhi oleh gaya gambar khas komik Jepang atau yang lebih dikenal dengan *manga* (Brenner, 2007:33). Jika sebagian besar film animasi barat diperuntukkan hanya untuk usia anak-anak saja, lain halnya dengan *anime* yang tidak diperuntukkan hanya untuk anak-anak saja tetapi juga untuk usia remaja dan juga dewasa. Selain itu, *anime* memiliki durasi yang berbeda-beda, ada yang bisa ditonton hanya dengan satu kali saja dan ada juga yang memakan waktu hingga beberapa episode untuk ditonton.

Sama halnya seperti film, *anime* juga mempunyai beberapa jenis genre yang tidak kalah menarik untuk ditonton seperti: *Action*, *Biography*, *Drama*, *Fantasy*, *Horror*, *Komedi*, *Musik*, *Sejarah*, *Supernatural*, *Shounen*, *Shoujo*, *Slice of Life*, *Petualangan*, dan *Romance*.

Biasanya dalam satu genre juga dapat ditambahkan genre yang lainnya, misalnya seperti *Shounen-Fantasy* atau *Shoujo-Musik*. Genre *Slice of life* merupakan salah satu genre yang cukup banyak peminatnya di berbagai kalangan usia mulai dari anak-anak hingga dewasa, karena pada genre ini cerita dan masalah kehidupan yang disuguhkan sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari manusia dibandingkan dengan genre *Fantasy* ataupun *Supernatural*. Karena cerita dalam genre *Slice of Life* biasanya berfokus pada kehidupan masa muda yang berhubungan dengan kehidupan sekolah atau kehidupan pribadi mereka.

Salah satu *anime* bergenre *Slice of life* yaitu *Saidaa no youni Kotoba ga Wakiagaru* dan mempunyai judul dalam bahasa Inggris yaitu *World's Bubble Up Like Soda Pop*. *Anime* ini disutradarai oleh Kyohei Ishiguro dan naskah cerita ditulis oleh Dai Sato yang dirilis pada tanggal 22 Juli 2021 di *platform streaming* film berbayar yaitu *Netflix* berdurasi selama 1 jam 30 menit. Dalam situs *My Anime List (MAL)*, *anime Saidaa no youni Kotoba ga Wakiagaru* mendapatkan penilaian sebesar 7.44 dari pengguna situs ini. *My Anime List* adalah sebuah situs website *online* yang menyediakan daftar dan ulasan dari suatu *anime* dan *manga*. *Anime Saidaa no youni Kotoba ga Wakiagaru* adalah sebuah *anime* yang dirilis untuk memperingati hari kesepuluh tahun perusahaan Flying Dog. Perusahaan Flying Dog adalah anak perusahaan dari perusahaan Victor Entertainment yang merupakan label rekaman khusus untuk memproduksi animasi dan musik.

Anime Saidaa no youni Kotoba ga Wakiagaru menceritakan tentang kisah seorang pemuda yang tidak memiliki rasa percaya diri untuk dapat mengungkapkan pikiran dan perasaannya kepada orang lain dan seorang gadis ceria bernama Smile yang selalu memakai masker untuk menyembunyikan giginya yang tonggos. Awal pertemuan mereka berawal dari peristiwa yang tidak disengaja yaitu Smile tidak sengaja menabrak Cherry karena tubuhnya ditabrak oleh seorang anak kecil sehingga menyebabkan *smartphone* Cherry dan Smile tertukar. Berawal dari peristiwa tertukarnya *smartphone* mereka, hubungan antara Cherry

dengan Smile pun menjadi dekat. Hingga suatu ketika, Cherry dan Smile ikut membantu Kakek Fujiyama untuk menemukan piringan hitam *Yamazakura*. Saat mencari piringan hitam tersebut, Cherry dan Smile bepergian ke beberapa tempat untuk mendapatkan informasi mengenai piringan hitam *Yamazakura* dan tanpa disadari ternyata mereka mulai saling menyukai. Cherry yang mempunyai kesulitan untuk mengungkapkan perasaannya kepada orang lain, sehingga ia memilih untuk memendam perasaan cinta kepada Smile. Namun karena Cherry sudah tidak dapat menahan rasa cintanya kepada Smile, akhirnya ia memberanikan diri untuk menyatakan rasa cintanya kepada Smile pada saat Festival *Daruma* dihadapan banyak orang.

