

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Karakterisasi**

##### **2.1.1 Definisi**

Karakterisasi merupakan upaya untuk menggambarkan kepribadian dan individualitas tokoh yang digambarkan. Karakterisasi merupakan gambaran tokoh dalam suatu cerita, ini bisa tentang deskripsi fisik (jenis kelamin, wajah, mata, rambut, pakaian, usia, gaya berjalan, dan lain sebagainya), bisa juga bersifat psikologis dan emosional (pelaku, kesedihan, kemarahan, dan lain sebagainya) (Linton et al., 2020). Menurut Sani dalam Ali & Ali (2018) Karakterisasi adalah suatu elemen paling manusiawi dalam sebuah film. Jika kita tidak tertarik pada tokoh atau karakternya, kecil kemungkinan kita akan tertarik dengan film secara keseluruhan. Karakterisasi pada film dapat dikenali dari nama tokoh, penampilan, dialog, dan tingkah lakunya.

##### **2.1.2 Fungsi**

Karakterisasi dalam sastra atau seni pertunjukan mengacu pada pengembangan dan penjabaran karakter. Menurut Dewojati dalam Syauqie & Heriyati (2017) unsur karakterisasi dalam suatu cerita adalah material yang paling aktif dalam menggerakkan alur.

Dengan penokohan ini dapat membantu membentuk kepribadian, motivasi, dan kompleksitas penonton lebih terhubung dengan narasi.

## **2.2 Metode Orson Scott Card**

Menurut Aminuddin dalam Farhan & Febrianty (2022) tokoh adalah aktor yang mengembangkan peristiwa-peristiwa dalam sebuah cerita fiksi sedemikian rupa sehingga peristiwa-peristiwa tersebut sesuai dengan sebuah cerita, sedangkan cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku disebut dengan penokohan. Tokoh dan penokohan merupakan unsur penting dalam penceritaan fiksi. Yang dimaksud dengan “watak” adalah tokoh dalam sebuah cerita yang biasanya menyampaikan pesan kepada pembaca, sedangkan karakter mengacu pada sikap kepribadian tokoh. Karakter dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu karakter tokoh statis dan karakter berkembang. Karakter statis mengacu pada karakter tokoh yang bersifat tetap sama dari awal hingga akhir cerita. Sedangkan karakter tokoh yang berkembang adalah karakter tokoh yang berubah seiring berjalannya cerita dan berkembang karakternya. Pengembangan karakter dibentuk oleh *character development* yang merupakan cara pencipta mengembangkan karakter tokonya sepanjang cerita (Hestrianto, 2018). Menurut Hayati et al. (2016) metode Orson Scott Card merupakan metode analisis karakter yang mengkaji dari sudut pandang dan penokohan untuk menciptakan tokoh fiktif yang menarik dan dipercaya penontonnya.

Menurut Hestrianto (2018) dalam film, pengembangan karakter memberikan dimensi fisiologis, psikologi, dan sosiologi pada karakternya, seperti pengembangan karakter manusia. Sehingga membuat penonton tertarik dengan perannya dan berempati kepada sang tokoh tersebut.

Orson Scott Card menggunakan beberapa variabel untuk membuat dan menganalisis karakter agar menarik dan dapat dipercaya oleh pembaca, (Card dalam Farhan & Febrianty, 2022) yaitu:

#### 1. Motif

Motif merupakan bagian dari variabel yang menciptakan tokoh atau karakterisasi dalam sebuah tokoh fiktif yang dapat memberikan nilai moral pada tindakan tokoh tersebut. Menyangkut hal yang telah dilakukan seorang tokoh, tidak peduli baik ataupun buruk, tidak ada nilai moral yang mutlak, misalnya dalam kasus pembunuhan mungkin dapat menimbulkan perasaan yang berbeda-beda seperti depresi, marahan, atau bahkan halusinasi. Dalam kehidupan nyata, hal ini bisa terjadi jika suatu tindakan sesuai dengan niatnya, (Card dalam Farhan & Febrianty, 2022).

