

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Anime Sebagai Karya Sastra

2.1.1 Definisi

Anime adalah film animasi dari Jepang dan merupakan kata serapan dari bahasa Inggris *animation* yang berarti animasi (Dewi, 2023). Anime berasal dari bahasa Latin *animate*, yang berarti "memberi napas kehidupan," sehingga dapat diartikan sebagai proses menghidupkan sebuah karya atau membuat suatu karya seolah-olah tampak hidup (Ayu, 2018).

Menurut Ramadhani (2022), anime biasanya dicirikan dengan gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, dan ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime mengandung unsur naratif dan intrinsik seperti karakter, penokohan, cerita, latar, topik, dan amanat yang juga merupakan ciri khas dari sebuah karya sastra (Sholihah, 2023).

Dalam konteks film, elemen-elemen inti dari unsur naratif mencakup plot, urutan waktu, karakter, konflik, tujuan, dan struktur cerita secara keseluruhan. Dengan mempertimbangkan adanya unsur naratif dan intrinsik dalam karya tersebut, keadaan ini memenuhi kriteria untuk mengklasifikasikan anime sebagai suatu bentuk karya sastra fiksi (Pratama & Oemiati, 2021).

2.1.2 Unsur Pembentuk

Secara umum, film dapat dibagi menjadi dua unsur pembentuk, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur ini saling berinteraksi dan

berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah karya film (Pratista, 2020).

a. Unsur Naratif

Unsur naratif berkaitan dengan aspek cerita atau tema dalam sebuah film. Pratista (2020) menyatakan bahwa, setiap film mengandung unsur naratif seperti tokoh, konflik, tujuan, dan waktu. Unsur-unsur ini saling berinteraksi membentuk sebuah rangkaian peristiwa yang memiliki makna dan tujuan, dengan kausalitas serta aspek ruang dan waktu sebagai elemen utama.

1. Ruang

Ruang merupakan tempat atau lokasi di mana tokoh-tokoh cerita bergerak dan melakukan aktivitasnya. Hal ini selaras dengan Firziandini et al. (2018) yang mendefinisikan ruang sebagai tempat di mana tokoh-tokoh dalam cerita berinteraksi dan melaksanakan berbagai kegiatan. Keberadaan latar tempat sangat penting bagi eksistensi sebuah cerita, dan unsur waktu memainkan peran krusial dalam perkembangan naratif yang terhubung dengan prinsip sebab-akibat.

2. Waktu

Waktu merupakan salah satu aspek naratif penting dalam cerita. Firziandini et al. (2018) berpendapat bahwa waktu merujuk pada penjelasan kapan suatu peristiwa terjadi dalam konteks film. Cerita tidak dapat dipisahkan dari dimensi waktu karena mengikuti prinsip hukum sebab-akibat, di mana peristiwa yang terjadi pada waktu tertentu akan berdampak pada rangkaian peristiwa di masa depan.

3. Tokoh

Menurut Pratista (2020), unsur inti dari naratif memiliki peran krusial dalam menggerakkan cerita. Hal ini dikarenakan film tidak akan memiliki kelangsungan jika tidak ada perkembangan cerita yang dijalankan melalui perilaku tokoh. Tokoh dalam cerita dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu tokoh utama dan tokoh pendukung.

4. Konflik

Konflik dalam sebuah cerita merupakan tantangan atau masalah yang harus dihadapi oleh tokoh tertentu untuk mencapai suatu tujuan, dan seringkali melibatkan tokoh antagonis yang menjadi sumber konflik. Namun, Pratista (2020) menjelaskan bahwa konflik tidak selalu harus berasal dari pihak antagonis, melainkan juga dapat muncul dari dalam diri tokoh utama, mengarah pada konflik internal atau pertentangan batin yang mempengaruhi perkembangan cerita.

