

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Film

2.1.1 Film sebagai Karya Sastra

Sastra dan film adalah dua hal yang akrab dalam kehidupan manusia saat ini. Seperti halnya dalam kutipan “Film merupakan salah satu bagian dari sastra yang mempunyai bentuk sebagai karya sastra yang ditampilkan melalui layar kaca atau layar lebar yang menjadi cermin dari kehidupan manusia serta gambaran nyata” (Widyahening, 2014). Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Trianton,2013:4-6) bahwa: Film merupakan cerminan tentang kondisi masyarakat. Beliau juga menjelaskan bahwa Film adalah media untuk menyampaikan sebuah pesan, bercerita, serta berekspresi. Di dalam film terdapat cerita, adegan, dialog, kejadian, konflik, tokoh dan penokohan, serta *setting*.

Pratista (2008) mengatakan bahwa dalam memproduksi sebuah film ada unsur yang saling berkaitan yakni unsur naratif dan sinematik. Setiap unsur pembentuk film tersebut jika berdiri sendiri tidak akan membentuk sebuah film. Valerie Muller dalam *The English Journal* (2006), mencoba memvisualisasikan teori sastra dengan film. Teori naratif bisa dikaji dengan bahasa film. Sifat film yang dinamis secara otomatis menjadikannya sebagai salah satu agen budaya menyampaikan pesan-pesan simbolik dari sebuah budaya, namun dengan bahasa visual sebagai tambahan dalam teknik penyampainnya.

2.1.2 Unsur Pembentuk Film

Film terbentuk dari dua unsur pembentuk film yaitu naratif dan sinematik. Pratista (2008), menyatakan bahwa kedua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Film tidak akan terbentuk jika tidak memiliki kedua unsur tersebut, dapat dikatakan bahwa unsur naratif adalah bahan atau materi yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara dan gaya untuk mengolahnya. Berikut ini merupakan unsur-unsur pembentuk film.

a. Unsur naratif

Unsur naratif merupakan aspek yang berhubungan dengan cerita sebuah film. Unsur Naratif mempunyai beberapa elemen pokok agar berjalannya sebuah alur cerita, elemen pokok tersebut diantaranya adalah;

1) Pelaku Cerita

Pelaku cerita adalah motivator utama yang menjalankan alur cerita, pelaku cerita terdiri dari tokoh protagonis(pemeran utama), dan tokoh antagonis (pemeran tambahan).

2) Permasalahan atau Konflik

Permasalahan atau Konflik yaitu sebagai penghalang tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya, permasalahan bisa muncul dari tokoh protagonis maupun antagonis.

3) Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai oleh pelaku cerita, bentuknya bisa berupa fisik atau berupa non-fisik (Pratista, 2008:44).

b. Unsur Sinematik

Unsur sinematik adalah unsur semua aspek teknik dalam produksi sebuah film. Unsur sinematik inilah yang membuat sebuah cerita menjadi sebuah karya audio visual berupa film (Pratista, 2008:2). Unsur sinematik meliputi :

1) *Mise-en-scene*

Mise-en-scene adalah segala hal yang ada di depan kamera. *Mise-en-scene* juga memiliki empat elemen pokok yaitu setting, tata cahaya, kostum dan *make up*.

2) Sinematografi

Sinematografi merupakan perlakuan terhadap kamera serta filmnya, dan hubungan kamera dengan obyek apa yang akan diambil.

3) Suara

Suara adalah segala hal yang ada dalam film yang kita tangkap melalui indra pendengaran (Pratista, 2008:2).

2.2 Sosiologi Sastra

Sosiologi sastra menurut Swingwood (dalam Wiyatmi, 2013:6), memaparkan bahwa sosiologi sastra yaitu studi ilmiah dan objektif mengenai manusia dalam masyarakat, dan juga studi mengenai lembaga-lembaga dan proses sosial. Sedangkan menurut Soerjono Sukanto (dalam Wiyatmi, 2013:6), menjelaskan bahwa sosiologi adalah ilmu yang memusatkan perhatian pada segi-segi kemasyarakatan yang bersifat umum serta berusaha untuk mendapatkan pola-pola umum kehidupan masyarakat. Selain itu, sosiologi sastra juga menelaah tentang hubungan yang terjadi diantara masyarakat suatu wilayah dengan sastra itu

sendiri dan juga gejala-gejala yang baru timbul akibat adanya hubungan sosial tersebut yang dibahas dalam sebuah karya sastra. Tujuan sosiologi sastra yaitu untuk meningkatkan pemahaman terhadap sastra dalam kaitannya dengan masyarakat, menjelaskan bahwa rekaan tidak selalu bertentangan dengan kenyataan (Ratna, 2011:10).

