

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Semiotika Sastra

Semiotika sastra adalah kajian tentang tanda-tanda (atau simbol-simbol) dalam karya sastra dan bagaimana tanda-tanda tersebut menghasilkan makna. Dalam istilah buku Barthes (2010), semiotika pada hakekatnya ingin mengetahui bagaimana caranya manusia memahami prinsip dasar dari sifat tanda melalui suatu teks dengan membedah, memperhatikan, dan mengkaji ulang teks tersebut sehingga satu kesatuan makna dapat diperoleh. Ini melibatkan analisis terhadap unsur-unsur linguistik dan non-linguistik dalam teks sastra, termasuk kata-kata, kalimat, gambar, karakter, dan konteks sosial serta budaya di mana karya sastra itu dihasilkan. Teori semiotika sastra dapat membantu membongkar bagaimana pengarang menggunakan tanda-tanda untuk menyampaikan pesan-pesan tersembunyi, menggambarkan karakter, atau membangun dunia naratif. Dalam semiotika sastra, terdapat beberapa konsep penting seperti indeks, ikon, dan simbol (Sari, 2020).

Semiotika dimana dari tanda tanda tersebut akan menghasilkan makna tersendiri setelah dibedah dan dikaji melalui teori teori yang ada. Beberapa metode semiotika Saussure, Pierce, dan Moris diterapkan melalui analisis gejala budaya dan beberapa pendekatan tanda-tanda arsitektur. Berebeda dengan semiotika yang diungkapkan oleh Riffaterre, dengan mengemukakan metode pemaknaan yang khusus, yaitu dengan memproduksi makna melalui tanda-tanda sebuah teks atau tulisan.

Michael Riffaterre melalui pendekatan semiotika menganalisis karya sastra dengan cara penggabungan elemen-elemen strukturalisme bersamaan semiotika. Lebih lanjut Riffaterre menekankan konsep yang ada pada linguistik dan struktural agar pemahaman cara tanda-tanda bisa bekerja dalam teks karya sastra. Terlebih lagi penelitian yang digunakan kali ini adalah penelitian lagu dimana lagu ini memiliki struktur pada bait, larik, maupun baris, itu semua sejalan dengan sebuah sajak atau puisi. Semiotik model Riffaterre ini memiliki pemaknaan yang khusus, yaitu dengan memberi makna pada karya sastra sebagai system tanda atau istilahnya memproduksi makna tanda-tanda

Semiotika Riffaterre mengemukakan 4 hal pokok dalam memproduksi arti(makna), yaitu 1) pembacaan heuristik dan hermeneutik, 2) matriks, model, varian puisi, 3) ketidak langsung ekspresi dan 4) hipogram

2.1.1 Heuristik Dan Hermeneutika Sastra *Soundtrack Ao No Waltz*

Pembacaan heuristik masih terbilang sebagai cara baca dengan proses peniruan. Pembacaan ini hal yang perlu diperhatikan pembaca harus memiliki kompetensi dalam bidang bahasa untuk menangkap arti (Diputra & Nuraeni, 2022). Pada dasarnya pembacaan ini merupakan gambaran dari tahap pertama dalam mengartikan sebuah larik atau baris, yang bergerak dari awal teks hingga akhir teks pada karya sastra, atau dari atas kebawah mengikuti rangkaian sintagma. Sehingga dari pembacaan tahap pertama ini akan menghasilkan arti yang bersifat heterogen.

Hermeneutika sastra sebuah pendekatan yang merujuk pada pemahaman serta penafsiran teks, atau lambang-lambang yang berada di

dalam sebuah karya sastra (Saryono, 2003). Hermeneutika dalam karya sastra lebih memfokuskan dalam penangkapan makna dalam bahasa. Pembacaan tahap kedua ini didasarkan pada konvensi karya sastra. Memasuki tahap ini pembaca dapat memaparkan makna karya sastra berdasarkan pada pembacaan tahap pertama. Dari hasil pembacaan tersebut, pembaca harus bergerak lebih jauh untuk memperoleh kesatuan makna pada lagu tersebut.

2.1.2 Matriks, Model, Varian

Kata kunci atau intisari dari serangkaian teks, disebut matriks. Matriks merupakan konsep abstrak yang tidak pernah teraktualisasi dan tidak muncul dalam teks. Matriks dapat berupa kata, frase, klausa, atau kalimat sederhana. Aktualisasi pertama dari matriks adalah model yang dapat berupa kata atau kalimat tertentu. Model ini kemudian diperluas menjadi varian-varian sehingga menurunkan teks secara keseluruhan. Ciri utama model adalah sifat puitisnya. Jadi, jika matriks merupakan motor penggerak derivasi tekstual, maka model adalah pembatas derivasi tersebut. Matriks senantiasa terwujud dalam bentuk-bentuk varian yang ditentukan oleh model sebagai aktualisasi pertama matriks. Kesatuan tekstual puisi, yang diturunkan dari matriks dan dikembangkan dari model di atas, menurut Riffaterre, merupakan sebuah struktur yang seringkali terdiri atas satuan-satuan yang berposisi secara berpasangan.

