

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra selalu berhubungan dengan ungkapan manusia berupa bentuk kata-kata tulisan atau karya lisan berdasarkan pemikiran, pendapat, dan pengalaman *imaginer*, Cerminan kenyataan atau data asli yang dibalut dalam kemasan estetis melalui bahasa. Hal itu sejalan dengan Febrianty (2016) mengatakan bahwa karya Sastra merupakan hasil ciptaan manusia yang memiliki nilai keindahan dan gambaran kehidupan baik dialami secara langsung atau tidak langsung oleh pengarang.

Hal ini didukung oleh Sumardjo & Saini (1997) yang berpendapat bahwa sastra adalah ungkapan manusia berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, keyakinan dalam suatu bentuk gambaran konkret yang membangkitkan kepribadian dengan alat bahasa.

Anime merupakan karya sastra bersifat imajinatif, karena didalam *anime* memiliki unsur seperti tokoh dan penokohan, latar, tema, serta amanat. *Anime* pada awalnya dibuat untuk hiburan. Namun, kepopuleran *anime* memberikan pengaruh cukup banyak kepada orang-orang yang menontonnya. Salah satu pengaruhnya adalah anime mampu membuat penonton tersadar akan isu-isu yang sedang berkembang di lingkungan masyarakat. Sehingga anime digunakan salah satu media untuk memperkenalkan budaya jepang.

Salah satu film animasi paling terkenal di Jepang adalah serial animasi yang di produksi oleh Studio Ghibli yang didirikan oleh Hayao Miyazaki pada tahun 1985. Ia pun menulis dan menyutradarai 14 film di Studio Ghibli. Beberapa karyanya adalah *Princess Mononoke Hime* (1999), *Sen to Chihiro Kamikakushi* (2001), *The Castle of Calioastro* (1979), *Kaze no Tani no Nausika* (1984), *Laputa: Castle in the Sky* (1986), *Tonari no Totoro* (1986), *Kiki's Delivery Service* (1989), *Porco Rossi* (1992), *Howl's Moving Castle*, *Gake no Ue no Ponyo* (2008), dan film lainnya.

Studio Ghibli, merupakan sebuah studio animasi yang berbasis di Koganei, Tokyo, Jepang. Film animasinya banyak mengandung unsur provokatif, imajinatif, emosional dan juga telah diakui secara luas di seluruh dunia. Salah satu animator di Studio Ghibli yaitu Hiromasa Yonebayashi yang saat ini sedang rehat sejenak dalam aktivitasnya di dunia *anime* Jepang dan mengaku bangga dengan karya animasinya yang berjudul *Omoide no Marnie*. *Anime* ini diadaptasi dari novel Inggris yang berjudul *When Marnie Was There* karya penulis Inggris Joan G. Robinson.

Dalam dunia sastra penelitian tentang kepribadian tokoh termasuk dalam cabang ilmu psikologi sastra. Secara umum psikologi sastra adalah analisis teks dengan mempertimbangkan relevansi dan peranan studi psikologis. Psikologi sendiri adalah “ilmu mengenai perilaku”, perilaku diartikan sebagai suatu aksi dan reaksi organisme terhadap lingkungannya, hal ini berarti bahwa perilaku baru akan terwujud bila ada sesuatu yang diperlukan untuk menimbulkan tanggapan yang disebut rangsangan, dengan demikian maka suatu rangsangan tertentu akan menghasilkan perilaku tertentu pula. Robert Y. Kwick (1972). Menurut Endraswara (2014:229) sastra membutuhkan psikologi sebagai pemahaman mengenai aspek-aspek kejiwaan yang terdapat di dalam karya sastra. Sedangkan menurut Scott (2008:64) ada tiga cara yang mencakup dalam psikologi sastra yaitu pertama memahami hubungan ketidaksengajaan antara pengarang dan pembaca, kedua penelitian kehidupan pengarang untuk memahami karyanya, dan ketiga penelitian karakter para tokoh yang ada dalam karya yang diteliti. Teori ini relevant untuk membedah penokohan Anna Sasaki pada *anime Omoide No Marnie* karena memiliki metode membaca karakter melalui pengalaman dan penonton.

Penokohan dapat digambarkan lewat bagaimanapun cara mereka berpikir, mengatakan sesuatu dan bertindak, karakter animasi yang menarik dan unik menjadi poin penting untuk menarik perhatian penonton. Selain itu penokohan dari karakter yang mencerminkan pola hidup dari suatu budaya menjadi acuan bagi penonton untuk memilih karakter yang disukai,

Sumardjo (1988: 56) mengatakan dalam pelukisan karakter atau perwatakan yang baik adalah menggambarkan watak dalam setiap ceritanya, sehingga pembaca melihat dengan jelas watak pelakunya melalui semua tingkah laku, semua yang diucapkannya, semua sikapnya dan semua yang dikatakan orang lain tentang tokoh ini dalam seluruh cerita. hal tersebut terdapat dalam karakteristik Anna Sasaki.

Salah satu *anime* yang memiliki penokohan yang menonjol maupun menarik adalah *anime Omoide No Marnie* karya Hiromasha Yonebayashi. *Anime* ini pun layak untuk dibedah menggunakan teori Orson Scott Card (1988) karena terdapat acuan penciptaan suatu tokoh fiksi. Hal ini juga sejalan dengan pendapat (Card, 2005:25) Pengkajian unsur penokohan menggunakan acuan penciptaan tokoh-tokoh dalam fiksi. *anime Omoide No Marnie* menceritakan seorang anak berusia 12 tahun yang mengidap penyakit asma, penyendiri menyalahkan diri sendiri dan jauh dari lingkungannya. Namun, suatu ketika anna terjatuh ke sebuah danau dan menemukan suatu villa kosong disanalah anna bertemu dengan sosok marnie yaitu teman *imajiner* nya. Hal ini, membuat Anna Sasaki menemukan arti kasih sayang dan pertemanan yang utuh, karena setelah apa yang ia cari-cari terwujud.