#### 2. Masa Lalu

Masa lalu dapat berperan penting dalam proses pengembangan suatu karakter. Proses pengungkapan masa lalu seorang tokoh dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembaca untuk lebih memahami kehidupan yang telah dijalani oleh tokoh tersebut. Masa lalu juga dapat membentuk citra diri seseorang dan pengalaman tersebut

membantu seseorang dalam memandang kepribadian tokoh, (Card dalam Farhan & Febrianty, 2022).

### 3. Reputasi

Menurut Card dalam Farhan & Febrianty (2022) reputasi membuat pembaca merasa seolah-olah mereka tahu banyak tentang karakter dalam cerita tanpa benar-benar memahami karakter tersebut secara mendalam.

### 4. Stereotip (Prasangka)

Penokohan berdasarkan stereotip dapat dilakukan dengan mengkatagorikan orang yang baru ditemui ke dalam lingkaran pertemanan. Hal ini dapat mengarahkan pembaca untuk secara implisit mengidentifikasi suatu karakter yang mirip dengan kelas atau kelompok tersebut. Orson Scott Card juga mengklasifikasikan *stereotyping* yang sering muncul dalam karya fiktif, seperti jenis kelamin, usia, peran keluarga, ras, atau ciri fisik, dan etnis, (Card dalam Farhan & Febrianty, 2022).

### 5. Jaringan Pertemanan

Tokoh dari suatu area atau lingkungan kemudian ditempatkan di lingkungan lain. Kontak sosial yang terjadi antara tokoh satu dengan tokoh yang lain, dapat menjadi variabel dalam membangun model karakterisasi tokoh (Card dalam Farhan & Febrianty, 2022).

#### 6. Kebiasaan dan Pola

Menurut Card dalam Farhan & Febrianty (2022) kebiasaan tidak hanya membuat karakter lebih realitas, tetapi juga menciptakan peluang untuk membangun cerita berdasarkan karakter tersebut. Mengubah kebiasaan juga dapat mempengaruhi proses pembentukan karakter suatu tokoh.

#### 7. Bakat dan Kemampuan

Menurut Card dalam Farhan & Febrianty (2022) bakat dan kemampuan yang dimiliki seorang tokoh dapat menjadi indikator karakterisasinya.

#### 8. Selera dan Kesukaan

Kecintaan seorang tokoh terlihat dari tindakannya. Setiap orang memiliki kesukaannya masing-masing dalam cara mereka memandang sesuatu, dan ini juga berlaku untuk tokoh fiksi dalam sebuah cerita. Dengan mengetahui selera dari tokoh, penulis dapat menggiring pembaca untuk menebak-nebak cerita yang terkadang muncul dalam kehidupan tokoh tersebut (Card dalam Farhan & Febrianty, 2022).

#### 9. Tubuh

Bentuk tubuh seorang tokoh dalam sebuah cerita dapat menggambarkan karakterisasi tokoh tersebut (Card dalam Farhan & Febrianty, 2022).

## 2.3 Film Sebagai Karya Sastra

### 2.3.1 Definisi

Film adalah gambaran hidup, sering disebut juga *movie* (dalam Bahasa Inggris) film juga menjadi cerminan kehidupan manusia dan

juga gambaran nyata dari proses sejarah suatu bangsa. Film secara kolektif, sering disebut dengan sinematografi atau gerak (Widyahening, 2014). Menurut Guritno dalam Apriliany & Hermiati (2021) Film adalah hasil peradaban manusia, muncul dalam proses kreatif dan melalui teknologi melahirkan mimpi-mimpi yang hasilnya dapat dilihat oleh semua orang. Proses kreatif berbasis teknologi ini pada akhirnya menjadi salah satu tayangan paling ikonik sebagai tayangan hiburan bagi penonton. Kelebihan film sebagai sebuah karya seni yang kompleks, film tentu jelas dapat digunakan untuk berbagai tujuan, yaitu film dapat digunakan untuk mempengaruhi perilaku dan sikap penontonya, dapat digunakan sebagai alat yang sangat ampuh di tangan mereka yang mempergunakannya secara efektif untuk menerobos rasionalitas mekanisme, mereka juga dapat digunakan sebagai alat propaganda dan komunikasi politik yang tak tertandingi, dan film-film yang dihasilkan darinya dapat mempunyai dampak yang kuat terhadap penonton, terutama dengan mengubah sikapnya (Munadi dalam Apriliany & Hermiati, 2021).

