

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Anime Sebagai Karya Sastra

2.2.1. Definisi Anime

Dalam bahasa Jepang, istilah untuk animasi adalah アニメーション (*animeeshon*), atau lebih sering disingkat sebagai アニメ (*anime*). Anime merujuk pada jenis kartun atau animasi yang berasal dari Jepang, yang dapat dibuat baik dengan teknik penggambaran tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Anime telah menjadi salah satu bagian penting dalam kultur Jepang dan anime pun memiliki perbedaan tersendiri dari animasi pada umumnya. Menurut Nishiro (dikutip dari Ariesta, 2020), salah satu perbedaan utama antara anime dengan animasi pada umumnya adalah bahwa anime tetap mempertahankan dasar-dasar teknik animasi yang khas, dengan sebagian masih diproduksi secara tradisional dengan penggambaran tangan, walaupun beberapa prosesnya kini sudah ada yang dibantu oleh teknologi komputer.

Animasi menjadi salah satu bagian dari cara pembuatan film hal ini didukung oleh pendapat Yunita dan Nurhasanah (2018) yang berpendapat bahwa film animasi adalah jenis film yang dibuat dengan menggunakan gambar atau objek mati seperti boneka, meja, dan kursi yang dihidupkan melalui teknik animasi. Sama seperti film, anime pun memiliki unsur pembangun struktur karena sebab dan akibat salah satunya adalah unsur naratif.

2.2.2. Unsur Pembentuk Anime

1. Unsur Naratif

Pratista (2023) berpendapat bahwa:

Unsur naratif merupakan elemen-elemen mendasar yang membentuk sebuah cerita dalam segala bentuknya. Tanpa kehadiran unsur naratif sebuah cerita tidak akan pernah tercipta. Naratif merujuk pada suatu rangkaian peristiwa yang saling terhubung dan terikat oleh urutan sebab-akibat yang logis. Setiap kejadian memiliki alasan yang jelas dan tidak akan terjadi begitu saja. Naratif juga muncul akibat aksi dari pelaku cerita sehingga dapat disimpulkan bahwa tuntutan dan keinginan pelaku dalam cerita yang memunculkan logika sebab-akibat.

Pendapat Pratista tersebut selaras dengan pendapat Bordwell & Thompson (dalam Sholihah, 2021) yang berpendapat bahwa *plot is used to describe everything visibly and audibly present in the film before us*. Dapat diartikan bahwa plot digunakan untuk mendeskripsikan segala sesuatu yang terlihat dan terdengar dalam film. Unsur naratif merujuk pada materi atau konten cerita dalam film. Di sisi lain, unsur sinematik adalah metode atau gaya yang digunakan untuk menampilkan materi tersebut. Hal ini diperkuat melalui pernyataan Pratista (dikutip dari Mahendra, 2020) yang menyatakan bahwa dalam film, unsur naratif berhubungan dengan cara cerita disampaikan, sementara unsur sinematik mencakup aspek teknik yang membentuk keseluruhan film.

a. Cerita dan Plot

Pratista (2023) menyebutkan bahwa plot menjadi media manipulasi cerita dalam sebuah film. Rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film disebut plot. Sedangkan seluruh rangkaian peristiwa yang terjadi dalam film disebut

dengan cerita. Pratista (2023) pun menambahkan bahwa secara umum pola struktur naratif terbagi menjadi tiga pola yang mengacu pada struktur tiga babak, pola tersebut ialah pola permulaan, pertengahan, dan penutupan. Pendapat ini didukung oleh Culler (dalam Sholihah, 2021) yang berpendapat bahwa *plot is the most basic feature or narrative, that good stories must have a beginning, middle, and end, and that they give pleasure because of the rhythm of their ordering.* Dapat diartikan bahwa suatu cerita merupakan hal fitur atau narasi yang paling mendasar, cerita yang bagus harus memiliki awal, tengah, dan akhir, dan cerita tersebut memberikan kenikmatan karena ritme urutannya.

