

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Imajinasi dan estetika merupakan konsep dasar dari seni yang bersifat personal, sementara bahasa merupakan ciri khas dari media penyampaian yang membuat karya sastra berbeda dengan karya-karya lain. Sastra adalah sebuah karya imajinatif yang bermediakan bahasa dan mempunyai nilai estetika dominan (Werren dan Wellek, 1956). Ditinjau secara etimologi, kata “sastra” sama artinya dengan *litteratura* yang berasal dari bahasa Latin. Sementara dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Sansekerta, yaitu “*sas*” kata kerja turunan yang berarti ‘mengarahkan, mengajar, memberi petunjuk atau instruksi’. Pada akhiran “-tra” menunjukkan makna ‘alat atau sarana’.

Aspek kulturalnya, sastra sebagai hasil cipta berupa “pikir” dan “rasa” dalam bentuk artefak tulisan (secara general) merupakan perwujudan budaya. Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan sastra merupakan artefak budaya yang sebagian besar disalurkan dalam bentuk tulisan sebagai representasi pikiran dan perasaan manusia sebagai makhluk sosial. Bukan hanya makna dari sastra yang terbagi ke dalam beberapa pengertian, tetapi karya sastra juga dikelompokkan ke dalam tiga jenis, yaitu prosa, puisi, maupun drama. Berdasarkan jenis tersebut, sebuah karya sastra dapat tercipta bisa melalui pengalaman imajinasi maupun dari kejadian nyata si pengarang atau orang-orang di sekitarnya.

Suatu karya sastra yang diciptakan oleh pengarang tentu memiliki manfaat tentang berbagai peraturan dan norma-norma yang ingin disampaikan kepada pembaca. Hal inilah yang merupakan salah satu kelebihan dari karya sastra. Sang pengarang dapat menggambarkan dirinya sebagai bagian dari masyarakat, sehingga pembaca merasa seolah-olah sedang berada di dalam cerita. Berbicara tentang sastra, maka erat kaitannya dengan unsur-unsur yang terdapat dalam karya sastra itu sendiri. Unsur-unsurnya terbagi menjadi unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik karya sastra berupa tema, amanat, alur atau plot, perwatakan atau penokohan, latar atau *setting* serta sudut pandang atau *point of view*, sedangkan unsur ekstrinsik ialah segala sesuatu yang berada di luar dari karya sastra tersebut salah satunya yaitu, sosiologi sastra. Penelitian ini, peneliti memilih kajian sosiologi sastra untuk menganalisis sebuah karya sastra.

Sosiologi dan sastra memiliki hubungan yang khas dengan sistem sosial dan budaya sebagai dasar kehidupan, maka sastra selalu hidup dan dihidupi oleh masyarakat, dan masyarakat sebagai objek kajian sosiologi menegaskan adanya hubungan antara sastra sebagai disiplin ilmu dengan sosiologi sebagai disiplin ilmu lainnya. Sosiologi adalah analisis sistematis tentang struktur tingkah laku sosial (Waters dan Crook, 1990). Oleh karena itu, sosiologi merupakan disiplin ilmu tentang masyarakat yang melandaskan pada tiga paradigma, yaitu (1) paradigma fakta sosial berupa lembaga-lembaga dan struktur sosial yang dianggap sebagai sesuatu yang nyata dan berada di luar individu; (2) paradigma definisi sosial yang memusatkan perhatian kepada cara-cara individu dalam mendefinisikan situasi sosial dan efek-efek dari definisi itu terhadap tindakan yang mengikutinya; (3) paradigma perilaku manusia sebagai subjek yang nyata

(Ritzer dalam Faruk, 2010: 3). Definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa sosiologi merupakan disiplin ilmu tentang kehidupan masyarakat yang objek kajiannya mencakup fakta sosial, definisi sosial dan perilaku sosial yang menunjukkan hubungan interaksi sosial dalam suatu masyarakat.