### **2.3.2 Unsur Pembentuk Film**

Film dan prosa adalah dua buah karya sastra yang berbeda pada platform yang berbeda. Perbedaan media kedua karya sastra ini memberikan persamaan dan perbedaan. Film secara keseluruhan terbagi menjadi dua unsur utama yakni unsur naratif dan unsur

sinematik yang keberadaanya saling mendukung dan melengkapi dalam menyajikan film secara keseluruhan (Fikri, 2018).

(1) Unsur Naratif

Setiap cerita film tidak mungkin lepas dari unsur naratif. Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang saling berkaitan, dihubungkan oleh logika sebab akibat (kausalitas), yang terjadi dalam ruang dan waktu. Suatu peristiwa tidak dapat terjadi tanpa sebab yang jelas. Segala sesuatu yang terjadi pasti disebabkan oleh sesuatu yang dihubungkan dengan hukum kausalitas Pratiesta dalam Fikri, (2018). Unsur-unsur naratif tersebut meliputi:

(a) Ruang

Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Ruang merupakan tempat di mana para aktor cerita berkembang dan berkreasi. Film biasanya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dimensi spesial yang jelas, selalu mengacu pada tempat dan wilayah tertentu (Fikri, 2018).

(b) Waktu

Waktu pada unsur narasi memberikan gambaran kapan suatu peristiwa berlangsung, baik pagi, siang, sore, atau malam hari. Waktu terdapat dua pola yaitu linier dan non linier. Pola linier adalah pola yang menunjukkan sebuah rangkaian dari tindakan atau peristiwa tanpa jangka waktu yang signifikan. Sedangkan

non linier penulis memanipulasi kronologi cerita sehingga hubungan sebab akibat tidak sepenuhnya jelas (Fikri, 2018).

(c) Pelaku Cerita

Setiap film pasti memiliki tokoh utama dan tokoh sekunder. Maksud dari tokoh utama adalah motivator utama yang menggerakkan narasi dari awal hingga akhir cerita. Tokoh utama sering disebut pahlawan, sedangkan tokoh sekunder dapat berupa protagonis atau antagonis. Tokoh sekunder seringkali berperan sebagai pemicu konflik atau terkadang dapat membantu karakter utama menyelesaikan masalah (Fikri, 2018).

(d) Konflik

Masalahan dapat diartikan sebagai hambatan yang dihadapi tokoh untuk mencapai tujuannya diprovokasi oleh tokoh antagonis. Menimbulkan konflik fisik (konfrontasi) antara tokoh utama dengan tokoh antagonis. Pada akhirnya, masalah bisa saja muncul dalam diri tokoh utama itu sendiri, menyebabkan konflik internal (Fikri, 2018).

(e) Tujuan

Setiap tokoh (pelaku utama) dalam layar lebar pasti mempunyai tujuan, harapan dan keinginan. Tujuan dan harapan tersebut dapat bersifat fisik (materi) atau non fisik

(tidak terwujud). Tujuan fisik jelas nyata, sedangkan tujuan non fisik tidak nyata (abstrak) (Fikri, 2018).

## (2) Unsur Sinematik

Unsur sinematik merupakan bagian dari manajemen sebuah cerita dalam produksi film (Fikri, 2018). Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen yaitu:

### (a) *Mix-en-scene*

*Mix-en-scene* adalah ide yang diungkapkan melalui kata-kata menjadi gambar atau dengan kata lain mentransformasi materi pendengaran menjadi visual (Fadila, 2020). *Mix-en-scene* juga berarti segala sesuatu yang terjadi di depan dan di belakang kamera, yang mengatur komposisi, alat peraga, set, aktor, lampu, dan kostum. Berbagai elemen desain membantu mengekspresikan visi film dengan menciptakan kesan luas dan menciptakan suasana yang menunjukkan keadaan pikiran sang tokoh (Oktiana, 2020). Adapun beberapa komponen dalam *mix-en-scene* diantaranya:

#### 1. Kostum dan Tata Rias

Dalam film, pakaian tidak hanya berfungsi sebagai penutup tubuh, melainkan memiliki fungsi berbeda-beda tergantung konteks narasinya (Pratista dalam Fikri 2018).