2.3 Sosiologi Karya Sastra

Sosiologi karya sastra mengkaji isi karya sastra melalui diskripsi-diskripsi antar paragraf serta penjelasan melalui dialog dan monolog yang dipaparkan dalam cerita dan juga amanat yang akan disampaikan pada pembaca. Wellek dan Warren (dalam Wicaksono, 2014:41) menjelaskan bahwa sosiologi karya sastra mempermasalahkan suatu karya sastra dan yang menjadi pokok telaah adalah tentang apa yang tersirat dalam karya sastra tersebut apa tujuan atau amanat yang hendak disampaikan. Pesan atau amanat yang terkandung dalam karya sastra juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mengingat bahwa karya sastra merupakan gambaran realitas kehidupan masyarakat.

Isi cerita yang digambarkan dalam karya sastra berisi tentang masalah sosial yang tengah terjadi dalam masyarakat. Hal senada juga diungkapkan oleh Wellek dan Warren (2016: 99) yang menjelaskan bahwa sering kali isi karya sastra mencerminkan dan mengekspresikan hidup. Sejauh ini, banyak pendapat dari para ahli yang menjelaskan bahwa karya sastra merupakan sebuah realita kehidupan sosial masyarakat yang dituangkan dalam sebuah bentuk cerita. Sastra juga dianggap sebagai kesadaran yang tak terbantahkan (Anwar, 2010: 184). Dengan begitu, karya sastra juga dapat dikatakan sebagai sebuah perilaku sosial yang tengah

terjadi pada masa tertentu yang mengandung makna dan pesan tersendiri bagi masa selanjutnya.

2.4 Sosiologi Keluarga

Sosiologi merupakan sebuah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana manusia berinteraksi dan juga mempelajari tentang masyarakat. Keluarga adalah unit terkecil dari sistem sosial masyarakat (Oktamaya, 2021:2).

Sosiologi keluarga merupakan sebuah ilmu kemasyarakatan yang memahami tentang sebuah pembentukan yang ada pada keluarga serta gejala sosial masyarakat yang mempengaruhi keluarga (Soemanto,2014). Oktamaya (2021:154) menjelaskan bahwa: Pada sosiologi keluarga terdapat hal penting yakni pentingnya pola asuh dan kepribadian anak. Peran orang tua dalam proses mendidik anaknya dapat dilihat dari didikan orang tua kepada bagaimana sifat anaknya dalam kehidupan sehari-hari.

Sosiologi keluarga ada batasan kajiannya yaitu ilmu yang mempelajari interaksi dan hubungan dalam keluarga beserta dampak yang ditimbulkan (Clara dan Wardhani, 2020).

2.5 Pola Asuh

2.5.1 Definisi Pola Asuh

Menurut Poerwadarminta (dalam Anisah,2017), pola adalah model dan istilah asuh diartikan menjaga, merawat dan mendidik anak atau diartikan memimpin, membina, melatih anak supaya bisa mandiri dan berdiri sendiri. (Oktamaya, 2021:156) menyatakan bahwa pola asuh merupakan bagaimana

perilaku orang tua kepada anaknya, mengatur, mengarahkan, membimbing dan mendidik serta mengawasi anak-anak mencapai siklus dalam perkembangannya sehingga dapat membentuk perilaku yang akan sesuai dengan standar yang berlaku di masyarakat luas. Petranto (Oktamaya, 2021:157) menjelaskan tentang pola asuh orangtua dalam keluarga merupakan bagaimana orang tua memperlihatkan perilakunya di hadapan anak dan anak menjadi contoh dan teladan bagi anak. pola asuh yang diberikan oleh orangtua bisa saja tergambar negatif maupun positif.