Kehidupan bermasyarakat memiliki berbagai macam institusi-institusi yang mengatur kehidupan manusia, salah satunya adalah institusi agama. Agama merupakan suatu institusi penting yang mengatur kehidupan masyarakat. Istilah agama yang digunakan merupakan terjemahan dari kata *religion* suatu istilah yang ruang lingkungannya lebih luas dari pada istilah agama yang digunakan, yang hanya mencakup agama yang diakui, seperti agama Islam, Protestan, Katolik, Hindu dan Budha. Supaya menghindari kerancuan antara istilah agama dengan istilah *religion*, ada ilmuwan sosial menterjemahkan istilah *religion* menjadi istilah religiyang juga meliputi: animisme, yaitu kepercayaan kepada roh yang awalnya muncul pada kalangan manusia primitif, totemisme, yaitu suatu kepercayaan yang mempercayai bahwa adanya sifat ilahi pada sebuah benda atau makhluk hidup selain manusia, konfusianisme atau kong hu cu, yaitu ajaran yang didasarkan pada tradisi-tradisi kuno, judaisme, yaitu kepercayaan pada suatu bangsa atau keturunan Yahudi, serta taoisme, yaitu ajaran yang mengikuti kehendak alam.

Perhatian terhadap agama dapat dijumpai dalam karya perintis sosiologi Durkheim. Definisi Durkheim yang terkenal mengenai agama ialah suatu sistem terpadu yang terdiri atas kepercayaan dan praktik yang berhubungan dengan hal-hal suci, bahwa kepercayaan dan praktik mempersatukan semua orang yang beriman ke dalam suatu komunitas moral yang dinamakan umat (Durkheim, 1966:

62). Bahasannya mengenai agama, Horton dan Hunt (1984: 271-272) membedakan fungsi agama, yaitu fungsi manifes dan fungsi laten. Menurut mereka fungsi manifes agama berkaitan dengan segi doktrin, ritual dan aturan perilaku dalam agama. Sedangkan fungsi laten, Durkheim memiliki pandangan bahwa agama mempunyai fungsi positif bagi integrasi masyarakat, baik pada tingkat mikro dan makro. Di tingkat mikro, fungsi agama ialah komunikasi antara seorang yang beriman dengan Tuhannya bukan hanya mengetahui kebenaran yang tidak diketahui oleh orang kafir, tetapi juga menjadi seseorang yang lebih kuat sehingga menurutnya fungsi agama untuk menggerakkan dan membantu dalam hidup (Durkheim, 1966: 464). Unsur dasar yang dijumpai pada agama, yaitu: simbol agama, praktik agama, umat agama, pengalaman agama dan kepercayaan agama (Light, Keller dan Calhoun, 1989: 518-521). Setiap agama mempunyai kepercayaan, seperti misalnya kepercayaan terhadap satu Tuhan pada monotheisme, kepercayaan pada reinkarnasi atau terlahir kembali dalam agama Budha, serta kepercayaan pada roh nenek moyang dalam kepercayaan Shinto. Berdasarkan uraian di atas, melalui skripsi ini peneliti akan menganalisis salah satu kepercayaan yang berkembang di Jepang, yaitu *Hotoke*.

Jepang merupakan negara yang memiliki kebudayaan atau tradisi khas, seperti kimono, samurai, ninja dan lain-lain, yang membedakannya dengan negara-negara di Asia. Salah satu perbedaan yang menonjol adalah kepercayaan yang dikenal dengan nama "Shinto". Shinto adalah agama warisan dari nenek moyang bangsa Jepang, yang dalam ajarannya menyembah dewa-dewa atau dalam bahasa Jepang disebut *Kami*. Agama yang sampai sekarang masih dianut

oleh sebagian besar masyarakat Jepang ini merupakan fenomena yang sangat berlainan di tengah banyaknya kepercayaan atau agama yang masuk ke Jepang.

Jika dilihat dari arti kata per kata, Shinto berasal dari bahasa China, yaitu 神 /*shin* yang berarti ‘tuhan’ dan 道 /*dou* yang berarti ‘jalan’. Maka dapat disimpulkan bahwa 神道 /*Shinto* berarti ‘jalan tuhan’. Penyembahan terhadap *Kami* dilakukan agar terhindar dari bencana dan kesialan. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa agama Shinto merupakan kombinasi dari animisme, pemujaan pada alam semesta dan arwah nenek moyang. Pemujaan tersebut biasanya dilakukan di kuil yang disebut *jinja*. Selain di *jinja*, pemujaan dewa dan arwah leluhur dapat dilakukan di rumah, yang tiap-tiap rumah mempunyai *kamidana* yaitu semacam miniatur *jinja* (Bunce dalam Devi, 2009: 476).

