

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Berbicara mengenai sastra, banyak masyarakat beranggapan bahwa karya sastra hanya dapat dituangkan dalam bentuk tulisan saja. Akan tetapi, seiring dengan berkembangnya teknologi, karya sastra saat ini juga dapat dituangkan dalam bentuk media visual. Salah satu contoh bentuk dari media visual adalah film. Jika menyaksikan sebuah film, ide atau imajinasi dari pengarangnya akan terlihat karena kedua hal tersebut memang diperlukan agar dapat menghasilkan alur yang baik. Selain itu, film juga memiliki unsur-unsur intrinsik yang sama seperti yang ada pada sebuah karya sastra. Misalnya tokoh, alur, sudut pandang, dan dialog. Melalui film, penelitian dapat dilakukan dengan melihat berbagai aspek yang ada, salah satunya adalah aspek sosial yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi suatu fenomena sosial di negara pembuatnya.

Menurut Undang-Undang Indonesia No. 8 Tahun 1992 mengenai perfilman, bahwa film adalah sebuah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita *video*, piringan *video*, dan atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukurannya melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan lainnya. Menurut Arsyad (2003:45), film merupakan

kumpulan dari beberapa gambar yang berada di dalam *frame* (satuan terkecil dalam *video*), di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat bahwa gambar itu menjadi hidup. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa film merupakan sekumpulan gambar bergerak yang memiliki alur cerita dan dimainkan oleh pemeran untuk menghibur dan menyampaikan pesan kepada penonton melalui suasana film yang dihasilkan dari alurnya.

Film yang baik tentunya tidak terlepas dari peranan sutradaranya. Dunia perfilman telah menghasilkan banyak sutradara hebat dan terkenal, salah satunya adalah Furusawa Takeshi. Furusawa Takeshi (古澤健) merupakan seorang sutradara dari Jepang yang lahir pada 22 Oktober 1972, yang saat ini usianya adalah 51 tahun. Furusawa mengawali kariernya dengan membuat sebuah film yang berjudul “8mm” ketika ia kuliah. Kemudian pada saat Pia Film Festival, Furusawa berhasil memenangkan penghargaan untuk penulisan skrip pada filmnya yang berjudul *Home Sweet* (1997). Pada tahun 1997, ia mengambil sekolah perfilman di Tokyo. Setelah lulus, dia bekerja sebagai asisten sutradara untuk Kurosawa Kiyoshi, Aoyama Shinji, dan Zeze Takahisa, dan menulis naskah untuk *Zeze’s Chougokudou* dan *Doppleganger* dari Kurosawa.

Furusawa Takeshi memulai debut penyutradaraan panjang fitur utamanya dengan *Ghost Train* pada tahun 2006. Selain itu, ia juga menyutradarai beberapa film seperti *Making of LOVE* (2010), *Another* (2012), *Love for Beginners* (2012), *Roommate* (2013), *Clover* (2014), *ReLIFE* (2017), *Love and Lies* (2017), *Make A Bow And Kiss* (2017),

*Ao-Natsu (2018), Run! T-High School Basketball Club (2018), Blue Summer (2018), dan Tawawana Kimochi: Zenbu Yatchaou (2019)*. Semua film yang disutradarai olehnya memiliki hasil yang baik di dunia, salah satunya adalah film *ReLIFE (リライフ)* yang cukup terkenal di Indonesia. Film ini dirilis pada 15 April 2017 dan berhasil mendapatkan penilaian (*rating*) sebesar 6.6/10 menurut *IMDB (Internet Movie Database)*.