2.1.3 Ketidaklangsungan Ekspresi

Memahami lagu tidak sama dengan puisi tetapi dalam penerapan makna di dalamnya masih bisa dibilang sama, dan memahaminya bukan

perkara yang mudah. Riffaterre dalam bukunya menerapkan beberapa faktor penting dalam memahami sifat karya sastranya, yakni ketidaklangsungan ekspresi. Hal tersebut diartikan sebagai penciptaan sebuah makna baru oleh pengarangnya berdasarkan pengalaman yang dirasakan dalam kehidupan sehari-hari (Riffaterre, 1985). Bahasa yang digunakan pada sebuah lagu berbeda dengan maksud yang sebenarnya. Riffaterre menunjukkan terdapat tiga hal yang berpengaruh pada penggunaan bahasa yang mengakibatkan ketidaklangsungan ekspresi pada puisi maupun lagu. Dari ketiga tersebut disebutkan sebagai penggantian arti (*displacing of meaning*), penyimpangan arti (*distorting of meaning*), dan penciptaan makna baru (*creating of meaning*). Pemaknaan itu semua terjadi ketika suatu kata yang sebenarnya mewakili makna tertentu dan sudah disepakati bersama dalam bermasyarakat demi mewakili kata lain karena adanya kemiripan dalam suatu kata tersebut.

2.1.4 Hipogram

Hipogram adalah teks yang menjadi latar penciptaan sebuah teks baru (sajak). Hipogram merupakan landasan bagi penciptaan karya yang baru, mungkin dipatuhi, tetapi mungkin juga disimpangi oleh pengarang. Menurut Riffaterre (1978:23), hipogram itu ada dua macam, yaitu hipogram potensial dan hipogram aktual. Hipogram potensial tidak tereksplisitkan dalam teks, tetapi harus diabstraksikan dari teks.

Hipogram potensial itu adalah matriks yang merupakan inti teks atau kata kunci, dapat berupa satu kata, frase, atau kalimat sederhana.

Transformasi pertama matriks atau hipogram potensial adalah model, kemudian ditransformasikan menjadi varian-varian. Hipogram aktual dapat berupa teks nyata, kata, kalimat, peribahasa, atau seluruh teks. Hipogram aktual ini menjadi latar penciptaan teks baru. Hipogram potensial terwujud dalam segala bentuk aplikasi makna kebahasaan, baik yang berupa presuposisi, maupun sistem-sistem deskriptif atau kelompok asosiasi konvensional. Hipogram aktual terwujud dalam teks-teks yang ada sebelumnya, baik berupa mitos, maupun karya sastra lainnya.

2.2 Karakterisasi Tokoh dalam Film

Karakter merupakan tokoh-tokoh yang memainkan peran dalam sebuah cerita film. Setiap karakter memiliki beragam peran dan sifat yang membantu menceritakan kisah dan makna dari alur cerita yang dimainkan (E. A. Hidayat, 2018). Karakter dalam film memiliki peran penting untuk membangun sebuah cerita agar pesan dari film dapat tersampaikan dengan menarik. Aspek-aspek emosional dan tematis dalam sebuah film juga dapat membuat para penonton terhubung dengan cerita pada film melalui karakter yang muncul. Penggambaran peran yang baik dan performa aktor yang kuat dapat membuat karakter-karakter dalam kisah sebuah film menjadi bagian berkesan yang membekas pada ingatan para penikmat film.

Dalam anime, karakter mengacu pada tokoh-tokoh fiksi yang muncul dalam cerita animasi tersebut (Muhammad, 2017). Karakter dalam anime adalah makna-makna yang diberi kehidupan oleh para pembuat anime yang memiliki peran penting dalam menggerakkan cerita, mengungkapkan berbagai

kepribadian, dan berinteraksi satu sama lain dalam karya sastra berbentuk anime. Karakter dalam anime dapat mencakup berbagai jenis, termasuk manusia, hewan, makhluk fantastis, dan bahkan objek yang dihidupkan. Setiap karakter memiliki atribut unik yang mendefinisikan siapa mereka, dan mereka dapat memiliki peran yang beragam, termasuk protagonis, antagonis, pendukung, atau karakter sampingan dalam cerita..