Pemujaan terhadap arwah atau roh nenek moyang yang dilakukan masyarakat Jepang merupakan suatu kepercayaan yang di serap dari ajaran Budha, yang mana dalam ajarannya menyembah dewa Budha yang disebut 仏 / *Hotoke*. *Hotoke* berasal dari etimologi Budha yang artinya berkaitan langsung dengan kepercayaan Budha. Menurut kepercayaannya, orang yang telah meninggal pada akhirnya akan menuju nirwana. Mereka di anggap sebagai Budha atau disucikan, yang biasa disebut 仏さま / *Hotoke-sama*, sementara kepercayaannya dinamakan Shintoisme (Nakamura, 1991). Bentuk penerapan pemikiran mengenai *Hotoke* ini cukup banyak ditemukan dalam film *Ano Hi Mita Hana no Namae wo Bokutachi wa Mada Shiranai*.

Film yang biasa disebut *Anohana* ini menceritakan kisah enam orang sahabat yang seketika berubah semenjak salah satu dari mereka, yaitu Menma meninggal

dunia. Menma mempunyai permohonan yang ingin diwujudkan oleh teman-temannya. Setelah permohonannya terwujud, Menma bisa beristirahat dengan tenang. Kelebihan film ini terdapat pada cerita yang memperlihatkan nilai-nilai persahabatan yang sangat kuat antara satu sama lain. Bukan hanya itu, tradisi kepercayaan Jepang yang cukup kental terasa pada alur cerita menambah daya tarik pada film ini. Jika pada zaman sekarang para remaja Jepang mulai melupakan tradisi, tetapi hal ini berbanding terbalik dengan tokoh-tokoh pada film *Anohana* yang sebagian besar adalah remaja. Mereka masih menerapkan tradisi nenek moyang yang telah ada sejak bertahun-tahun yang lalu. Film *Anohana* (2015) merupakan adaptasi dari anime yang berjudul sama pada tahun 2011 yang disutradarai oleh Tatsuyuki Nagai. Pada anime keseluruhan ceritanya berjumlah 11 episode, sementara *live action* lebih disingkatkan ke dalam durasi lebih kurang 120 menit. Dari durasi tersebut, tentu banyak perbedaan yang cukup terasa di kedua versi film *Anohana* ini. Salah satu perbedaan yang mencolok adalah warna rambut dari Menma. Jika pada anime rambut Menma digambarkan berwarna putih ke abu-abuan, sedangkan pada *live action* rambut Menma berwarna hitam.



Peneliti memilih film *Anohana* sebagai sumber data karena latar tempat pada anime sebagian besar sama dengan latar tempat yang ada pada *live action*. Tidak hanya itu, beberapa latar tersebut ada di kehidupan nyata. Misalnya, jembatan Chichibu yang terletak di kota Chichibu sebelah barat Prefektur Saitama. Jembatan ini merupakan tempat bermain semasa kecil Menma dan sahabatnya. Selain itu, durasinya yang lebih singkat dibandingkan anime. Walaupun ceritanya dipersingkat, tetapi tidak menghilangkan inti dari cerita tersebut. Pesan yang ada

dalam film ini tetap tersampaikan pada pembaca dengan ringkas, padat dan jelas. Salah satu pesan yang dapat diambil dalam film *Anohana* adalah penerapan pemikiran *Hotoke* yang terasa pada alur ceritanya.

Banyak dialog yang menunjukkan kepercayaan yang berkembang di Jepang ini. Salah satunya dialog antara Menma dan ibu Jintan yang berlatar tempat di rumah sakit. Saat itu ibu Jintan menceritakan permohonannya pada Menma sebelum ia meninggal. Menma heran dengan reaksi ibu Jintan yang begitu santai dengan datangnya kematian. Setelah dijelaskan, Menma pun mengerti tentang adanya kehidupan setelah kematian yang disebut reinkarnasi (Nakamura, 1991). Reinkarnasi merupakan proses dilahirkan kembali seseorang setelah meninggal dunia dalam bentuk kehidupan yang lain. Ajaran tersebut perpaduan antara ajaran Shinto dengan ajaran Budha. Pada dasarnya orang Jepang tidak hanya memiliki satu kepercayaan saja, kebanyakan mereka hidup dalam beberapa kepercayaan sekaligus.

Tema ini di pilih peneliti sebagai objek penelitian karena, memperlihatkan bukti pemikiran *Hotoke* yang sebagian besar ada dalam film *Anohana*. *Hotoke* adalah salah satu kepercayaan masyarakat Jepang yang di adaptasi dari ajaran Budha. Walaupun meyakini Budha sebagai agama, tetapi ajaran yang diterapkan berbeda dengan penganut Budha di negara lain, yaitu India dan Cina.