5. Tujuan

Elemen tujuan dalam unsur naratif dalam konteks film merujuk pada misi, aspirasi, atau impian yang diemban oleh tokoh utama. Setiap karakter utama dalam film memiliki tujuan, harapan, atau cita-cita yang menjadi dasar bagi tindakan dan perjalanan mereka dalam cerita (Pratista, 2020).

b. Unsur Sinematik

Menurut Pratista (2020), unsur sinematik atau juga sering disebut gaya sinematik, merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film. Terdapat empat aspek pembentuk unsur sinematik, berikut diantaranya:

1. *Mise en scene*

Mise en scene, atau transformasi materi pendengaran menjadi materi visual, adalah ekspresi ide melalui kata-kata yang diubah menjadi bentuk visual. *Mise-en-scène* merujuk pada segala hal yang disiapkan di depan kamera selama produksi film (Pratista, 2020). Ada empat elemen utama dalam *mise en scene*, yaitu:

1) *Setting*

Menurut Pratista (2020), *setting* adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti di sini mengacu pada semua benda yang tidak bergerak, seperti perabot, pintu, jendela, kursi, lampu, pohon, dan sebagainya.

2) Kostum

Menurut Pratista (2020), kostum adalah segala hal yang dikenakan oleh pemain beserta seluruh aksesorisnya, seperti topi, perhiasan, jam tangan, kacamata, sepatu, tongkat, dan lain sebagainya.

3) Pencahayaan

Menurut Pratista (2020), pencahayaan digunakan untuk menciptakan suasana, menyoroti karakter atau objek tertentu, dan memberikan dimensi serta kedalaman pada suatu adegan.

4) Aktor (Pelaku Cerita)

Menurut Pratista (2020), aktor atau pelaku cerita adalah individu yang memerankan karakter dalam sebuah film atau pertunjukan. Aktor bisa memiliki wujud fisik yang beragam dan tidak selalu berupa

manusia. Salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan sebuah film adalah performa seorang pemain (akting).

2. Sinematografi

Sinematografi adalah cara kamera dan filmnya diperlakukan, termasuk interaksi antara kamera dan objek yang difilmkan. Tiga aspek utama dalam sinematografi melibatkan kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar (Pratista, 2020). Adapun aspek *framing* terhadap sebuah gambar atau *shot*, dibagi menjadi tiga unsur utama, yaitu:

1) *Camera Angle*

Menurut Syadian, et al., (2022), *camera angle* adalah beragam sudut pengambilan gambar yang digunakan dalam pembuatan film. Adapun teknik yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a) *Bird Eye View* : Pengambilan gambar yang dilakukan dari atas, pada ketinggian tertentu, sehingga lingkungan terlihat luas dan objek-objek tampak kecil di bawahnya. Teknik ini sering menggunakan drone atau tempat tinggi.
- b) *High Angle* : Pengambilan gambar yang dilakukan dari posisi yang lebih tinggi daripada objeknya. Sudut ini cenderung menciptakan gambar yang lebih fokus dan terpusat, tidak seluas *bird eye view*, dan lebih sederhana.
- c) *Low Angle* : Pengambilan gambar yang dilakukan dari bawah objek. Sudut ini sering digunakan untuk memberikan kesan kemuliaan atau keagungan pada objek.

- d) *Eye Level* : Pengambilan gambar dilakukan pada ketinggian yang sejajar dengan mata objek. Sudut ini memberikan pandangan yang paling umum dan tidak memiliki efek dramatis tertentu, hanya menampilkan perspektif yang setara dengan mata seseorang yang berdiri.
- e) *Frog Level* : Pengambilan gambar dilakukan dengan sudut kamera sejajar dengan permukaan tanah atau tempat objek berdiri. Hasilnya membuat objek terlihat sangat besar, seolah-olah mengambil pandangan dari sudut tanah atau lokasi di mana objek berdiri.