Penulis tertarik menjadikan *anime Saidaa no youni Kotoba ga Wakiagaru* sebagai objek penelitian karena keunikan dari tokoh Cherry dan Smile yang selalu menggunakan media sosial untuk mengekspresikan jati diri mereka dan juga karena penulis melihat adanya keinginan yang kuat dari tokoh Cherry untuk dapat mewujudkan hal yang diinginkannya. Dalam mengkaji penelitian ini, penulis menggunakan teori struktural yang berkaitan dengan unsur intrinsik.

Penelitian dengan menggunakan unsur intrinsik sebagai kajian sudah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu. Ada beberapa diantaranya, pertama dilakukan oleh Evita Gabriella Magdalena (Universitas Nasional, 2020) dengan judul “Telaah Tema Cerita Anak *Ginga Tetsudou No Yoru* Karya Miyazawa Kenji”. Dalam penelitian ini membahas tentang tema yang terdapat dalam cerita anak *Ginga Tetsudou No Yoru*. Penelitian ini menggunakan teori struktural Burhan Nurgiyantoro dengan metode deskriptif analisis. Hasil penelitian yang diperoleh ialah terdapat tujuh tokoh yaitu Giovanni sebagai tokoh utama, Campanella, Zanelli, Penangkap Burung, Pemuda, Tadashi dan Kaoru sebagai tokoh tambahan yang mempengaruhi cerita dengan alur progresif. Tema yang terkandung dalam cerita ini yaitu “Perjalanan Menuju Tempat Akhir”.

Penelitian terdahulu berikutnya berjudul “Analisis Struktural pada Novel *Mata Onaji Yume Wo Miteita* Karya Sumino Yoru” oleh Andi Amelia Astuti (Universitas Hasanuddin, 2020). Pada penelitian ini, Andi juga menggunakan teori struktural Burhan Nurgiyantoro dengan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tokoh utamanya adalah seorang anak SD yang bernama Koyanagi, dan tokoh tambahannya antara lain, Abuzure, Obaachan, dan Minami. Latar yang ditemukan dalam penelitian ini adalah latar tempat, seperti sekolah, perpustakaan, dan beberapa rumah teman Koyonagi. Terdapat alur mundur yang dipakai dalam novel ini. Tema dalam novel ini yaitu, Seorang Anak Kecil dengan Pemikiran Dewasa.

Penelitian terdahulu yang terakhir ditulis dengan judul “Nilai Moral Dalam Anime *Kimi to Boku Season 2* Karya Kiichi Hotta” oleh Muhammad Jevanis Rinaldo (Universitas Diponegoro Semarang, 2021). Pada penelitian ini Jevanis menggunakan teori struktural Nurgiyantoro untuk menganalisis unsur pembangun cerita pada *anime Boku to Kimi* dan juga menggunakan teori nilai moral yang dikemukakan oleh Saragih dengan metode kualitatif deskriptif. Hasil penelitian tersebut adalah terdapat dua jenis nilai moral yang terkandung dalam anime *Kimi to Boku Season 2* antara lain: nilai moral hubungan manusia dengan diri sendiri yaitu rasa rindu, rasa kesepian, dan sopan santun, nilai moral hubungan manusia dengan sesama manusia yaitu menolong antar sesama dan saling menghargai, serta nilai moral hubungan manusia dengan Tuhan yaitu berdoa atau memohon kepada Tuhan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah diuraikan di atas, dalam penelitian ini terdapat kesamaan yaitu sama-sama menganalisis struktur cerita yang terkandung dalam cerita yang diteliti. Namun yang membedakan dalam penelitian ini selain objek penelitiannya yang berbeda yaitu *Saidaa no youni Kotoba ga Wakiagaru*, penulis menggunakan teori yang dikemukakan oleh Pratista tentang unsur naratif dalam film.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pelaku cerita, plot dan latar dapat mengungkapkan tema dalam *anime Sidaa no youni Kotoba ga Wakiagaru?*