1.2. Rumusan Masalah

Film ini menceritakan tentang 6 orang sahabat bernama Menma, Jintan, Yukiatsu, Anaru, Poppo dan Tsuruko yang kehilangan salah satu temannya sewaktu kecil, yaitu Menma. Semenjak kepergiannya, ia selalu berusaha

menampakkan diri kepada Jintan, tetapi Jintan tidak menghiraukan pada awalnya. Film ini tidak hanya memperlihatkan nilai persahabatan yang sangat kuat antara Menma dan teman-temannya, tetapi juga memperlihatkan bagaimana pengaruh ajaran Budha yang diterapkan oleh masyarakat Jepang dalam kehidupan sehari-hari. Seperti menganggap setiap orang yang telah meninggal akan terlahir kembali dan menjadi *Hotoke* atau sang Budha (Nakamura, 1991). Berdasarkan penjelasan sebelumnya, berikut adalah masalah yang ingin peneliti angkat dalam penelitian ini, yaitu bagaimana penerapan pemikiran *Hotoke* yang tercermin dalam film *Anohana*.

1.3. Tujuan

Pada saat melakukan penelitian, tentu memiliki tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti agar hasil dari penelitiannya dapat berguna dan menjadi bahan referensi bagi pembaca. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan pemikiran *Hotoke* yang tercermin dalam film *Anohana*.

1.4. Manfaat

Selain tujuan yang ingin dicapai, peneliti ingin hasil penelitiannya juga mendatangkan manfaat bagi pembaca nantinya. Peneliti berharap agar pembaca dapat menjelaskan atau mendeskripsikan bagaimana penerapan pemikiran *Hotoke* yang tercermin dalam film *Anohana*. Berdasarkan jenisnya, manfaat penelitian di bagi menjadi dua, yaitu:

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini bagi bidang keilmuan diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan dalam perkembangan ilmu bahasa dan sastra, serta menambah kajian karya sastra khususnya karya sastra Jepang. Sehingga dapat digunakan sebagai landasan penelitian selanjutnya, terutama untuk penelitian yang menggunakan tinjauan sosiologi sastra.

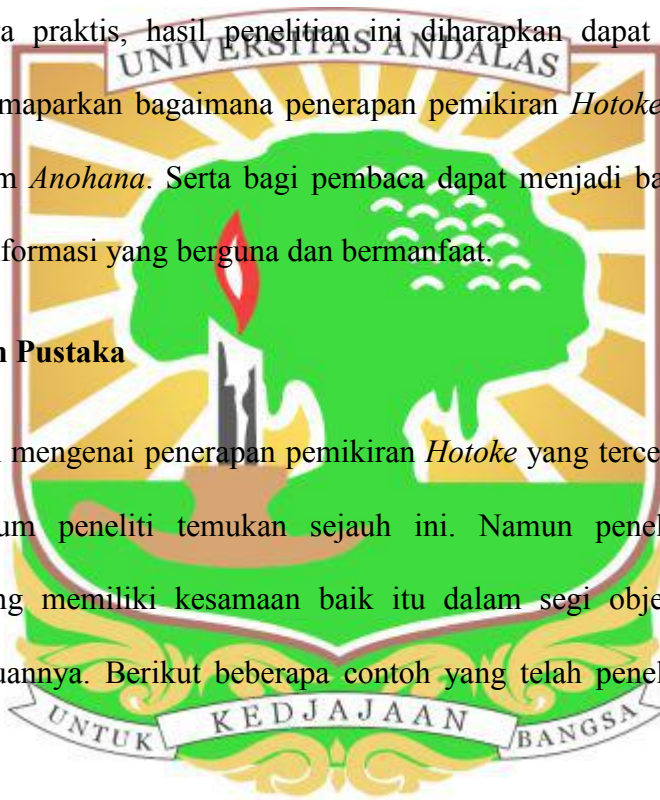
2) Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk memaparkan bagaimana penerapan pemikiran *Hotoke* yang tercermin dalam film *Anohana*. Serta bagi pembaca dapat menjadi bahan bacaan dan sumber informasi yang berguna dan bermanfaat.