## 2. Pencahayaan

Pencahayaan yang tidak dimiliki semua benda tanpa cahaya mustahil pembuatan film dapat dilakukan. Maka, sebuah film membutuhkan cahaya agar terlihat jelas (Oktiana, 2020).

## 3. Aktor

Dalam aspek mix-en-scene ini, aktor adalah seseorang yang harus memiliki kemampuan mengontrol pemain dan gerak-geriknya (Oktiana, 2020).

### (b) Sinematografi

Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris *cinematography* dari bahasa Latin *kinema* yang berarti gambar. Saat membuat film, seorang sinematografi bertanggung jawab atas proses pengambilan gambar selama pengambilan gambar (Fadli et al., 2020). Menurut Syadian et al. (2023) adalah istilah tinggi kamera relatif terhadap subjek mengacu pada kemampuan kamera untuk mengambil foto dari sudut pandang normal. Berikut adalah teknik yang digunakan selama pembuatan film menurut Syadian et al. (2023):

1. Sudut pengambilan gambar (Camera Angel) dalam pembuatan film:
  - a. *Bird Eye View*: gambar diambil dari atas, hingga ketinggian tertentu, sekelilingnya tampak besar, dan

benda lain di bawahnya tampak kecil. Drone atau lokasi dataran tinggi sering digunakan untuk pengambilan gambar.

- b. *Hight Angel*: gambar diambil dari posisi lebih tinggi dari subjeknya. Sudut ini umumnya menghasilkan gambar yang lebih tajam dan terpusat serta tidak terlalu melebar dan lurus dibandingkan pandangan mata burung (Syadian et al, 2023).
  - c. *Low Angel*: gambar diambil di bawah subjek, yang merupakan kebalikan dari mode sudut tinggi. Sudut ini sering digunakan untuk memberikan tampilan yang canggih pada suatu objek (Syadian et al, 2023).
  - d. *Eye Level*: gambar diambil setinggi mata subjek, sudut ini memberikan pandangan paling umum dan tidak terlalu dramatis karena hanya menunjukkan pandangan setinggi mata orang yang sedang berdiri (Syadian et al, 2023).
  - e. *Frog Level*: gambar diambil dengan sudut kamera sejajar dengan tanah atau posisi objek. Hal ini membuat benda tampak sangat besar, seolah-olah dilihat dari sudut tanah atau posisi benda.
2. Berbagai ukuran gambar (frame size) yang digunakan pada pembuatan film:

- a. *Extreme Close-up*: Pengambilan gambar sangat dekat dan hanya memperlihatkan beberapa bagian objek saja. Ini digunakan untuk mendeskripsikan objek secara detail (Syadian et al, 2023).
- b. *Big Close-up*: Mengambil gambar hanya memotret subjek dari kepala hingga dagu. Ini digunakan untuk menekan ekspresi wajah dan emosi yang diungkapkan dengan objek (Syadian et al, 2023).
- c. *Close-up*: Ukuran gambar hanya menjangkau kepala hingga leher objek. Tujuannya untuk memberikan gambaran yang jelas tentang objek tersebut (Syadian et al, 2023).
- d. *Medium Close-up*: Gambar tersebut memperlihatkan wajah subjek dari dada hingga kepala. Sering kali digunakan untuk mengekspresikan emosi seseorang dengan menonjolkan wajahnya (Syadian et al, 2023).
- e. *Mid shot*: Ini digunakan untuk memotret subjek dari pinggang ke atas, untuk mewakili bahasa tubuh dan ekspresi wajah subjek (Syadian et al, 2023).
- f. *Knee Shot*: Mengambil gambar dari kepala hingga lutut. Ini digunakan untuk mewakili bahasa tubuh dan ekspresi seseorang (Syadian et al, 2023).