2.2.1 Karakter Josee dan Tsuneo

Film *Josee to Tora to Sakana Tachi* mengisahkan tentang ketertarikan karakter Tsuneo terhadap olahraga menyelam. Tsuneo dihadapkan pada suatu peristiwa yang membuatnya menjadi pengasuh Josee. Karakter Josee memainkan peran sebagai seorang penyandang disabilitas yang membutuhkan kursi roda untuk berpergian kemanapun.

Karakter Tsuneo dalam anime ini memainkan peran protagonis dimana pada kisahnya ia merupakan seorang mahasiswa yang bekerja paruh waktu di sebuah toko alat selam di Jepang. Pada suatu kesempatan, Tsuneo dipertemukan dengan seorang nenek yang meminta bantuan untuk merawat cucu kesayangannya, Josee. Permintaan nenek tersebut sekaligus menjadi tawaran pekerjaan yang lebih menjanjikan bagi Tsuneo, karena ia ingin menggapai impiannya untuk melanjutkan studi ke Meksiko yang tentunya membutuhkan biaya besar.

Josee, karakter wanita pendamping Tsuneo memainkan peran sebagai penyandang disabilitas, cucu nenek yang menjumpai Tsuneo. Kisah pertemuan mereka terjadi secara tiba-tiba pada saat Josee hampir

terjatuh dari kursi roda. Secara kebetulan Tsuneo ada di tempat kejadian. Sang nenek kemudian menyaksikan pertemuan Josee dan Tsuneo dan berterimakasih kepada Tsuneo karena telah menolong Josee. Melalui kejadian tersebut akhirnya sang nenek memutuskan untuk memberi tawaran pekerjaan tadi.

2.3 Makna Soundtrack *Ao no Waltz*

Kajian dalam penerjemahan lagu merupakan analisis dan proses menerjemahkan suatu bahasa satu ke bahasa lainnya. Semua proses yang akan dikaji dalam pemahaman bahasa mencakup makna, nuansa, dan ekspresi ke bahasa sasarannya. Dalam hal ini, penerjemahan lirik lagu tidak hanya berpusat pada kata-kata, tetapi juga meliputi makna emosional, budaya, dan norma-norma sosial yang terkandung di dalam sebuah kata-kata. Febrianty (2012) mengatakan jika pembacaan semiotika pada analisa makna puisi maka akan terjadi tahapan pembacaan heuristik, hermenutik, penguraian kata kunci dan penarikan kesimpulan. Sama halnya dengan lagu yang memiliki lirik beserta makna di dalamnya membuat tahapan pembacaan menyerupai sajak pada puisi.

Lirik *Ao no Waltz* dalam soundtrack film anime *Josee to Tora to Sakana Tachi* adalah pelengkap dari film sebagai pesan atau, luapan emosional dalam cerita yang disampaikan dalam sebuah lirik sehingga apa yang dirasakan sebuah karakter dalam film tersampaikan kepada penikmat karya. Judul dari *Ao no Waltz* sendiri bisa diartikan sebagai “Waltz berwarna biru”. Kata *Waltz* dalam bahasa inggris diartikan sebagai tarian. Sedangkan dalam judul ini lebih mengacu pada musik dibandingkan dengan tari. Kemudian untuk kata *Ao* dari

judul lagu tersebut berbeda kanji dengan Ao (青) berwarna biru melainkan Ao (蒼) berwarna hijau atau warna pada tumbuh-tumbuhan. Ao (蒼) pada kanji ini mengacu pada warna yang tidak mencolok pada umumnya, termasuk abu-abu. Maka dalam makna ekspresi pada wajah kata Ao (蒼) ini menunjukkan warna wajah yang pucat atau dingin. Selain itu digambarkan jika ada keadaan laut yang berada pada cuaca buruk yang dingin digambarkan dengan *Aoi Umi* (蒼い海) atau “laut yang biru”. Akan tetapi, warna yang ditunjukkan pada kondisi laut biru dengan cuaca buruk yang dingin menunjukkan warna yang tidak mencolok atau warna abu-abu.