1.5. Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai penerapan pemikiran *Hotoke* yang tercermin dalam film *Anohana* belum peneliti temukan sejauh ini. Namun peneliti menemukan penelitian yang memiliki kesamaan baik itu dalam segi objek, sumber data maupun tinjauannya. Berikut beberapa contoh yang telah peneliti kutip, antara lain:

Pertama, artikel dari Kusyanti (2012). Metode yang digunakan dalam menganalisis data adalah metode deskriptif analisis dan metode dialektik. Sementara pada pengumpulan data menggunakan metode studi pustaka dan teknik lanjutan, yaitu teknik catat. Tujuan penelitiannya adalah untuk meningkatkan penghargaan terhadap karya sastra Jepang, sehingga di kenal dan diapresiasi dalam masyarakat Indonesia. Selain itu, bertujuan untuk mengetahui



fakta-fakta sosial perilaku menyimpang yang terdapat dalam kehidupan masyarakat Jepang. Sumber datanya menggunakan komik *Raifu*.

Kusyanti menganalisis dalam kehidupan masyarakat Jepang ditemukan adanya fakta-fakta yang mengacu pada kehidupan sosial masyarakatnya. Fakta-fakta sosial tersebut merupakan suatu perilaku menyimpang yang terjadi dalam kehidupan remaja di Jepang, yaitu *bullying/ijime*. Ada beberapa jenis-jenis tindakan *ijime* di Jepang, yaitu: pertama, *physic bullying*, *verbal bullying*, *social bullying*, *sexual bullying*, *racist bullying*, *religious bullying* dan *cyber bullying*. Kusyanti menyimpulkan bahwa perilaku menyimpang yang terdapat dalam komik *Raifu* juga ditemukan faktanya dalam kehidupan nyata masyarakat Jepang. Fakta-fakta sosial tersebut adalah *ijime*, bunuh diri, melukai diri, menggunakan obat-obatan terlarang dan merokok. Dari uraian juga diketahui penyebab terjadinya perilaku menyimpang, yaitu kurangnya perhatian dari orang tua dan faktor lingkungan yang buruk.

Persamaan artikel Kusyanti dengan penelitian ini adalah terletak pada tinjauan yang digunakan, yaitu tinjauan sosiologi sastra. Perbedaannya terletak pada sumber data, Kusyanti menggunakan komik sedangkan peneliti menggunakan film. Sementara pada objek penelitian, peneliti menganalisis penerapan pemikiran *Hotoke*, sedangkan Kusyanti menganalisis fakta-fakta perilaku menyimpang dalam masyarakat Jepang. Kemudian dalam metode penelitian, Kusyanti menggunakan metode deskriptif analisis serta dialektik sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif dengan hasil deskriptif analisis.



Lalu, skripsi dari Noviani (2017). Pada penelitian ini Noviani menggunakan metode kualitatif deskriptif analisis. Tujuannya adalah untuk mengetahui masalah sosial yang dihadapi orang tua tunggal, serta solusi yang ditawarkan dalam *dorama 37.5°C no Namida*. Data yang digunakan berupa *dorama 37.5°C no Namida* karya sutradara Furusawa dkk. Teori yang digunakan berupa teori *mise-en-scene* untuk mengkaji film. Noviani menganalisis bahwa orang tua tunggal dalam *dorama 37.5°C no Namida* menghadapi lima masalah sosial, yaitu: terjebak dengan dua tanggung jawab membesarkan anak dan mencari sumber pendapatan, jam kerja lebih panjang, lebih banyak masalah ekonomi yang muncul, perubahan hidup yang lebih menekan dan kurangnya dukungan sosial dalam menjalankan peran sebagai orang tua. Sementara itu ada solusi, berupa solusi baik dan solusi buruk, yaitu: solusi baiknya mencari dukungan dari orang lain, belajar dan beradaptasi dengan kehidupan baru, menjalin komunikasi dengan anggota keluarga, serta memanfaatkan waktu yang ada sebaik mungkin. Solusi buruknya mengambil jalan pintas dengan cara bunuh diri.

Noviani menyimpulkan bahwa orang tua tunggal di Jepang pada umumnya disebabkan oleh empat faktor, yaitu: perceraian, kematian pasangan, memiliki anak di luar nikah dan adopsi. Namun dalam *dorama 37.5°C no Namida* hanya terdapat tiga penyebab seseorang menjadi orang tua tunggal, yaitu: perceraian, kematian pasangan dan hamil diluar nikah.