i. Tahapan Permulaan

Pratista (2023) berpendapat bahwa:

Titik kritis dalam sebuah cerita film adalah tahap permulaan. Dimana pada tahap ini menjadi awal segala sesuatu yang terjadi dalam film serta menjadi penentu aturan permainan cerita. Selain itu pada tahap ini pula pada umumnya sudah mulai diperkenalkan tokoh utama dan tokoh pendukung, masalah dan tujuan, serta aspek ruang dan waktu cerita.

ii. Tahap Pertengahan

Pratista (2023) berpendapat bahwa usaha dari tokoh utama untuk menyelesaikan masalah yang telah di tentukan pada tahap permulaan di gambarkan pada tahap ini. Pada tahap ini pula terjadi peningkatan tempo cerita hingga klimaks cerita.

iii. Tahap Penutupan

Pratista (2023) berpendapat bahwa:

Tahapan penutupan berisi klimaks cerita yang memiliki tempo yang semakin menurun hingga cerita berakhir. Titik ketegangan tertinggi terjadi pada tahap ini, ketika konflik telah terselesaikan maka tercapailah penyelesaian masalah, kesimpulan cerita, atau resolusi. Pada tahap inilah penentuan apakah tokoh utama berhasil mencapai tujuannya atau akan gagal dalam mencapai tujuannya.

b. Hubungan Naratif dengan Ruang

Pratista (2023) berpendapat bahwa:

Ruang menjadi suatu hal yang penting dalam sebuah cerita, karena tanpa ruang cerita tidak mungkin terjadi. Tempat para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas disebut ruang. Sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat atau dimensi dengan ruang yang jelas, terkadang cerita film juga mengambil tempat pada dimensi ruang yang bersifat non fisik yang sering dijumpai pada film horor supranatural. Mimpi ataupun imajinasi pelaku cerita juga dapat disebut sebagai ruang.

Selain menurut Pratista, Cresswell (2014) pun berpendapat bahwa narasi bukan hanya menentukan tempat, tetapi juga untuk tentang bagaimana suatu tempat dapat terhubung dan menjadi bagian dari cerita.

c. Hubungan Naratif dengan Waktu

Menurut Pratista (2023), hukum sebab-akibat yang merupakan dasar dari naratif memiliki keterkaitan dengan waktu. Unsur waktu menjadi hal yang penting dalam sebuah cerita dimana terdapat beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan naratif, yakni urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu. Selain itu, unsur waktu dalam

naratif juga dapat memungkinkan penonton untuk merasakan waktu secara dinamis dan berubah-ubah melalui teknik naratif (Bal, 2017).

d. Pelaku Cerita

Pratista (2023) berpendapat bahwa:

Dalam sebuah cerita terdapat pelaku cerita yang bergerak dan beraktivitas. Umumnya pelaku cerita memiliki karakter utama dan pendukung. Pelaku yang menjalankan alur naratif dari awal hingga akhir cerita disebut karakter utama yang sering disebut tokoh protagonis. Sedangkan pelaku yang bertindak sebagai pemicu konflik sering disebut tokoh antagonis atau yang membantu karakter utama dalam menyelesaikan masalahnya disebut karakter pendukung.

Mendukung Pratista, Nurgiyantoro (dalam Salsabila, 2023) berpendapat bahwa tokoh utama merupakan tokoh yang paling sering diceritakan, baik sebagai pelaku ataupun sebagai orang yang terkena dampak kejadian. Sedangkan tokoh antagonis adalah tokoh yang memicu timbulnya konflik, sehingga membuat cerita menjadi lebih menarik.

e. Permasalahan dan Konflik

Pratista (2023) berpendapat bahwa:

permasalahan merujuk pada hambatan yang dihadapi oleh tokoh utama atau protagonis dalam meraih tujuannya. Biasanya, permasalahan ini muncul karena upaya dari pihak antagonis yang memiliki tujuan yang serupa atau berlawanan dengan tokoh protagonis. Permasalahan ini pula yang memicu konflik antara pihak protagonis dan pihak antagonis.