2.4 Intertekstual Sastra

Intertekstualitas adalah konsep yang diperkenalkan pemikir Feminis Prancis Julia Kristeva berdasarkan pemikiran teoritikus Marxis Rusia Mikhail Bakhtin tentang beragamnya suara sebuah teks: polifoni, dialogisme, dan heteroglosia. Menurut Kristeva, intertekstualitas adalah pluralitas teks yang tak tereduksi di dalam dan di balik setiap teks, dimana fokus pembicaraan tidak lagi pada subjek (pengarang) tapi pada produktivitas tekstual. Bersama rekan-rekannya penulis dan kritikus di majalah sastra *Tel Quel* di akhir 1960-an dan awal 1970an, Kristeva gencar melakukan kritik atas konsep "subjek pembuat" (the founding subject) yaitu konsep humanis tentang pengarang sebagai sumber-asli dan asal dari makna tetap dan makna fetish dalam sebuah teks. Setiap teks adalah sebuah penulisan kembali atas teks-teks lainnya. Tak ada teks yang tidak memiliki interteksnya. Sebuah teks tak dapat berfungsi dalam kesendiriannya, terkucil dari

teks-teks lainnya. Semua teks hidup dalam komunitas teks yang luas, dalam apa yang disebut sebagai sistem interteks. Semua teks hidup dalam sistem intertekstual antara teks dengan teks, bahkan antara genre dengan genre maupun antara media dengan media. Relasi intertekstual antar-teks akan menghasilkan hibriditas teks, teks-indo, teks blasteran, campuran antara teks-teks. "Subjektivitas" masing-masing teks didestabilisasi, sentralitas "kepengarangan" masing-masing teks diamburkan, dan "kemurnian" diskursif keduanya dinodai. Intertekstualitas adalah pengulangan (repetisi), bukan representasi dan dalam peristiwa repetisi intertekstual ini, "orisinalitas" masing-masing teks hilang. Kaligrafi dan puisi-konkret, misalnya, adalah dua contoh "puisi-rupa" yang tercipta lewat peristiwa intertekstual antara sastra dan seni rupa.

Dasar intertekstualitas adalah prinsip persamaan (*vraisemblance*) teks yang satu dengan teks yang lain sebagai dikemukakan Culler (1977:139). Ia mengemukakan pendapat Julia Kristeva bahwa setiap teks itu merupakan penyerapan dan transformasi teks-teks lain, setiap teks itu merupakan mosaik kutipan-kutipan dari teks lain. Hubungan ini dapat berupa persamaan atau pertentangan (Cf. Teeuw, 1983:65). Menurut Riffaterre (1978:11, 23) bahwa sajak *palimpseste* yang menjadi latar penciptaan sebuah karya sastra (teks) yang lain itu disebut hipogram. Karya sastra yang menjadi hipogram diserap dan ditransformasikan ke dalam teks sastra sesudahnya yang menunjukkan adanya persamaan itu. Dengan menjajarkan sebuah teks dengan teks yang menjadi hipogramnya, maka makna teks tersebut menjadi jelas, baik teks itu mengikuti atau menentang hipogramnya. Begitu juga, situasi yang dilukiskan menjadi lebih

terang hingga dapat diberikan makna sepenuhnya.” Dengan teori intertekstual inilah yang akan digunakan untuk menganalisis makna lagu *Ao no Waltz* dan pengaruhnya terhadap karakterisasi Josee pada film Anime *Josee to Tora to Sakana Tachi*.

Kristeva (dalam Culler, 1981:104) mengemukakan, tiap teks itu merupakan mozaik kutipan-kutipan dan merupakan penyerapan (transformasi) teks-teks lain. Maksudnya, tiap teks itu mengambil hal-hal yang bagus dan diolah kembali dalam karyanya atau ditulis setelah melihat, meresapi, dan menyerap hal yang menarik, baik secara sadar maupun tidak sadar. Setelah menanggapi teks lain dan menyerap konvensi sastra, konsep estetik, atau pikiran-pikirannya, kemudian mentransformasikannya ke dalam karya sendiri dengan gagasan dan konsep estetik sendiri sehingga terjadi perpaduan baru. Senada dengan Kristeva, Riffaterre (1978:23) menyatakan bahwa sebuah sajak merupakan respons atau jawaban terhadap teks-teks lain sebelumnya. Respons tersebut dapat berupa penentangan atau penerusan tradisi dan dapat pula sekaligus berupa penentangan maupun penerusan tradisi.

2.5 Film Sebagai Karya Sastra

2.5.1 Definisi

Film merupakan sebuah entitas karya Sastra audiovisual dan sebagai sarana untuk menyampaikan cerita ke layar lebar. Ramdan & Humaira (2022), sebagai karya sastra, film memiliki peran untuk menghibur, menyampaikan pesan, fantasi atau imajinasi melalui gambar, dialog, suara, dan musik. Maka dari itu dengan adanya film sebagai karya sastra memiliki peran penting dalam

pencerminan dalam kehidupan nyata.