Untuk menciptakan suatu karya sastra yang menarik selalu berkaitan dengan tokoh fiksional yang diciptakan oleh pengarang dan memberikan sudut pandang berbeda bagi penonton dari tubuh yang digerakan serta tindakan yang dilakukan, maka pada penelitian ini diangkat suatu masalah mengenai analisis karakter, dalam menciptakan sosok karakter yang memikat penonton maupun pembaca dibutuhkan suatu teori maupun metode analisis karakter. hal ini juga di dukung oleh pernyataan (Card, 2005:25) ada sepuluh cara yang bisa digunakan untuk menganalisis penokohan.

Selain itu menurut penulis, karakter Anna Sasaki dalam *anime Omoide No Marnie* memiliki empat unsur yang berkaitan dengan teori Card seperti, motif, masa lalu, jaringan pertemanan, tindakan perilaku karena keempat tersebut lebih menonjol dan dominan. Card

sendiri juga menyebutkan bahwa tindakan perilaku, motif, masa lalu merupakan hal yang paling memberikan kesan kuat pada tokoh (1988: 13), dan jaringan pertemanan ditambahkan dalam cerita.

Unsur naratif dan unsur sinematik pada karya sastra jenis film memang hubungan yang sangat kuat dan erat untuk saling mengisi. Hal ini sesuai dengan pendapat (Prasista, 2008: 1) 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. Michael Rabiger menggambarkan hal yang serupa tentang film. Setiap film bersifat menarik dan menghibur, serta membuat para audiens berpikir. Setiap hasil karya yang ada bersifat unik dan menarik sehingga ada banyak cara yang dapat digunakan dalam suatu film (Rabiger, 2009:8).

Untuk menghindari plagiatisme penelitian sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh Budi Etika pada tahun 2017 dari Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro dengan judul “Gejala Skizofrenia Tokoh Utama Dalam *Anime Omoide No Marnie* Karya Hiromasha Yonebayashi” dalam kajian Budi Etika hanya di jelaskan Gejala Skizofrenia nya saja sedang kan penulis meneliti struktur penokohan tokoh utama Anna Sasaki dalam *anime Omoide No Marnie*.

Berdasarkan pemikiran di atas penulis merasa tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “**ANALISIS PENOKOHAN ANNA SASAKI DALAM ANIME OMOIDE NO MARNIE KARYA HIROMASHA YONEBAYASHI**” Yang membedakan dengan penelitian sebelumnya adalah objek yang diteliti serta teori yang digunakan. Penulis hanya berfokus pada pembentuk penokohan tokoh utama nya saja dengan menggunakan pendekatan teori penokohan Orson Scott Card.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penokohan Anna Sasaki dalam *anime Omoide No Marnie* Karya Hiromasa Yonebayashi.ditinjau dari teori penokohan Orson Scott Card.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian yang telah dirumuskan tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penokohan Anna Sasaki dalam *anime Omoide No Marnie* Karya Hiromasa Yonebayashi ditinjau dari teori penokohan Orson Scott Card.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini hanya dikaji berdasarkan teori penokohan yang dikemukakan oleh Orson Scott Card. Penelitian diambil dari beberapa potongan adegan-adegan tokoh utama Anna Sasaki dalam *anime Omoide No Marnie*.

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya sebagai berikut:

a. Manfaat teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman mengenai unsur-unsur pembentuk penokohan dalam sebuah karya sastra yang berhubungan dengan aspek penokohan tokoh dalam sebuah film.

b. Manfaat praktis

Diharapkan bagi penulis bisa belajar lebih mendalam mengenai unsur-unsur pembentuk penokohan dalam sebuah karya sastra. Selain itu melalui

penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan penelitian selanjutnya serta mampu memperbaiki kekurangan dalam penelitian ini

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika penelitian bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi pembahasan dari skripsi penulis. Adapun penelitian ini tersusun atas:

BAB I. Pendahuluan. Bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, luaran penelitian, dan sistematika pembahasan

BAB II. merupakan tinjauan pustaka dan kerangka teori yang relevan dengan penelitian ini. Pada kerangka teori akan dipaparkan landasan Kerangka teori ini terdiri dari teori penokohan, teori penokohan dari Orson Scott, teori struktur naratif film (elemen pokok naratif, plot, hubungan naratif dengan waktu, dan hubungan naratif dengan ruang) dan teori sinematik dari Himawan Pratista yang digunakan untuk menganalisis anime *Omoide No Marnie* dalam penelitian ini

BAB III. Bab ini berisi jenis dan pendekatan penelitian, metode yang digunakan, data dan sumber data yang digunakan, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, keabsahan data, teknik analisis data, langkah penelitian, dan tahapan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini.

BAB IV. Bab ini merupakan pembahasan dari hasil analisis yang dilakukan penulis pada penelitian ini, yakni hasil analisis yang berupa struktur penokohan tokoh utama yang terkandung dalam anime *Omoide No Marnie* serta menjabarkan hubungan antara unsur sinematik dan unsur naratif dalam anime *Omoide No Marnie*.

BAB V. Bab ini meliputi kesimpulan dan saran. Pada bab ini akan dipaparkan jawaban terhadap masalah yang telah diteliti, kemudian pemberian saran dari penulis untuk pihak yang tertarik melanjutkan penelitian ini.