Persamaan penelitian Noviani dengan penelitian ini terletak pada tinjauan yang digunakan berupa sosiologi sastra, dan sumber data berupa film atau drama Jepang. Selain itu menggunakan teori film sebagai pendukung dalam menganalisis sebuah film. Metode yang digunakan juga sama, yaitu metode

kualitatif. Namun perbedaannya, peneliti menggunakan film *Anohana* sebagai sumber datanya, sedangkan Noviani menggunakan *dorama 37.5°C no Namida*.

Selanjutnya, artikel dari Herlina (2011). Metode yang digunakan merupakan penelitian kualitatif dengan hasil deskriptif analisis. Tujuannya untuk mendeskripsikan bagaimana karakter agama-agama di Jepang, dan bagaimana fungsi agama-agama yang memiliki ikatan tradisi dalam kebudayaan orang Jepang. Pada jurnal ini, Herlina menganalisis jika orang Jepang sangat menghargai dan menjaga keharmonisan hubungan manusia dengan manusia dalam berbagai aspek, hal tersebut membawa Jepang terlihat sebagai negara yang religius. Sementara itu pada kenyataannya, orang Jepang memaknai agama dalam kehidupan sebagai tradisi yang di jaga dan dilestarikan secara turun-temurun. Pada hakikatnya, kehidupan budaya dan tradisi orang Jepang adalah Shinto dan Budha. Herlina menyimpulkan bahwa agama yang berkembang di tengah masyarakat Jepang adalah pilihan yang telah di pilih oleh individu dan kelompok berdasarkan selera serta kebutuhan masing-masing, karena agama yang di anut berguna untuk memenuhi kebutuhan mereka sendiri. Selain itu, agama juga di anggap sebagai simbol dari kelompok secara budaya dan tradisi.

Persamaan artikel Herlina dengan penelitian ini terletak pada objek yang di pilih, yaitu menganalisis agama atau kepercayaan masyarakat Jepang. Lalu metode yang digunakan berupa metode kualitatif. Perbedaannya ialah jika Herlina membahas agama orang Jepang secara umum, namun peneliti lebih memfokuskan pada salah satu kepercayaan yang diyakini oleh masyarakat Jepang tersebut, yaitu *Hotoke*.

1.6. Landasan Teori

Secara sederhana, film diartikan sebagai cerita bergerak yang disampaikan kepada penonton melalui rangkaian gambar dari berbagai media, seperti novel, drama panggung dan sebagainya. Cara penyampaian cerita melalui film berbeda dengan penyampaiannya pada novel. Memiliki media yang berbeda, membuat cara penyampaian cerita pada film dan novel tentu juga berbeda. Rasa yang dialami tokoh maupun rasa yang diterima penonton harus bisa dirasakan bagaimanapun bentuk filmnya oleh yang menyaksikan. Sesuatu yang dirasakan tokoh, seperti sedih, senang, jatuh cinta dan sebagainya, bisa dirasakan juga oleh penonton. Namun apa yang dirasakan penonton tidak selalu dirasakan oleh tokoh dalam film.

Penelitian ini menggunakan dua teori dalam pengkajian film *Anohana*. Pertama, teori sosiologi sastra untuk menjelaskan bahwa film ini merupakan cerminan dari masyarakat Jepang. Kedua, teori *mise-en-scene* sebagai teori pendukung dalam menganalisis sebuah film.

1) Sosiologi Sastra

Damono (1979:2) menjelaskan kecenderungan telaah sosiologi dalam sastra, yaitu: pertama, pendekatan yang berdasarkan pada anggapan bahwa sastra merupakan cermin proses sosial-ekonomis belaka. Pendekatan ini bergerak dari faktor-faktor di luar sastra untuk membicarakan sastra. Dalam

pendekatan ini teks sastra tidak di anggap sebagai objek yang utama, sastra hanya sebagai gejala kedua. Kedua, pendekatan yang mengutamakan sastra sebagai bahan penelaah. Digunakan analisis teks sastra guna mengetahui strukturnya, untuk dipergunakan memahami lebih dalam gejala sosial yang ada dalam sastra.