2) *Frame Size*

Menurut Syadian, et.al., (2022), *Frame size* adalah berbagai ukuran pengambilan gambar yang digunakan dalam pembuatan film. Adapun teknik yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a) *Extreme Close-up* : Pengambilan gambar yang dilakukan dengan sangat dekat, dan hanya menampilkan bagian tertentu dari objek. Teknik ini digunakan untuk menunjukkan detail objek dengan sangat mendalam.
- b) *Big Close-up* : Pengambilan gambar yang hanya fokus pada kepala hingga dagu objek. Teknik ini digunakan untuk menonjolkan ekspresi wajah dan emosi yang ditunjukkan oleh objek.

- c) *Close-up* : Pengambilan gambar yang mencakup bagian ujung kepala hingga leher objek. Teknik ini bertujuan untuk memberikan tampilan yang jelas dan mendetail tentang objek.
- d) *Medium Close-up* : Pengambilan gambar yang menampilkan wajah objek dari dada hingga kepala. Teknik ini sering digunakan untuk mengungkapkan emosi subjek dengan menekankan wajahnya.
- e) *Mid Shot* : Pengambilan gambar menengah yang mengambil gambar objek dari pinggang hingga kepala. Teknik ini digunakan untuk menunjukkan bahasa tubuh dan ekspresi subjek.
- f) *Knee Shot* : Pengambilan gambar yang terbatas dari kepala hingga lutut. Teknik ini digunakan untuk menunjukkan bahasa tubuh dan ekspresi subjek.
- g) *Full Shot* : Pengambilan gambar objek secara menyeluruh, mulai dari kepala hingga kaki. Teknik ini bertujuan untuk menampilkan objek secara utuh beserta latar belakangnya.
- h) *Long Shot* : Pengambilan gambar yang lebih luas dari *Full Shot*. Teknik ini digunakan untuk menunjukkan objek dalam konteks yang lebih luas.
- i) *Extreme Long Shot* : Pengambilan gambar yang menampilkan objek dalam lingkungan yang luas. Teknik ini bertujuan untuk

menunjukkan bahwa objek adalah bagian dari lingkungan tersebut.

- j) *One Shot* : Pengambilan gambar yang dilakukan dengan satu objek. Teknik ini digunakan untuk memfokuskan perhatian pada satu orang atau objek dalam bingkai.
- k) *Two Shot* : Pengambilan gambar yang dilakukan dengan dua objek. Teknik ini digunakan untuk menunjukkan interaksi atau komunikasi di antara dua orang atau objek.
- l) *Three Shot* : Pengambilan gambar yang dilakukan dengan tiga objek. Teknik ini digunakan untuk menampilkan interaksi atau komunikasi antara tiga orang atau objek.
- m) *Group Shot* : Pengambilan gambar yang dilakukan dengan banyak objek atau sekelompok objek. Teknik ini digunakan untuk menampilkan adegan sekelompok orang yang sedang melakukan suatu aktivitas bersama.

3) *Moving Camera*

Menurut Syadian, et.al., (2022), *Moving camera* adalah beberapa jenis gerakan kamera dalam pembuatan film. Adapun teknik yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a) *Zooming (In/Out)* : Pergerakan lensa kamera yang menjauhi objek, biasanya dioperasikan oleh juru kamera.

- b) *Panning (Kiri/Kanan)* : Pergerakan kamera dari posisi tengah ke sisi kanan atau kiri, dengan kamera tetap diam, dan hanya tripod yang bergerak.
 - c) *Tilting (Atas/Bawah)* : Pergerakan kamera ke atas dan ke bawah dengan bantuan tripod untuk menjaga kestabilan gambar.
 - d) *Dolly (Maju/Mundur)* : Pergerakan kamera maju atau mundur dengan bantuan tripod yang digerakkan dengan mendorong ke depan atau menarik ke belakang.
 - e) *Follow* : Pengambilan gambar dengan mengikuti objek yang bergerak dalam arah yang sama.
 - f) *Framing (Masuk/Keluar)* : Pergerakan objek yang masuk ke dalam bingkai (*in*) atau keluar dari bingkai (*out*).
 - g) *Fading (Masuk/Keluar)* : Perubahan secara bertahap, *fade in*, ketika gambar baru muncul menggantikan gambar yang ada, dan *fade out*, ketika gambar yang ada perlahan-lahan memudar dan digantikan oleh gambar baru.
 - h) *Crane Shot* : Pergerakan kamera yang dipasang pada alat beroda yang dapat bergerak dengan juru kamera, bisa mendekati atau menjauhi objek.
- 4) *Suara atau Audio*

Menurut Pratista (2020), suara adalah segala hal yang dapat kita dengar dalam sebuah film melalui indra pendengaran. Hal ini mencakup elemen-elemen seperti musik, dialog, dan efek suara.