Konflik inilah yang membuat cerita semakin menarik, hal ini didukung oleh pernyataan Kenney (dalam Suastini dan Utama, 2022) yang menyatakan bahwa konflik diperlukan untuk membangkitkan respons emosional dan memajukan alur cerita.

f. Tujuan

Dalam setiap cerita tokoh-tokoh dirancang untuk memiliki tujuan guna membangun struktur naratif yang memungkinkan penonton untuk terlibat dengan cerita (Bal, 2017). Tujuan dari setiap tokoh bisa bersifat fisik maupun non fisik. Hal tersebut selaras dengan pendapat Pratista (2023) yang menekankan bahwa tujuan dan aspirasi ini bisa bersifat fisik (materi) maupun non-fisik (abstrak). Tujuan fisik sifatnya jelas dan konkret, sedangkan tujuan non-fisik bersifat lebih abstrak dan tidak selalu terlihat secara nyata.

2. Unsur Sinematik

Menurut Pratista (2023) unsur sinematik merupakan aspek-aspek pembentuk film yang terbagi menjadi empat elemen pokok yakni, *mise-en-scene*, sinematografi, editing, dan suara.

a. *Mise-en-scene*

Pratista (2023) berpendapat bahwa:

Mise-en-scene adalah unsur sinematik yang memiliki arti “*putting in the scene*” yang berasal dari bahasa Prancis. Di dalam film *mise-en-scene* merujuk pada semua elemen yang berada di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. Unsur ini mudah dikenali karena seluruh gambar yang dapat terlihat dalam film adalah bagian dari unsur sinematik dan *setting* merupakan elemen penting yang dimiliki oleh *mise-en-scene*.

b. *Setting*

Menurut Pratista (2023), *setting* adalah seluruh latar bersama dengan segala propertinya yang terdiri dari semua benda tidak bergerak. Dalam sebuah film pada umumnya *setting* dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya untuk menghasilkan *setting* yang sempurna

atau otentik. Pendapat pratista tersebut didukung oleh Lathrop dan Sutton (dalam Anthony, 2024) yang berpendapat bahwa *setting, as important visual element of film, encompasses everything the audience observes that provides context about the time and location*. Dapat diartikan bahwa *setting*, sebagai elemen visual yang penting dalam film, mencakup segala sesuatu yang diamati oleh penonton guna memberikan konteks mengenai waktu dan lokasi.

c. Fungsi *setting*

Pratista (2023) berpendapat bahwa:

Hal utama yang mendukung naratif film adalah *setting* karena tanpa *setting* cerita pada film tidak akan berjalan. Bertujuan sebagai penunjuk ruang dan waktu untuk memberikan informasi dalam mendukung cerita merupakan fungsi utama dari *setting*. *Setting* juga mampu membangun mood sesuai dengan tuntutan cerita.

Pendapat Pratista ini didukung oleh Lathrop dan Sutton (dalam Anthony, 2024) yang berpendapat bahwa *as a crucial element of a film's visual effects, the setting mainly represent the time and location onscreen*. Dapat diartikan bahwa sebagai elemen penting dari efek visual film, *setting* pada dasarnya merepresentasikan waktu dan tempat yang tergambarkan di layar.

d. Penunjuk Ruang dan Wilayah

Menentukan ruang menjadi salah satu fungsi utama *setting*. Meyakinkan penonton bahwa seluruh peristiwa dalam film benar-benar terjadi pada lokasi cerita yang sesungguhnya menjadi tujuan penggunaan *setting* (Pratista, 2023).

e. Penunjuk Waktu

Mampu memberikan waktu, era, atau musim sesuai konteks naratifnya menjadi fungsi utama lainnya dari *setting*. Unsur waktu yang harus dipenuhi untuk menjelaskan konteks cerita yakni, pagi, siang, petang, dan malam (Pratista, 2023).