Werren dan Wellek (1956) mendefinisikan sastra sebagai karya imajinatif yang bermediakan bahasa dan mempunyai nilai estetika dominan. Mereka juga mengemukakan tiga pendekatan dalam sosiologi sastra. Pertama, sosiologi pengarang, yang memaknai bahwa pengarang sebagai pencipta karya sastra merupakan bagian dari masyarakat. Maka dari itu, pengarang menjadi inti utama dalam memahami hubungan karya sastra dan masyarakatnya. Kedua, sosiologi karya sastra, analisis ini dilakukan untuk memaknai hubungan karya sastra dengan keadaan sosial masyarakat. Ketiga, sosiologi pembaca, berarti mengkaji nilai sosial yang mendasari pembaca dalam memaknai karya. Hal ini bisa mengacu pada kajian terhadap pembaca yang memaknai karya sastra dan kajian pengaruh dari karya sastra. Berdasarkan kesimpulan tersebut, penelitian ini menggunakan teori sosiologi karya dalam menganalisis sebuah karya sastra.

2) *Mise-en-scene*

Istilah *mise-en-scene* diadaptasi dari seni panggung yang berarti “penempatan di panggung”. Istilah ini pertama kali muncul dalam kritik film oleh *Cahiers du Cinema*. Teori ini menjelaskan kontrol sutradara dalam pembuatan sebuah film dan juga bisa merujuk pada proses penyuntingannya.

Mise-en-scene memiliki beberapa elemen, yaitu: latar (*setting*), pencahayaan (*lighting*), kostum dan tata rias (*make-up*), serta tingkah laku tokoh (*acting*) (Bordwell & Thompson, 1997: 169).

a. Latar (*setting*)

Latar merupakan bagian penting dalam film. Sebuah cerita tidak terjadi di ruang yang kosong, akan tetapi cerita harus terjadi pada tempat dan waktu tertentu. Tempat dan waktu terjadinya cerita inilah yang disebut sebagai latar. Latar merupakan faktor dinamis yang berperan penting terhadap nilai sebuah film. Tidak hanya menyangkut faktor temporal (waktu) maupun faktor geografis (tempat), melainkan juga menyangkut faktor sosial yang berhubungan dengan tempat dan waktu tersebut. Misalnya adat istiadat, sikap moral, struktur sosial, ekonomi, ideologi, agama dan sebagainya. Salah satu fungsi paling umum dari latar adalah kemiripan dengan realitas. Latar juga mempunyai pengaruh penting baik terhadap karakterisasi dan cerita maupun dalam membangun unsur artistik dan dramatik film. Latar dapat membantu penonton untuk memahami adegan yang tengah ditampilkan, dan membantu aktor dalam memainkan perannya (Bordwell dan Thompson, 1997: 172-176).

b. Pencahayaan (*lighting*)

Pencahayaan tidak sekedar untuk menerangi set dan aktor, tetapi juga dapat menentukan *mood* (suasana) suatu adegan. Intensitas, arah dan kualitas pencahayaan dapat menunjukkan waktu, tekstur, bentuk,

jarak dan suasana, sehingga mampu mempengaruhi pemahaman penonton terhadap film yang dibuat. Penggunaan cahaya remang misalnya, akan memberi kesan tersembunyi, misteri atau ketakutan, jika dibandingkan penggunaan cahaya terang. Bagi sutradara pencahayaan memiliki fungsi lebih dari penerangan, karena pencahayaan juga digunakan untuk memberi arti lebih tentang seorang karakter atau situasi lewat aksennya. Dengan menggunakan pencahayaan kontras tinggi, sutradara dapat menunjukkan dua ruang yang berbeda dalam adegan tersebut. Teknik pencahayaan ini sering digunakan pembuat film untuk memanipulasi penampakan objek.

Pencahayaan mengenal empat unsur utama, yaitu: kualitas cahaya, arah datangnya cahaya, sumber cahaya dan warna cahaya. Warna cahaya yaitu penggunaan warna pada sumber cahaya untuk menjelaskan suasana dalam film, sementara sumber cahaya merupakan asal datangnya cahaya, bisa dari yang alami (cahaya matahari) atau sumber buatan (cahaya lampu) (Bordwell dan Thompson, 1997: 178-183).

c. Kostum dan tata rias (*make-up*)

Kostum merupakan pakaian dan segala aksesoris yang dikenakan tokoh dalam sebuah film. Kostum dan unturnya seperti gaya, tekstil dan warna mampu menunjukkan waktu di lokasi tertentu. Penggunaan warna atau desain tertentu pada kostum turut membantu dalam membentuk karakter setiap tokoh yang diperankan. Pemakaian kostum dan aksesorisnya dapat membantu penonton menebak identitas, status sosial

dan pribadi tokoh. Misalnya tokoh berpakaian jas dan dasi menunjukkan orang kaya yang sedang menjabat sebagai direktur salah satu perusahaan. Kostum juga dapat memberi gambaran akan situasi dan suasana yang dilalui oleh karakter. Contohnya karakter *Spiderman* yang tampak gagah dan kuat ketika menggunakan kostum khasnya, tetapi akan tampak seperti mahasiswa biasa jika tidak mengenakan kostum.