5) *Editing*

Menurut Pratista (2020), *editing* adalah proses mengatur urutan dan transisi antara gambar (*shot*) dalam sebuah film. Pada tahap ini, editing merupakan satu-satunya aspek yang benar-benar bersifat sinematik dalam seni film, bersama dengan pergerakan kamera.

2.2 Karakterisasi Tokoh

2.2.1 Definisi

Dalam karya sastra, sering digunakan istilah seperti penokohan, perwatakan, karakter, dan karakterisasi. Nurgiyantoro (2019) menyatakan bahwa, penokohan dan karakterisasi sering dianggap sama artinya dengan karakter dan perwatakan, yang mengacu pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak-watak tertentu dalam sebuah cerita.

Karakterisasi menurut KBBI *online* karakterisasi adalah perwatakan yang bersifat khas. Sedangkan menurut Nurgiyantoro (2019), karakterisasi merujuk pada cara pengarang menggambarkan sifat, karakter, latar belakang, penampilan, dan hubungan antara tokoh-tokoh dalam cerita. Ini mencakup penyajian yang detail tentang tokoh yang muncul dalam cerita, termasuk identitas tokoh, sifat-sifatnya, serta cara tokoh tersebut diintegrasikan dan diilustrasikan dalam alur cerita.

2.2.2 Perkembangan Karakterisasi

Karakterisasi seorang tokoh dalam karya sastra dapat tumbuh dan berkembang. Menurut Wellek dan Warren (1976, dalam Rondonuwu, 2020), perkembangan karakterisasi mencerminkan perubahan yang bersifat permanen

dalam karakter tersebut. Hal ini meliputi transformasi dalam beberapa aspek karakter, di antaranya adalah sebagai berikut:

a. Perubahan Pribadi

Menurut KBBI *online*, istilah "pribadi" merujuk pada keseluruhan sifat-sifat yang membentuk watak seseorang. Perubahan pribadi, dalam konteks ini, mengacu pada proses transformasi atau perkembangan yang dialami seseorang, memungkinkan individu merefleksikan nilai-nilai, keyakinan, sikap, dan cara pandang mereka, sehingga mengarah pada peningkatan pribadi (Bagdonaite-Stelmokiene & Zydziunaite, 2020).

Dengan merujuk pada definisi tersebut, perubahan pribadi dapat dianggap sebagai suatu proses yang mendalam dan menyeluruh dalam diri tokoh. Hal ini mencakup penyesuaian dalam pandangan dan nilai-nilai pribadi, serta cara tokoh berinteraksi dengan lingkungan sekitar mereka. Transformasi ini tidak hanya berfokus pada perubahan eksternal tetapi juga pada pergeseran mendasar dalam pemahaman dan sikap pribadi, yang secara keseluruhan berkontribusi pada perkembangan karakterisasi suatu tokoh.

b. Perkembangan dalam Kehidupan

Perkembangan dalam kehidupan mengacu pada kemajuan, perbaikan, dan perkembangan yang dialami individu atau masyarakat dari waktu ke waktu, yang mengarah pada perubahan positif dan pertumbuhan dalam berbagai aspek kehidupan (Indy, et al., 2019). Proses perkembangan dalam kehidupan ini mencakup evolusi dalam pengalaman, pemahaman, dan cara hidup, serta

peningkatan dalam kualitas hidup dan pencapaian pribadi atau sosial (Ajhuri, 2019).