3. Sinematografi

Sari dan Abdullah (dalam Panjaitan dan Hasanah, 2022) berpendapat bahwa sinematografi merupakan teknik yang digunakan untuk menangkap dan menggabungkan gambar menjadi suatu rangkaian gambar yang mampu menyampaikan maksud dan tujuan dibuatnya gambar tersebut. (Pratista, 2023) menambahkan bahwa aspek sinematografi dapat berperan aktif mendukung naratif sebuah film melalui pengaturan pengambilan adegan, seperti jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan dan sebagainya.

a. jarak

Dimensi jarak kamera terhadap objek dalam *frame* menjadi jarak yang dimaksud pada unsur sinematografi pengelompokan dimensi kamera terhadap objek terbagi menjadi tujuh dari jarak yang paling jauh. Brodwell dan Thompson (dalam Ariesita, 2017) berpendapat bahwa terdapat tujuh jarak dalam unsur sinematografi yaitu *extreme long shot*, *long shot*, *medium long shot*, *medium shot*, *medium close-up*, *close-up*, dan *extreme close-up*.

i. *Extreme long shot*

Merupakan jarak kamera yang paling jauh dari objeknya, secara umum menggambarkan objek yang sangat jauh atau panorama yang luas sehingga wujud fisik manusia nyaris tidak tampak (Pratista, 2023).

ii. *Long shot*

Penggunaan *long shot* digunakan untuk pembuka sebelum digunakan *shot shot* yang berjarak lebih dekat, pada jarak ini wujud manusia telah tampak jelas namun latar belakang masih terlihat dominan (Pratista, 2023).

iii. *Medium long shot*

Pada jarak ini tubuh manusia terlihat dari bawah lutut sampai ke atas dimana tubuh fisik manusia dengan latar belakang relatif seimbang (Pratista, 2023).

iv. *Medium shot*

Memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang sampai atas digambarkan pada jarak ini, sehingga gesture dan ekspresi wajah mulai tampak yang membuat objek manusia mulai dominan (Pratista, 2023).

v. *Medium close-up*

Tubuh manusia dari dada ke atas diperlihatkan pada jarak ini yang membuat objek tubuh manusia mendominasi dibanding latar belakang. Pada jarak ini juga adegan percakapan biasanya digunakan (Pratista, 2023).

vi. *Close-up*

Pada jarak ini memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau sebuah objek lainnya. Pada jarak ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah yang jelas dan gesture yang detail (Pratista, 2023).

vii. *Ekxtreme close-up*

Jarak ini merupakan jarak terdekat yang memperlihatkan lebih detail dari bagian objek (Pratista, 2023).

b. Sudut

Sudut pada sinematografi adalah sudut kamera yang merupakan sudut pandang terhadap objek yang berada pada *frame*. Terbagi menjadi tiga sudut yaitu, *high-angel* yang merupakan sudut pandang kamera melihat objek dalam *frame* yang berada dibawahnya, *straight-on angle* yang merupakan sudut pandang kamera melihat objek dalam *frame* secara lurus, sedangkan *low-angle* merupakan sudut pandang kamera yang melihat objek dalam *frame* yang berada di atasnya, hal ini menurut Pratista (2023).

c. Kemiringan

Kemiringan pada unsur sinematografi merupakan kemiringan kamera terhadap garis horizontal objek dalam *frame*, hal ini menurut Pratista (2023).

d. Ketinggian

Menurut Pratista (2023) unsur ketinggian pada sinematografi merupakan tinggi kamera terhadap objek dalam *frame*. Penggunaan jarak yang sejajar dengan mata manusia menjadi tinggi kamera yang sering digunakan. Selain itu sudut kamera memiliki keterkaitan dengan ketinggian kamera.

