

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Setiana dan Maysarah (2019) bahasa memiliki peranan penting dalam berkomunikasi untuk memberikan kesan baik kepada siapapun. Bahasa adalah alat utama untuk berkomunikasi, untuk membangun perdamaian dan ketertiban dalam masyarakat, untuk menunjukkan otoritas dan kekuasaan serta untuk mencapai tujuan dan sasaran. Tetapi, bahasa juga bisa merusak masyarakat jika digunakan secara tidak tepat. Bahasa harus mengikuti kesesuaian yang mengatur masyarakat untuk menghindari konflik dan untuk memenuhi batas perbedaan individu. Dengan kata lain bahasa juga sangat berhubungan dengan sifat dan karakter, baik itu karakter secara harfiah maupun karakter dalam karya sastra. Hubungan bahasa dengan karakter dalam karya sastra sangat penting karena bahasa adalah alat utama yang digunakan oleh penulis untuk menciptakan, mengembangkan, dan menghidupkan karakter (Sukirman, 2021).

Karakter dalam sebuah karya sastra diciptakan oleh pengarangnya dengan tujuan menyampaikan gagasan dan perasaan tentang apa yang terjadi di dunia ini. Karakter mempunyai kekuatan penting untuk mendefinisikan keseluruhan cerita suatu karya sastra (Rakomole 2016). Menurut Apriliany & Hermiati (2021) karakter merupakan elemen penting dalam fiksi. Karakter diciptakan untuk membedakan satu entitas dengan

entitas lainnya (manusia, hewan, hantu, robot, furniture, dan benda lainnya) berdasarkan karakteristik mental, emosional, dan sosial. Karakter juga dapat berarti mengukir watak atau sifat utama ukiran sangat melekat kuat atass benda yang diukir (Ashifana & Zuan, 2019). Proses pemberian watak atau karakter pada suatu tokoh disebut karakterisasi.

Karakterisasi merupakan elemen paling manusiawi dalam sebuah film. Jika kita tidak tertarik dengan karakter atau tokohnya, kecil kemungkinan kita akan tertarik dengan film secara keseluruhan (Ali & Ali 2018). Menurut Sani dalam Rakomole (2016) karakterisasi pada film bisa dilihat dari segi penggunaan nama tokoh, penampilan, dialog, dan tindakan. Bisa dikatakan, tokoh-tokoh dalam film merupakan penggerak cerita.

Seperti halnya dengan pengkarakterisasi pada film *Suzume No Tojimari*. Film ini menceritakan tentang seorang remaja perempuan yang masih SMA dan berusia 17 tahun yang diperankan oleh Suzume Iwato sebagai tokoh utama. Pada film ini Suzume adalah gadis yang tidak mudah goyah dan berkemauan tinggi. Suzume tinggal bersama tantenya di Miyazaki, Kushu, sejak ibunya meninggal. Suzume tumbuh menjadi seorang remaja yang periang dan cukup pemberani. Terbukti saat dalam perjalanan petualangannya, dia dengan nekat membantu seorang pemuda bernama Souta Munakata yang sedang berkeliling mencari bangunan terbengkalai yang memiliki pintu. Lalu Suzume mendapatkan penglihatan dan menemukan sebuah pintu tua yang berdiri tegak di antara reruntuhan. Pintu misterius tersebut membawanya ke dalam sebuah petualangan dan

missi tak terduga untuk membantu pemuda tersebut mencegah bencana alam yang mengguncan Jepang. Suzume juga merupakan seorang gadis yang mudah bergaul dengan siapa pun dan sopan. Meskipun terkadang egonya cukup tinggi, dia mudah mengerti ketika diberikan arahan yang tepat. Suzume tumbuh menjadi seorang gadis yang periang, namun dia masih menyimpan trauma masa lalu yang belum bisa dilupakan. Dalam perjalanannya mencari pintu itu, Suzume mulai mengobati trauma masa lalunya.

Dari sinopsis cerita diatas penulis bermaksud untuk melakukan penelitian terkait tokoh Suzume Iwato dan Souta Munakata yang ada pada film *Suzume No Tojimari* karya Makoto Shinkai. Tokoh Suzume dan Souta merupakan tokoh dengan penggambaran karakter yang pantang menyerah untuk menyelamatkan negara Jepang dari bencana. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat analisis terhadap karakterisasi tokoh Suzume dan Souta. Dalam menciptakan sosok fiktif yang mampu memikat dan dipercaya oleh penonton, dibutuhkan suatu metode untuk menganalisis karakter. Oleh sebab itu, penelitian ini menggunakan metode karakterisasi yang di gagas oleh Orson Scott Card untuk menganalisis karakter Suzume dan Souta yang kemudian dijabarkan ke dalam beberapa aspek yang digagas oleh Orson Scott Card yaitu motif, masa lalu, reputasi, stereotip (prasangka), jaringan pertemanan, kebiasaan dan pola, bakat dan kemampuan, selera dan kesukaan, dan tumbuh. Contohnya. seperti trauma masa kecil Suzune yang

ditinggalkan oleh ibunya, serta bakat dan kemampuan Souta yang bisa menutup pintu bencana dalam film tersebut.