Dengan merujuk pada definisi tersebut, perkembangan dalam kehidupan dapat dipahami sebagai proses berkelanjutan yang melibatkan perubahan signifikan dalam cara tokoh berinteraksi dengan lingkungannya dan bagaimana mereka memahami serta mengatur kehidupan mereka. Proses ini tidak hanya mencakup perubahan eksternal, seperti pencapaian dan perbaikan dalam aspek sosial, tetapi juga melibatkan perkembangan internal yang mendalam. Hal ini termasuk pertumbuhan dalam pemahaman diri, penyesuaian dalam nilai-nilai, dan peningkatan kemampuan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan, yang secara keseluruhan berkontribusi pada perkembangan karakterisasi suatu tokoh.

c. Modifikasi Perilaku

Menurut KBBI *online*, istilah "perilaku" merujuk pada tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Pakpahan et al. (2021, dalam Amin, 2022) menyebutkan bahwa perilaku merupakan apa yang dilakukan seseorang atau apa yang diamati seseorang. Perilaku juga bagian dari fungsi seseorang yang terlibat dalam suatu tindakan yang merupakan respon atau reaksi terhadap stimulus.

Modifikasi perilaku, dalam konteks ini, mengacu pada proses perubahan tindakan, reaksi, atau kebiasaan seseorang sebagai respons terhadap rangsangan internal atau eksternal (Agustina et al., 2022). Proses ini melibatkan perubahan perilaku yang tidak adaptif dengan cara mengurangi kebiasaan yang tidak sesuai dan memperkuat perilaku yang lebih adaptif (Asri, 2021).

Dengan merujuk pada definisi tersebut, modifikasi perilaku mencerminkan upaya sistematis untuk mengubah pola perilaku tokoh yang kurang efektif atau tidak sesuai dengan tujuan, dengan memfokuskan pada penguatan kebiasaan positif dan pengurangan kebiasaan negatif. Proses ini secara keseluruhan berkontribusi pada perkembangan karakterisasi tokoh.

d. Perubahan dalam hal Perasaan

Menurut KBBI *online*, istilah “perasaan” merujuk pada rasa atau keadaan batin sewaktu menghadapi (merasai) sesuatu. Perasaan adalah suatu keadaan dalam kesadaran manusia yang karena pengaruh pengetahuannya dinilai sebagai keadaan positif dan negatif (Koentjaraningrat, dalam Hasnidar, 2019).

Perubahan dalam hal perasaan terjadi ketika respons emosional seseorang terhadap orang, objek, atau tempat tertentu bergeser atau berkembang, dipengaruhi oleh pengalaman dan situasi, yang menyebabkan variasi emosi individu dari waktu ke waktu (Kashyap, 2022).

Dengan merujuk pada definisi tersebut, perubahan dalam hal perasaan dapat dipahami sebagai proses di mana respons emosional tokoh terhadap berbagai elemen, seperti orang, objek, atau situasi, mengalami pergeseran atau perkembangan. Proses ini dipengaruhi oleh pengalaman dan situasi yang dihadapi, yang mengakibatkan variasi dalam emosi tokoh dari waktu ke waktu. Perubahan ini mencerminkan adaptasi dan evolusi dalam cara tokoh merasakan dan menanggapi lingkungan mereka, yang secara keseluruhan berkontribusi pada perkembangan karakterisasi mereka.

2.3 Gastronomi Sastra

2.3.1 Definisi dan Sejarah

Pada awalnya, gastronomi dikenal sebagai studi yang berfokus pada makanan dan tidak memiliki keterkaitan dengan karya sastra. Hal ini sejalan dengan pendapat Tigner dan Carruth (2018) yang menyatakan bahwa gastronomi merupakan seni atau ilmu makanan. Sedangkan menurut Fossali dalam Gallenius dan Aviandy (2023), gastronomi merupakan ekspresi penghargaan terhadap seni makanan, sekaligus mengkaji hubungan antara unsur-unsur budaya dan makanan.