2.2. Teori Kebutuhan Bertingkat

Teori hierarki kebutuhan bertingkat Maslow merupakan salah satu teori yang terkenal di bidang psikologi. Maslow (dalam Semium, 2021) mengusulkan suatu konsep motivasi manusia yang berdasarkan pada hierarki kebutuhan. Semakin rendah posisi kebutuhan tersebut dalam hierarki, semakin mendominasi kebutuhan tersebut. Dengan kata lain, kebutuhan yang berada di tingkat paling rendah menjadi yang paling mendesak untuk dipenuhi.

Semium (2021) berpendapat bahwa:

Kebutuhan-kebutuhan pada tingkatan yang paling rendah dalam hierarki itu memicu motivasi karena kekurangan (*deficiency motivation*), karena kebutuhan-kebutuhan tersebut karena kekurangan yang dirasakan individu. Sementara itu, kebutuhan-kebutuhan pada Tingkat yang lebih tinggi berasal dari motivasi pertumbuhan (*growth motivation*), yang timbul dari dorongan individu untuk mencapai tujuan-tujuan dan pertumbuhan secara pribadi.

Abraham Maslow membagi kebutuhan-kebutuhan tersebut kedalam lima tingkatan, yaitu :

1. Kebutuhan Fisiologis

Semium (2021) berpendapat bahwa:

Kebutuhan fisiologis merupakan tingkatan terendah dalam hierarki kebutuhan Maslow, tingkatan ini melibatkan kebutuhan primer seperti makan, seks, air, udara, minum, istirahat, dan lain sebagainya. Sebagai contoh, ketika seseorang sedang merasa kelaparan, ia tidak akan mengalihkan perhatiannya untuk mencari teman atau mencari penghargaan diri. Selama dia kebutuhannya akan makanan belum terpenuhi, ia tidak akan memikirkan hal lain selain makan . Dalam kondisi seperti itu, makanan menjadi sumber motivasi utamanya.

2. Kebutuhan akan Rasa Aman

Semium (2021) berpendapat bahwa:

setelah kebutuhan fisiologis individu terpenuhi atau secara relatif terpenuhi, kebutuhan lain akan muncul yang membutuhkan pemenuhan, yaitu kebutuhan akan rasa aman. Kebutuhan ini berbeda dengan kebutuhan fisiologis karena tidak dapat sepenuhnya dipuaskan. Selain itu kebutuhan akan rasa aman ini dapat mendorong individu untuk memperoleh ketenteraman, kepastian, dan keteraturan dari keadaan lingkungannya.

3. Kebutuhan akan Cinta dan Memiliki

Semium (2021) berpendapat bahwa:

Setelah individu memenuhi sebagian dari kebutuhan fisiologis dan rasa aman, mereka akan merasa didorong oleh kebutuhan akan kasih sayang dan kepemilikan, seperti keinginan untuk memiliki teman, sahabat, pasangan, dan keluarga. pada kebutuhan ini mengacu kepada dorongan yang berasal dari naluri kita untuk bersosialisasi, berinteraksi, dan memiliki hubungan.

4. Kebutuhan akan Penghargaan

Kebutuhan akan penghargaan diri mencakup keinginan akan kekuatan, kemampuan, pencapaian, keterampilan, keyakinan, independensi, dan kebebasan. Sementara kebutuhan akan pengakuan dari orang lain mencakup kebutuhan akan penghormatan, apresiasi, popularitas, status, dominasi, perhatian, dan integritas (Semium, 2021).

5. Kebutuhan akan Aktualisasi Diri

Setelah semua kebutuhan-kebutuhan pada tingkatan yang lebih rendah terpenuhi, maka akan secara otomatis individu memiliki kesempatan untuk mencapai tingkat aktualisasi diri. Namun, tidak selalu terjadi bahwa setelah kebutuhan akan penghargaan terpenuhi, individu akan melangkah ke tahap aktualisasi diri (Semium, 2021).