- g. *Full Shot*: Mengambil gambar seluruh tubuh suatu objek, dari ujung kepala hingga ujung kaki. Ini akan menampilkan objek secara keseluruhan dengan latar belakang (Syadian et al, 2023).
- h. *Long Shot*: Pengambilan gambar yang lebih lebar dan *full shot*. Ini digunakan untuk mewakili suatu objek dalam konteks yang lebih besar (Syadian et al, 2023).
- i. *Extreme Long Shot*: Menampilkan suatu objek dalam kawasan luas. Tujuannya untuk menunjukkan bahwa artikel tersebut adalah bagian dari daerahnya (Syadian et al, 2023).
- j. *One Shot*: Memotret satu objek. Ini digunakan untuk menarik perhatian pada sesuatu orang atau objek dalam bingkai (Syadian et al, 2023).
- k. *Two Shot*: Mengambil gambar dengan dua subjek. Ini digunakan untuk menunjukkan interaksi atau komunikasi antara dua orang (Syadian et al, 2023).
- l. *There Shot*: Mengambil gambar dengan tiga subjek. Ini digunakan untuk menunjukkan interaksi atau komunikasi antara tiga orang (Syadian et al, 2023).
- m. *Group Shot*: Beberapa jepretan objek atau sekelompok objek, adegan ditampilkan di mana sekelompok orang melakukan sesuatu bersama-sama (Syadian et al, 2023).

3. Terdapat berbagai jenis gerakan kamera (moving camera) dalam pembuatan video:
  - a. *Zooming (Out/In)*: Menjauhkan lensa kamera dari subjek, biasanya dilakukan oleh juru kamera (Syadian et al, 2023).
  - b. *Panning (Kiri/Kanan)*: Pergerakan kamera dari tengah ke kanan atau kiri, dengan keadaan kamera diam dan hanya tripod yang bergerak (Syadian et al, 2023).
  - c. *Tilting (Atas/Bawah)*: Gerakkan kamera ke atas dan ke bawah dengan tripod untuk menjaga kestabilan gambar (Syadian et al, 2023).
  - d. *Dolly (Maju/Mundur)*: Pergerakan kamera maju atau mundur, namun tripod dolly yang dapat digerakkan dengan cara mendorong ke depan atau ke belakang (Syadian et al, 2023).
  - e. *Follow*: Pengambilan gambar dengan mengikuti objek yang bergerak ke arah yang sama (Syadian et al, 2023).
  - f. *Framing (In/Out)*: Membingkai pergerakan benda yang masuk atau keluar frame (Syadian et al, 2023).
  - g. *Fading (Masuk/Keluar)*: Perubahan bertahap. Fade in terjadi ketika gambar baru muncul menggantikan gambar yang sudah ada, sedangkan fade out terjadi

ketika gambar yang sudah ada memudar secara perlahan (Syadian et al, 2023).

- h. *Crane Shot*: Pergerakan kamera yang dipasang pada alat beroda yang dapat bergerak bersama juru kamera, bergerak mendekati atau menjauhi subjek (Syadian et al, 2023).

(c) *Editing*

Menurut Fadila (2020) *editing* pada tahap produksi merupakan proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Definisi editing pada tahap produksi adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap shotnya.

(d) Suara

Suara adalah segala sesuatu yang dapat dirasakan dalam sebuah film melalui indra pendengaran (Pratista dalam Fikri, 2018).

## 2.4 Suzume no Tojimari

### 2.4.1 Identitas Karya



Gambar 2.1 Poster Suzume No Tojimari

### 2.4.2 Biografi Pengarang

Makoto Shinkai merupakan seorang sutradara anime Jepang dan merupakan pendiri Studio Ghibli. Shinkai juga dikenal sebagai penulis, prosedur, animator, editor, sinematografi, pengisi suara, seniman, dan sekaligus mantan desainer grafis Jepang. Makoto Shinkai sudah menjadi produser di beberapa anime yang pernah ia terbitkan salah satunya adalah Suzume No Tojimari yang rilis secara nasional di Jepang pada 11 November 2022.

### 2.4.3 Ringkasan Cerita

Anime ini menceritakan tentang remaja perempuan SMA bernama Suzue Iwato yang ikut berpetualangan dalam misi mencari

pintu bencana. Misi tersebut dimulai ketika Suzume bertemu dengan Souta Munakata, seorang pemuda tampan yang datang dari luar daerahnya. Mereka berdua berjuang menutup pintu bencana di berbagai sudut kota di Jepang untuk melindungi negara dari bencana tersebut. Namun, perjuangan itu tidak berjalan dengan mulus lantaran ada seekor kucing bernama Daijin yang memutarbalikan kutukan kepada Souta, mengubahnya menjadi kursi masa kecil Suzume. Mereka pun mengetahui bahwa penyebab dari pintu bencana itu terbuka karena ulah Daijin. Namun, disisi lain, Daijin juga yang memberi tahu Suzume dan Souta untuk segera bergegas menutup pintu bencana tersebut.