Sementara tata rias merupakan kegiatan mengubah rupa wajah atau bahkan tubuh tokoh dengan bantuan bahan atau alat kosmetik. Tata rias berguna untuk menutupi ketidaksempurnaan tokoh, serta menciptakan tokoh fiktif (seperti tata rias pada tokoh Hulk yang berkulit hijau). Tata rias juga berfungsi untuk menegaskan garis wajah tokoh dan menambah efek dramatis pada wajah untuk mendukung suasana dalam film (Bordwell dan Thompson, 1997: 176-178).

d. Tingkah laku tokoh (*acting*)

Akting berasal dari kata *to act* (beraksi). Dalam bahasa Indonesia akting diterjemahkan menjadi peran (berperan/memerankan) terhadap suatu tokoh. Akting seorang aktor harus di kontrol, karena aktingnya menyampaikan secara langsung pesan utama dalam film. Sutradara memegang kontrol atas tingkah laku figur dalam film. Figur dan tingkah lakunya dapat mengekspresikan perasaan dan pikiran yang ingin dituangkan ke dalam film. Tingkah laku atau akting tokoh terbagi menjadi dua, yaitu: akting audio, yang merujuk pada suara dan intonasi tokoh, serta akting visual yang mencakup pergerakan dan ekspresi

wajah. Sebuah akting yang dimainkan aktor dapat menunjukkan karakter tokoh, dan pergerakan yang dilakukan tokoh dalam sebuah cerita dapat membangun cerita dari film itu sendiri (Bordwell dan Thompson, 1997: 183-185).

1.7. Metode dan Teknik Penelitian

Penelitian yang berjudul Penerapan Pemikiran *Hotoke* yang Tercermin dalam Film *Anohana* merupakan penelitian yang menggunakan metode kualitatif. Secara keseluruhan, metode kualitatif memanfaatkan cara-cara penafsiran dengan menyajikan data dalam bentuk deskriptif (Ratna, 2004: 46). Tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah untuk membuat gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki (Nazir, 1988: 63), sehingga dapat menjelaskan fakta secara mendalam dan jelas. Metode ini merupakan suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran atau suatu peristiwa. Hasil yang didapat adalah analisis deskriptif mengenai penerapan pemikiran *Hotoke* yang tercermin dalam film *Anohana*.



Langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

a. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah film *Anohana* karya sutradara Nishiura Masaki. Penelitian ini memfokuskan pada penerapan pemikiran *Hotoke* yang tercermin dalam kehidupan masyarakat Jepang. Pemfokusan dilakukan dengan alasan karena selain memperlihatkan

nilai persahabatan yang sangat kuat, adegan dalam film ini juga memperlihatkan bagaimana masyarakat Jepang menerapkan pemikiran *Hotoke* dalam kehidupan sehari-hari.

b. Teknik Pengumpulan Data

Data pada penelitian ini berupa penerapan pemikiran *Hotoke* yang tercermin dalam film *Anohana*. Peneliti mendengar dan menyaksikan film *Anohana* secara keseluruhan sambil mengutip apa saja penerapan pemikiran *Hotoke* yang tercermin dalam film. Penerapan pemikiran tersebut akan di kutip dan menjadi sumber data pada penelitian ini.

c. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, peneliti melakukan tahap analisis data dengan mengidentifikasi bagaimana penerapan pemikiran *Hotoke* yang tercermin dalam film *Anohana*, kemudian menganalisis data tersebut lalu membuat kesimpulan.

1.8. Sistematika Penulisan

Penyusunan dilakukan dengan tahapan yang sistematis dan terarah, serta terbagi dalam empat bab. Bab I berupa pendahuluan yang berisi: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan. Bab II berisi penjelasan mengenai asal-usul *Hotoke* di Jepang. Bab III berisi analisis dan pembahasan tentang bagaimana penerapan pemikiran *Hotoke* yang tercermin

dalam film *Anohana*, serta analisis menggunakan teori film *mise-en-scene*. Bab IV berupa penutup yang berisi kesimpulan dari analisis yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, serta saran. Selain itu bahan-bahan referensi akan ditampilkan pada daftar pustaka.