2.3. *Anime Youkoso Jitsuryoku Shijou Shugi no Kyoushitsu e*

2.3.1 Identitas Anime



Gambar 2.1

Anime Youkoso Jitsuryoku Shijou Shugi no Kyoushitsu e

Judul	: <i>Youkoso Jitsuryoku Shijou Shugi no Kyoushitsu e</i>
Genre	: “ <i>Psychological Thriller</i> ”
Penulis	: Shōgo Kinugasa
Studio	: <i>Lerche</i>
Tanggal Liris	: 12 Juli hingga 27 September 2017.
Jumlah Episode	: 12 Episode
Bahasa	: Jepang

2.3.2 Ringkasan Cerita

“*Youkoso Jitsuryoku Shijou Shugi no Kyoushitsu e*” atau dalam bahasa Inggris dikenal sebagai “*Classroom of the Elite*” adalah anime yang menceritakan kehidupan sekolah tokoh utama yaitu Ayanokouji Kiyotaka. Ayanokouji seorang siswa kelas D yang tidak ingin terlihat menonjol di depan banyak orang.

Ayanokouji yang sebenarnya memiliki kecerdasan di atas rata-rata tidak ingin menunjukkannya, karena masa lalunya yang kelam membuat Ayanokouji tidak mau memperlihatkan kemampuannya dan kembali diperalat. Karena masalahnya ini pula yang menjadi pemicu keinginan Ayanokouji untuk hidup bebas dengan menjalani kehidupan sekolah selayaknya siswa normal pada umumnya.

Ayanokouji yang tidak ingin terlibat hal yang merepotkan terpaksa terlibat karena terjadi konflik antara dirinya dengan Chabashira Sensei yang memaksa Ayanokouji untuk mengikuti keinginan Chabashira Sensei. Jika keinginan itu tidak terpenuhi maka Ayanokouji akan dikeluarkan dari sekolah dan kehilangan hal yang diinginkan oleh Ayanokouji. Dengan kemampuan yang dia miliki, Ayanokouji pun berhasil memenuhi keinginan Chabashira Sensei dan mendapatkan kembali kehidupan sekolah yang ia inginkan.

CNN Indonesia (2023) menjelaskan bahwa

Classroom of the Elite menceritakan tentang sekolah yang didirikan oleh pemerintah Jepang untuk mendidik, melatih, dan membina generasi mudaterbaik. Kisahnya berfokus pada seorang siswa bernama Kiyotaka Ayanokōji. Ia dikenal pendiam dan kurang pandai berteman. Namun, meski dikenal kerap menjaga jarak, Kiyotaka Ayanokōji memiliki kecerdasan yang tinggi. Ia sendiri adalah siswa kelas D, kelas buangan bagi siswa yang prestasinya sangat rendah.

Ahaer (2017) menambahkan bahwa

Anime Youkoso Jitsuryoku Shijou Shugi no Kyoushitsu e berkisah tentang sekolah elit SMA Koudo Ikusei, dimana siswa nya di beri kebebasan dalam hal perilaku mereka di dalam kelas. Seperti tidur saat jam pelajaran, bermain hp, ataupun tidak mempedulikan guru yang sedang berbicara.

Setiap siswa akan di beri fasilitas yang di manjakan oleh sekolah. Mungkin kedengarannya ini adalah surganya sekolah. Tapi siapa sangka? Ternyata dari kebebasan itulah, perlakukan yang baik hanya untuk siswa yang berprestasi dan unggul.

Artinya, siswa yang bertindak sesuka hati di sekolah, akan mendapat ganjarannya sendiri. Seperti pemotongan jatah poin yang di berikan sekolah. Dimana poin itu adalah pengganti uang untuk membeli sesuatu di sekolah tersebut.

Tokoh utama dalam anime ini adalah Ayanokouji Kiyotaka. Anak laki-laki yang suka menyendiri, pendiam, dan juga tidak pandai bergaul. Ayanokouji Kiyotaka di masukkan kedalam kelas D, di mana sekolah mendiskreditkan murid “rendahan”.