Dalam masyarakat Jepang, mengasuh ataupun menjaga anak dikenal juga dengan istilah *ikuji*. Kata *ikuji* terdiri dari dua kanji, yaitu 育 (*iku*) yaitu membesarkan atau mengasuh, dan 児 (*ji*) yaitu anak (Nelson,2008:114). Dalam konsep *ikuji*, ibu melatih anak-anak untuk patuh seperti dalam mengkonsumsi sayuran. Ibu di Jepang mengajarkan anaknya dengan penuh kasih sayang dan tutur kata yang penuh kelembutan: “*Eat it*”, and “*Eat a little,*” and then “*You can eat it tomorrow.*” (Makan, dan makanlah sedikit demi sedikit, apabila kamu tidak mampu, kamu dapat mencobanya besok). Kemudian ibu di Jepang juga membimbing serta mengajarkan anaknya ketika bergaul di luar rumah agar bergaul dengan perilaku yang baik supaya sang anak dapat menyatu dalam lingkungan masyarakat. Ibu juga selalu memberitahukan kepada anak-anaknya jangan sampai bergaul dengan melakukan hal yang memalukan (Devies,2022:137).

2.5.2 Jenis Pola Asuh

Menurut Baumrind (dalam Tridhonanto,2014) pola asuh orang tua dibedakan menjadi tiga jenis di antaranya yaitu; 1) Pola Asuh Otoriter (*Authoritarian Parenting*), adalah pola asuh orang tua yang lebih mengutamakan

dan membentuk kepribadian anak dengan menetapkan standar yang harus dituruti oleh anak. 2) Pola Asuh Permisif (*Permissive Parenting*) adalah pola asuh dengan memberikan pengawasan yang sangat longgar, dan orang tua cenderung tidak menegur atau memperingatkan anak apabila anak sedang dalam bahaya dan sangat sedikit bimbingan yang diberikan oleh mereka. 3) Pola Asuh Demokrasi (*Authoritative Parenting*) yaitu pola asuh orang tua yang menerapkan perlakuan kepada anak dalam membentuk kepribadian anak dengan memprioritaskan kepentingan anak.

2.5.3 Ciri-ciri Pola Asuh

Ciri-ciri pola asuh menurut Baumrind (dalam Tridhonanto,2014) yaitu diantaranya:

1. Pola asuh *Otoriter (Authoritarian Parenting)*, pada pola asuh otoriter memiliki ciri-ciri, sebagai berikut :
 - a. Anak harus tunduh dan patuh pada aturan orang tua.
 - b. Orang tua memperlakukan anak dengan sangat ketat.
 - c. Anak hampir tidak pernah memberi pujian.
 - d. Orang tua yang tidak mengenal kompromi dan dalam komunikasi berjalan satu arah saja.
2. Pola asuh Permisif (*Permissive Parenting*). Pada pola asuh permisif memiliki ciri-ciri sebagai berikut :
 - a. Orang tua bersikap *acceptance* tinggi namun kontrolnya rendah, anak diizinkan membuat keputusan sendiri dan berbuat seenaknya.

- b. Orang tua memberikan kebebasan kepada anak untuk dorongan dan keinginannya.
 - c. Orang tua kurang menerapkan hukuman.
3. Pola asuh Demokrasi (*Authotitative Parenting*), pada pola asuh Demokarasi mempunyai ciri-ciri, diantaranya yaitu:
- a. Anak diberi kesempatan untuk mandiri dan mengembangkan kontrol internal.
 - b. Anak diakui sebagai pribadi oleh orang tua dan turut dilibatkan dalam pengambilan keputusan.
 - c. Menetapkan peraturan serta kehidupan anak.
 - d. Memprioritaskan kepentingan anak, akan tetapi tidak ragu-ragu mengendalikan mereka.
 - e. Bersikap realitis terhadap kemampuan anak, orang tua tidak berharap berlebihan atas kemampuan anak.
 - f. Memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih dan melakukan suatu tindakan.
 - g. Pendekatannya anak dan orang tua bersifat hangat.