Selama perjalanan menutup pintu, Suzume terus-menerus ditelepon oleh tantenya, Tamaki Iwata, yang telah menjadi walinya sejak Suzume masih kecil. Tamaki sangat mengkhawatirkan keadaan Suzume pada saat itu. Dalam perjalanan ini, karakter dari keempat tokoh tersebut pun semakin terkuak.

#### **2.4.4 Unsur Pembentuk**

##### **(1) Unsur Naratif**

###### **(a) Ruang**

Dalam anime *Suzume No Tojimari* ini berlangsung di sudut daerah Jepang yang sudah lama ditinggalkan seperti sekolahan lama, kota yang ditinggalkan, tempat rekreasi yang sudah tidak

beroperasi, tempat bermain anak-anak, dan terowongan kereta api.

(b) Waktu

Waktu yang banyak digunakan pada anime Suzume No Tojimari ini adalah pagi hari, siang hari dan malam hari.

(c) Pelaku

Dalam anime ini memiliki 2 tokoh utama dan 2 tokoh tambahan yaitu:

1. Suzume Iwata merupakan remaja SMA yang berusia 17 tahun yang memiliki kemauan tinggi dan tak mudah tergoyahkan.
2. Souta Munakata merupakan karakter utama ke dua. Dia memiliki cita-cita menjadi seorang guru dan sangat mengagumi ayahnya
3. Tamaki Iwata adalah tante dari Suzume yang sangat menyayanginya. Dia adalah wanita lajang yang sangat tangguh. Dia menjadi walinya Suzume sejak kakaknya atau ibunya Suzume meninggal dunia.
4. Daijin merupakan kucing berwarna putih yang sangat menggemaskan, tetapi disisi lain ia terlihat seperti kucing yang jahat.

(d) Konflik

Film *Suzume No. Tojimari* ini menyajikan dua konflik. Konflik pertama, ketika Suzume dan Souta berupaya menutup pintu yang berada di Tokyo. Namun, pintu tersebut merupakan pintu masuk terowongan kereta api. Untuk menutup pintu tersebut, salah satu pilihannya adalah dengan cara mengorbankan Souta yang masih berupa kursi kayu untuk menjadi batu pengunci gempa. Sedangkan konflik kedua adalah perjuangan Suzume untuk membebaskan Souta dari kutukannya.

(e) Tujuan

Tujuannya untuk menggali karakter yang mereka miliki selama perjalanan petualangan mencari pintu bencana.

(2) Unsur Sinematik

a. *Mise en scene*

1. Kostum, kostum yang digunakan Suzume Iwata adalah seragam anak SMA dan pakain santai (sehari-hari). Kostum yang digunakan Souta Munakata adalah pakain yang biasa dipakai mahasiswa pada umumnya. Sedangkan Tamaki Iwata menggunakan pakaian kantoran dan pakaian sehari-hari.

2. Pencahayaan dan lampu, pencahayaan dan lampu pada anime ini terkesan cerah dan redup untuk mendukung suasana yang tertentu.
3. Acting/ekspresi, ekspresi dari Suzume dan Daijin terlihat ceria. Untuk Souta sendiri ia memiliki ekspresi yang cuek, cool dan misterius. Sedangkan Tamaki Iwata memiliki ekspresi yang tegas dan penyayang.

b. Kamera

Pengambilan kamera pada anime ini banyaknya menggunakan teknik *full shot*, *mid shot*, *medium close-up*, *follow*, *long shot*, *close-up*, *knee shot* dan *crane shot*.

c. Transisi

Transisi dari scene ke scene sangat halus dan tidak terlihat berlebihan.

d. Suara

Suara yang dihasilkan dalam anime terdiri dari suara pengaruh jalannya cerita dan dialog.