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam sebuah penelitian, agar permasalahan tidak menyimpang dari topik yang dikaji, maka penulis perlu membatasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini. Penelitian ini hanya membahas unsur naratif yang dapat mengungkapkan tema pada *anime Sidaa no youni Kotoba ga Wakiagaru.*

1.4 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pelaku cerita, plot, dan latar yang terdapat pada *anime Sidaa no youni Kotoba ga Wakiagaru* untuk mengungkapkan tema cerita.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis berharap hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis karena dapat memberikan wawasan baru terkait tema yang terdapat di dalam *anime Sidaa no youni Kotoba ga Wakiagaru.* Selain itu, penulis berharap penelitian ini juga dapat menjadi salah satu sumber referensi yang berguna bagi peneliti berikutnya maupun masyarakat umum.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif. Menurut Moleong (2006:4), penelitian kualitatif adalah sebuah metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa teks atau ucapan seseorang dan perilaku yang diamati.

Prosedur penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini pertama, menentukan data penelitian berupa *anime Saidaa no youni Kotoba ga Wakiagaru* karya Kyohei Ishiguro dan menentukan permasalahan yang akan dianalisis serta penulis juga mengumpulkan beberapa data penelitian melalui studi kepustakaan seperti beberapa buku, artikel dan jurnal yang berhubungan dengan pelaku cerita, plot, dan latar untuk dapat mendukung menganalisis *anime Saidaa no youni Kotoba ga Wakiagaru* karya Kyohei Ishiguro.

Selanjutnya langkah-langkah penulis dalam menganalisis penelitian ini yang pertama adalah menonton secara keseluruhan *anime Saidaa no youni Kotoba ga Wakiagaru*. Kemudian penulis mencari dan mengumpulkan beberapa data yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dianalisis yaitu pelaku cerita, plot dan latar. Setelah itu, penulis menganalisis unsur-unsur naratif yang terdapat dalam anime *anime Saidaa no youni Kotoba ga Wakiagaru* menggunakan teori unsur naratif yang dikemukakan oleh Himawan Pratista. Yang terakhir adalah penulis menyimpulkan tema yang ditemukan berdasarkan hasil analisis unsur naratif yang terdiri dari pelaku cerita, plot dan unsur intrinsik yaitu latar.

1.7 Kerangka Teori

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori unsur naratif yang dikemukakan oleh Himawan Pratista untuk menganalisis pelaku cerita dan plot dalam *anime Saidaa no youni Kotoba ga Wakiagaru*.

Selain menggunakan teori Pratista, penulis juga menggunakan teori tambahan yang dikemukakan oleh Burhan Nurgiyantoro untuk menganalisis latar dalam *anime Saidaa no youni Kotoba ga Wakiagaru* yang dapat mengungkapkan tema cerita.

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi, maka penulisan penelitian ini disusun secara mudah dengan sistematis dalam empat bab yang disusun dengan urutan sebagai berikut:

Bab 1 berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, kerangka teori, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 berisikan tentang kajian teori yang terkait dengan unsur naratif pada film yang dikemukakan oleh Himawan Pratista dan unsur intrinsik yang dikemukakan oleh Burhan Nurgiyantoro.

Bab 3 berisikan tentang analisis pengungkapan tema *anime Sidaa no youni Kotoba ga Wakiagaru* karya Kyohei Ishiguro.

Bab 4 berisikan tentang kesimpulan dari hasil analisis yang telah diperoleh.