2.5.4 Dampak Pola Asuh

Dampak pola asuh menurut Baumrind (dalam Tridhonanto,2014) yaitu diantaranya:

1. Pola asuh Otoriter

Dampak yang ditimbulkan dari pola asuh otoriter, diantaranya adalah:

- 1). Mudah tersinggung; 2).Penakut; 3). Pemurung dan merasa tidak bahagia; 4). Mudah terpengaruh; 5). Mudah stress; 6). Tidak mempunyai arah masa depan yang jelas; 7). Tidak memiliki sifat bersahabat
2. Pola asuh permisif

Dampak yang ditimbulkan dari pola asuh permisif, diantaranya adalah :

- 1). Bersikap implusif dan agresif; 2). Anak menjadi suka memberontak;
- 3). Anak menjadi kurang memiliki rasa percaya diri dan pengendalian diri;
- 4). Anak menjadi suka mendominasi; 5). Tidak jelas arah hidupnya; dan
- 6). Prestasinya rendah .
3. Pola asuh Demokratis

Dampak yang ditimbulkan dari pola asuh demokratis, diantaranya adalah:

- 1). Memiliki rasa percaya diri; 2). Bersikap bersahabat; 3). Mampu mengendalikan diri; 4). Bersikap sopan ; 5). Mau bekerja sama ; 6). Memiliki rasa ingin tahunya yang tinggi; 7). Mempunyai tujuan atau arah hidup yang jelas; 8). Berorientasi terhadap prestasi

2.6 Metode Karakterisasi

Minderop (Pickering dan Hoeper, 1981:11) menyatakan bahwa fiksi merupakan segala narasi dalam bentuk prosa atau sajak dalam karya imajinatif. Tidak hanya novel, drama maupun puisi naratif pun bisa diklasifikasikan sebagai fiksi. Karakterisasi atau dalam bahasa Inggris yaitu *characterization* yang berarti pemeranan, pelukisan watak. Menurut Minderop (2013:2), Karakterisasi merupakan metode yang dapat digunakan untuk penggambaran atau pelukisan watak atau peran tokoh. Menurut Echols dan Shadily (dalam Minderop,2013:2),

ada beberapa metode untuk pembacaan karakter tokoh dengan cara langsung (*telling*) dan metode tidak langsung (*showing*).

a. Metode Langsung (*telling*)

Metode *telling* yaitu metode dengan penjabaran karakter tokoh yang dilakukan secara langsung oleh pengarang.(Minderop, 2013: 8-15). Metode Langsung atau *Direct Method (telling)* mencakup tiga hal yaitu (1) Karakteristik menggunakan Nama Tokoh, yaitu karakteristik menggunakan nama tokoh. Nama para tokoh dapat melukiskan kualitas karakteristik agar membedakannya dengan tokoh lain. Dalam penamaan tokoh ini, bukan hanya watak si tokoh yang tampak, tetapi dapat mengungkapkan tema suatu karya melalui cerminan karakter para tokohnya. (Pickering dan Hoeper dalam Minderop, 2013: 8-9). (2) Karakterisasi melalui penampilan tokoh, yaitu karakteristik melalui penampilan tokoh. Penampilan tokoh memegang peranan penting dengan telaah karakterisasi, misalnya pakaian atau ekspresinya. (3) Karakterisasi melalui tuturan pengarang, yaitu karakteristik melalui tuturan pengarang. Pengarang berkomentar tentang watak serta kepribadian para tokoh. Pengarang tidak hanya menggring perhatian pembaca terhadap komentar tentang watak tokoh, pengarang juga mencoba membentuk persepsi pembaca tokoh yang dikisahkannya (Minderop, 2013 : 15-16).

b. Metode Tidak Langsung (*Showing*)

Metode tidak langsung (*showing*), yaitu penggambaran karakter dilakukan dengan secara dramatik yang mengabaikan kehadiran pengarang, sehingga para tokoh dalam karya sastra dapat menampilkan diri secara

langsung melalui tingkah laku mereka (Minderop, 2013: 22). Dalam metode ini mencakup dua hal yaitu (1) karakterisasi melalui dialog yaitu terbagi atas: apa yang dikatakan penutur, jati diri penutur, (2) lokasi dan situasi percakapan, (3) jati diri tokoh yang dituju oleh penutur, (4) kualitas mental para tokoh, (5) nada suara, penekanan suara, dialek dan kosa kata, (6) Karakteristik melalui tindakan para tokoh, yaitu diantaranya melalui tingkah laku, ekspresi wajah, motivasi yang melandasi.