Seiring dengan pandangan tersebut, gastronomi sastra kemudian berkembang sebagai perspektif yang menggabungkan makanan dan karya sastra. Produk kreativitas seorang pengarang menjadi cermin dari keselarasan antara makanan dan sastra (Gallenius & Aviandy, 2023). Hal ini menunjukkan evolusi konsep gastronomi sastra dari hanya fokus pada makanan menjadi penggabungan yang lebih kompleks dengan elemen-elemen sastra. Dalam konteks ini, penamaan "gastronomia" dari bahasa Yunani kuno yang merujuk pada perut atau lambung memperkuat asosiasi erat antara gastronomi dan makanan, mengingat bahwa makanan adalah elemen yang sangat terkait dengan perut (Endraswara, 2018).

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa gastronomi sastra dapat diartikan sebagai pandangan baru yang mempersatukan karya sastra dengan aspek makanan. Ini melibatkan eksplorasi dan apresiasi terhadap hubungan antara makanan dan unsur sastra dalam sebuah narasi.

2.3.2 Konsep Utama

Konsep utama dalam gastronomi sastra adalah penghubungan erat antara makanan dengan karya sastra (Endraswara, 2018). Wulansari (2017) menyatakan bahwa hubungan tersebut tidak hanya mencakup representasi makanan dalam karya sastra, tetapi juga melibatkan fungsi makanan dalam proses penciptaan karya sastra itu sendiri. Hal ini termasuk penggunaan imajinasi, metafora, bahasa figuratif, serta elemen-elemen sastra lainnya.

Dari pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa makanan tidak hanya berfungsi sebagai objek dalam suatu cerita, tetapi juga memiliki dampak yang mendalam pada struktur dan substansi karya sastra, yang menunjukkan betapa eratnya hubungan antara makanan dengan karya sastra dalam teori gastronomi sastra.

Konsep gastronomi sastra dalam penelitian ini menekankan bagaimana makanan mempengaruhi perkembangan karakterisasi tokoh dalam karya sastra, bukan hanya sebagai objek atau latar belakang cerita. Dengan demikian, fungsi makanan dalam perkembangan karakterisasi tokoh menjadi bagian penting dari analisis untuk memahami bagaimana karakter-karakter dalam cerita berkembang dan berubah seiring waktu.

2.4 Anime *Isekai Izakaya: Koto Aitheria no Izakaya Nobu*

a. Identitas Anime



Gambar 2 1
Poster anime Isekai Izakaya:
Koto Aitheria no Izakaya Nobu

Isekai Izakaya: Koto Aitheria no Izakaya Nobu adalah anime adaptasi dari serial light novel dengan judul *Isekai Izakaya “Nobu”* (異世界居酒屋「のぶ」) yang ditulis oleh Natsuya Semikawa pada tahun 2012. Anime ini dirilis pada tahun 2018 oleh studio Sunrise dengan jumlah 24 episode (Isekai Wiki, 2024).

b. Ringkasan Cerita

Isekai Wiki (2024) menyebutkan bahwa anime *Isekai Izakaya: Koto Aitheria no Izakaya Nobu* menceritakan tentang sebuah izakaya bernama “Nobu” yang terletak di Kyoto, Jepang, yang secara ajaib terhubung dengan dunia fantasi bernama Aitheria. Pemilik Izakaya Nobu, Nobuyuki Yazawa adalah seorang koki yang sangat terampil dalam memasak. Setiap pagi, Nobuyuki dan pelayan kedai Nobu, Shinobu Senke membuka pintu yang terhubung ke Aitheria sehingga masyarakat kota tersebut dapat menyantap makanan-makanan di kedai Nobu.

Nobuyuki selalu menghadirkan menu yang unik dan berbeda setiap harinya, sehingga kedai ini menjadi tempat favorit bagi masyarakat Aitheria untuk menikmati berbagai macam makanan yang lezat. Makanan-makanan tersebut menjadi media para tokoh dalam mengekspresikan perasaan dan emosi mereka, sehingga membentuk sifat dan kepribadian para tokoh.