Film *Suzume No Tojimari* ini dihasilkan oleh sutradara yang bernama Makoto Shinkai dan berhasil membuat penonton terpujau dengan karyanya. Sebelumnya, yang menjadi daya tarik penulis untuk meneliti yaitu film *Suzume No Tojimari* ini berhasil meraih keuntungan sebesar 208 miliar saat tayangan perdananya di negara Jepang. Sejak tayang di Jepang, film ini sudah berhasil menempati peringkat kedua di akhir pekan ke-10, dan mendapatkan nominasi di ajang Hochi Film Award untuk kategori Gambar Animasi Terbaik tahun 2022, serta film animasi terbaik di Mainichi Film Award. Film *Suzume No Tojimari* merupakan sebuah film petualangan fantasi yang mampu menarik perhatian publik untuk menonton karena film ini terinspirasi dari gempa bumi dan tsunami Tohoku pada tahun 2011. (AGU: Geophysical Research Letters Survey of 2011 Tohoku Earthquake Tsunami Inundation and Run-Up, 2011). Oleh karena itu, Makoto Shinkai ingin musibah ini tidak cepat dilupakan oleh generasi muda dan ia mengabadikannya dengan film berjudul *Suzume No Tojimari*.

Penelitian tentang karakterisasi pada tokoh sudah banyak dilakukan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Melvin Alfatur Farhan, dalam penelitiannya Farhan memfokuskan kepada satu tokoh saja yaitu Kusunoki, menggunakan metode penelitian deskriptif analisis, dan menggunakan teori karakterisasi yang digagas oleh Orson Scott Card (Farhan & Febrianty, 2022). Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh Juliana Fonseca Quitora,

penelitian tersebut tentang konsep Wabi Sabi Jepang dan representasi estetikanya dibedakan dalam konten visual bertujuan untuk menganalisis film *Suzume No Tojimari* diantaranya adalah gempa bumi tahun 2011 (Quitora, 2023).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, perbedaan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada pendekatan penelitian yang menggunakan pendekatan objektif, metode deskriptif kualitatif, dan mengangkat masalah berupa karakterisasi pada tokoh. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Karakterisasi Tokoh Suzume Dan Souta Pada Film *Suzume No Tojimari* Karya Makoto Shinkai”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana karakterisasi tokoh Suzume Iwato menggunakan metode Orson Scott Card?
2. Bagaimana karakterisasi tokoh Souta Munakata menggunakan metode Orson Scott Card?

1.3 Batasan Masalah

Penulis dalam penelitian ini membatasi pembahasannya hanya dengan menggunakan metode karakterisasi yang dikemukakan oleh Orson Scott Card dikaji dari sudut pandang penokohan yang terdapat dalam film *Suzume No Tojimari* karya Makoto Shinkai.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana karakterisasi tokoh Suzume Iwato menggunakan metode Orson Scott Card.
2. Untuk mengetahui bagaimana karakterisasi tokoh Souta Munakata menggunakan metode Orson Scott Card.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan ilmu yang berhubungan dengan bidang sastra, khususnya mengenai karakterisasi dalam film secara jelas dan mendeskripsikanya langsung agar lebih mudah dipahami oleh pembaca, terutama dalam studi sastra dengan Karakterisasi Orson Scott Card.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

Menambahkan wawasan dalam pengkarakterisian film dan mengetahui teori karakterisasi yang di gagas oleh Orson Scott Card.

2. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk penelitian selanjutnya. Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan minat baca dan

mengapresiasi para peminat sastra. Manfaat bagi pendidik dapat menjadi acuan bahan pengajar khususnya materi sastra.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu bab pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, serta Kesimpulan dan saran dengan penjabaran sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori-teori mengenai tema penelitian seperti karakterisasi, metode Orson Scott Card, film sebagai karya sastra, dan identitas film.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi metode penelitian, objek penelitian, pendekatan penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis, dan prosedur penelitian.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisi temuan dan pembahasan mengenai tema penelitian yang merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian, serta keterbatasan penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang Kesimpulan dari penelitian ini dan saran untuk penelitian selanjutnya.