2.7 Film Biri Gyaru

2.7.1 Ringkasan cerita

Flying Colors adalah film Jepang (*based on true story*) yang menceritakan kisah mengenai Sayaka Kudo, seorang siswi kelas 2 SMA yang berhasil dalam menggapai impiannya.

Awalnya, Sayaka merupakan anak yang baik, dan disayang oleh kedua orang tuanya. Tapi sayangnya, ketika dia menginjak SD dan mempunyai adik laki-laki semuanya menjadi berubah. Sayaka tidak mendapatkan kasih sayang dari sang ayah, ayahnya hanya memikirkan dan memperhatikan anak laki-laknya itu, sikap Sayaka pun menjadi pendiam, tidak mempunyai banyak teman di sekolah, ia pun sering *bullied* oleh teman-teman di sekolahnya yang akhirnya sering pindah sekolah. Meski begitu, masih ada sang Ibu yang selalu menyayangi dan memperhatikan Sayaka. Pada saat Sayaka menginjak SMA dan mempunyai sahabat, semua berubah. Sayaka menjadi sosok yang bandel, ia sering memakai rok pendek bahkan ia ketahuan membawa rokok ke sekolah. Ibunya yang mengetahui hal itu, langsung bergegas menuju sekolah Sayaka untuk membela anaknya itu meskipun pada

akhirnya Sayaka terkena skorsing dari sekolahannya. Ibunya yang merasa khawatir tentang masa depan anaknya kelak itu, akhirnya merekomendasikan Sayaka untuk mengikuti les agar bisa mengikuti ujian Universitas katanya. Tapi sayangnya Ayah Sayaka yaitu Toru Kudo, tidak mau mengeluarkan uang sepersen pun untuk les Sayaka karena menganggap bahwa Sayaka dan ibunya hanya ditipu oleh lembaga tersebut. Ayahnya ini hanya mementingkan Ryuta, adik Sayaka, yang diharapkannya bisa menjadi pemain baseball profesional. Sang Ibu yang mengetahui itu semua akhirnya angkat bicara dan mengatakan bahwa dia lah yang akan menanggung semua biaya Sayaka menggunakan uang gajinya.

Untuk membuktikan bahwa Ayahnya salah, Sayaka berjuang keras untuk bisa masuk ke Keio University. Sebenarnya dengan nilai Sayaka yang hanya berkisar 30, sangat sulit bagi Sayaka untuk bisa masuk *Keio University* yang rata-rata minimal harus mendapat 70. Banyaknya halangan dan sikap diremehkan, tapi Sayaka terus belajar dan akhirnya dengan kerja kerasnya Sayaka Lolos tes untuk masuk *Keio University*. Dari semenjak itu, ayahnya menjadi baik kepada Sayaka.

2.7.1 Unsur Naratif dan Sinematik

Dalam memproduksi sebuah film ada dua unsur yang dapat membangun keutuhan film yakni unsur naratif dan sinematik. Setiap unsur pembentuk film tersebut tidak dapat membentuk film, jika hanya berdiri sendiri. Unsur naratif serupa materi yang akan diolah atau ide cerita film termasuk di dalamnya menentukan tokoh dan karakter. Sementara, unsur sinematik adalah cara untuk mengolah ide cerita tersebut menjadi gambar audiovisual (Pratista, 2008). Berikut adalah unsur naratif dan unsur sinematik yang ada pada Film *Biri Gyarū*.

a. Unsur Naratif

1) Pelaku/ Tokoh

Tokoh-tokoh utama dalam film ini di antaranya :

1. Tokoh Sayaka Kudo (tokoh utama) diperankan oleh Kasumi Arimura.
2. Tokoh Yoshitaka Tsubota (*tutor di sekolah cram school*) diperankan oleh Atsushi Ito.
3. Tokoh Akari Kudo (ibu Sayaka) diperankan oleh Yo Yoshida.
4. Tokoh Toru Kudo (ayah Sayaka) diperankan oleh Tetsushi Tanaka.
5. Tokoh Mayumi Kudo (adik perempuan Sayaka) diperankan oleh Kokoro Okuda.
6. Tokoh Reiji Mori (teman *cram school* Sayaka) diperankan oleh Shuhei Nomura.
7. Tokoh Ryuta Kudo (adik laki-laki Sayaka) diperankan oleh Yuhei Ouchida.
8. Tokoh Takashi Nishimura (guru sekolah Sayaka) diperankan oleh Ken Yasuda.
9. Tokoh Makoto Minegishi (pemilik *sekolah cram school*) diperankan oleh Mario Agata.