2.5.2 Unsur Pembentuk

Pratista dalam D. Hidayat et al. (2019) menyatakan bahwa film mempunyai dua unsur pembentuk, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik yang saling melengkapi guna untuk membentuk sebuah film. Adapun unsur tersebut adalah :

a. Unsur Naratif

Pratista dalam Amelinda & Franzia (2020) menyatakan sebuah film memiliki elemen yang disusun sehingga menjadi sebuah film yang dapat ditunjukkan. Elemen ini terdiri dari :

1) Ruang

Adalah tempat bagi para pelaku cerita untuk bisa bergerak dan beraktifitas. Umumnya dalam film memiliki latar cerita yang nyata.

2) Waktu

Narasi film melibatkan beberapa aspek waktu, seperti kronologi, durasi, dan frekuensi. Kronologi adalah pola perjalanan waktu dalam cerita film, durasi adalah berapa lama waktu yang dibutuhkan film untuk menceritakan kisahnya, dan frekuensi temporal adalah pengulangan adegan yang sama pada titik waktu yang berbeda.

3) Pelaku cerita

Terdiri dari tokoh utama dan pendukung. Tokoh utama memiliki peran protagonis dan pendukung memiliki peran antagonis. Karakter pendukung yang selalu memicu konflik dan karakter utama sebagai pemecah masalah.

4) Konflik

Didalam film, konflik merupakan sebuah halangan yang dihadapi oleh tokoh protagonis dalam mencapai tujuannya. Konflik terjadi karena tokoh protagonis memiliki tujuan yang berbeda dengan tokoh antagonis.

5) Tujuan

Didalam film, konflik merupakan sebuah halangan yang dihadapi oleh tokoh protagonis dalam mencapai tujuannya. Konflik terjadi karena tokoh protagonis memiliki tujuan yang berbeda dengan tokoh antagonis.

b. Unsur Sinematik

Menurut Fardila (2020) unsur sinematik adalah unsur teknik semua produksi dari sebuah film yang menjadikan sebuah film menjadi sebuah karya audio visual berupa film. Unsur ini terdiri dari :

1) Mise en Scene

Mise en Scene merupakan segala hal yang terletak di depan kamera untuk diambil gambarnya dalam pembuatan sebuah film. Mise en scene terbagi menjadi empat aspek utama, yaitu: latar,

kostum, pencahayaan dan akting.

2) Sinematografi

Senimatografi adalah ilmu yang membahas mengenai teknik menangkap dan menggabungkan suatu gambar menjadi rangkaian gambar sehingga mampu menyampaikan sebuah ide dan cerita.

3) Editing

Editing pada tahap produksi merupakan proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Definisi editing pada tahap pasca produksi adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap shotnya.

4) Suara

Secara umum fungsi suara adalah untuk menjaga kesinambungan gambar, memberikan informasi melalui dialog dan narasi, selain suara asli dari pemeran, ada juga suara tambahan yang disebut efek suara. Efek suara adalah semua suara yang dihasilkan oleh semua objek yang ada didalam maupun diluar film.

2.6 Identitas Karya



Gambar 2.1 Poster Anime *Josee to Tora to Sakana Tachi*
Sumber:<https://myanimelist.net>



Gambar 2.2 Poster *Kaikai Kitan*, dalam *Soundtrack Ao no Waltz*
Sumber:<https://en.wikipedia.org>

2.6.1 Identitas Anime

Anime *Josee to Tora to Sakana Tachi* merupakan anime yang ceritanya diadaptasi dari sebuah karangan mendiang bernama *Seiko Tanabe*. *Seiko Tanabe* lahir pada 27 Maret 1928. Cerpen *Josee to Tora to Sakana Tachi* pertama kali diterbitkan pada Juni 2003. Kemudian diadaptasi menjadi anime pada 25 Desember 2020. Terlebih lagi karangan ini sudah pernah diadaptasi dalam live actionnya pada tahun 2003 di Jepang dan versi korea pada tahun 2020.

2.6.2 Identitas Soundtrack

Ao no Waltz adalah lagu yang dinyanyikan oleh band yang bernama *EVE*. Perilisan lagu ini dilakukan pada tanggal 23 Desember 2020 bersamaan dengan soundtrack dari anime *Jujutsu Kaisen* yang bernama *Kaikai Kitan*. Album *Ao no Waltz / Kaikai Kitan* ini di dalamnya berisikan tujuh lagu yang berbeda termasuk judul lagu *Shinkai* yang ikut muncul dalam anime *Josee to Tora to Sakana Tachi*. Perilisannya tepat pada 21 Desember yang menampilkan potongan adegan dari film *Josee to Tora to Sakana Tachi*.