2) Konflik

Sejak kecil ayah Sayaka hanya memperhatikan adik laki-lakinya dan mengabaikan kedua putrinya. Hal ini membuat hubungan Sayaka dengan ayahnya tidak harmonis hingga Sayaka SMA. Karena merasa tidak mendapat perhatian dari sang ayah Sayaka menjadi pribadi yang pendiam,

dan pembuat masalah. Suatu hari di awal semester saya ketahuan oleh guru disekolahnya karena membawa rokok kesekolah yang akhirnya dia harus di skorsing dan hampir saya sempat bingung bagaimana masa depannya nanti. Sang ibu yang mengetahui hal tersebut akhirnya merekomendasikan saya untuk mengikuti les untuk masuk Universitas Favorit. Setelah saya mendaftar dan menjadi bagian murid di salah satu tempat les tersebut akhirnya dia termotivasi untuk masuk ke Universitas Keio, tetapi karena saya terkenal dengan gadis yang mempunyai IQ (*intelligence quotient*) setara kelas 4 SD Nishimura sensei selaku guru di sekolahnya tidak percaya dan bahkan menertawai keinginan saya tersebut. Bahkan suatu hari Nishimura sensei meminta Tsubota sensei yaitu selaku guru les nya saya untuk berhenti membantu saya karena Nishimura sensei yang menganggap bahwa saya adalah sampah, meremehkan niat saya ketika saya mengatakan ia akan masuk KEIO.

3) Tujuan

Adapun tujuan dari film *Biri gyaru* adalah saya masuk Universitas Keio. Dalam waktu kurang lebih setahun, saya berusaha mengejar ketinggalan dalam hal akademik.

b. Unsur Sinematik

1) Mise en scene

a. Kostum

Kostum yang dipakai tokoh saya dalam film *Flying Colors* yaitu menggunakan pakaian seragam SMA dan pakaian pakaian seksi.

b. Tata Rias Wajah

Make-up yang digunakan pada tokoh sayaka dalam film *flying colors* ini menggunakan make-up seperti anak-anak kuliah pada umumnya. Gaya riasan yang selalu menor.

c. Pencahayaan dan Lampu pada

Ambient lighting yang dihasilkan mampu membuat penonton yang melihat tempat tersebut seakan akan hanyut dalam ketenangan, karena lighting yang digunakan begitu soft dan tidak terlalu *over exposure*.

d. Bloking

Bloking yang diperlihatkan utuh yang ditampilkan di film ini sangat baik, tidak ada pemeran yang tertutupi satu dengan yang lain.

e. *Acting*/ekspresi

Mimic wajah yang diperlihatkan setiap pemeran sangat baik, contoh saat sang ibu datang ke sekolah sayaka karena panggilan dari guru ketika sayaka ketahuan membawa rokok ke sekolah.

2) Kamera

Angle camera yang mendominasi pada film *flying colors* ini yaitu medium shoot.

3) Transisi

Perpindahan dari *scene* satu ke *scene* selanjutnya sangat halus, tidak terlalu banyak penambahan efek transisi, melainkan di film ini menggunakan Teknik *moving camera* yang sangat cocok.

4) Suara

Suara yang di hasilkan dalam film terdiri dari dialog, suara bising, dan music,narasi. Hal ini sangat berpengaruh dalam mengembangkan sebuah cerita.

5) Editing

- a. Cut proses pemotongan gambar secara langsung tanpa adanya manipulasi gambar
- b. Transisi. Pemotongan gambar dengan menggunakan transisi tambahan
- c. Efek yang digunakan *wipe, fade,dissolve*.