*ReLIFE* menceritakan seorang pengangguran bernama Kaizaki Arata yang berusia 27 tahun yang putus asa karena tidak memiliki pekerjaan. Suatu malam, ketika Kaizaki dalam perjalanan pulang menuju rumahnya, dia dihadang oleh pria misterius bernama Yoake Ryo. Yoake yang mengaku sebagai seorang peneliti dari sebuah laboratorium bernama *ReLIFE*, memberikan sebuah penawaran untuk melakukan eksperimen mengulang kehidupan kepada Kaizaki agar ia dapat memperbaiki kehidupannya yang saat ini tidak memiliki pekerjaan. Eksperimen ini nantinya mengharuskan Kaizaki untuk kembali mengulang kehidupannya sebagai siswa SMA selama satu tahun dengan usianya yang tetap sama.

Yoake menjelaskan bahwa keuntungan yang akan didapatkan oleh Kaizaki jika ia setuju untuk melakukan eksperimen ini adalah seluruh biaya hidupnya selama eksperimen akan ditanggung oleh perusahaan. Tidak hanya itu, nama Kaizaki juga akan diajukan oleh Yoake ke sebuah perusahaan agar Kaizaki dapat bekerja jika dirinya berhasil menjalankan eksperimen dengan baik. Akan tetapi, jika identitasnya sebagai subjek dari eksperimen diketahui oleh orang lain, maka Kaizaki akan dinyatakan gagal dan ingatannya akan dihapus, serta kembali menjadi pengangguran.

Sebuah pil diberikan oleh Yoake kepada Kaizaki sebelum dirinya pergi. Pil tersebut diletakkannya di dalam saku jas Kaizaki. Jika Kaizaki meminumnya, artinya dia menyetujui penawaran yang diberikan oleh Yoake. Keesokan harinya, ketika Kaizaki sedang mencuci mukanya, ia menyadari bahwa janggutnya tidak ada. Selain itu, ia juga dapat melihat dengan jelas meski tidak sedang memakai kacamatanya. Ketika Kaizaki mengingat kembali pembicaraannya dengan Yoake semalam, ia segera memeriksa isi saku jasanya. Saat itulah Kaizaki menyadari bahwa ia telah meminum pil yang diberikan Yoake ketika ia masih dalam keadaan mabuk.

Kaizaki yang sebelumnya merupakan seorang pengangguran, kini harus mengulang kembali masa sekolahnya sebagai anak SMA selama satu tahun. Di Jepang, pengangguran merupakan bagian dari istilah yang disebut dengan *NEET* (*Not in Education, Employment, or Training*). Awalnya istilah *NEET* ini pertama kali muncul di Inggris pada tahun 1997. Istilah ini juga muncul di Jepang pada tahun 1997, sebagai akibat jumlah orang-orang muda yang tidak bekerja setelah selesai sekolah bertambah. Sebenarnya, fenomena ini sudah muncul di Jepang sejak tahun 1990. Pada saat itu, Jepang sedang mengalami deflasi ekonomi yang diakibatkan oleh *bubble economy* sehingga banyak perusahaan saat itu mulai membatasi pelatihan kerja dan juga lebih selektif dalam mempekerjakan anak muda yang baru saja menyelesaikan sekolahnya.

Terdapat perbedaan pemahaman pada istilah *NEET* di Inggris dan di Jepang. Di Inggris, *NEET* didefinisikan sebagai sebutan bagi orang-orang berusia antara 16 tahun sampai 18 tahun yang tidak bekerja karena

tidak memiliki pekerjaan atau sedang mencari pekerjaan; mengurus anak atau anggota keluarga; dalam liburan atau perjalanan tanpa menerima bayaran/upah; sakit atau cacat; terlibat dalam pekerjaan sukarela; atau terlibat dalam aktivitas lain yang tidak terspesifikasi (Simon Cox dalam A 'NEET' Solution). Sementara sebutan *NEET* di Jepang secara umum diperuntukkan bagi “orang-orang berusia antara 15 sampai 64 tahun yang tidak terlibat dalam pekerjaan rumah tangga, yang tidak meneruskan sekolah, dan tidak pula mencari kerja.” (Nouki, 2015).

Secara umum, banyak yang menyamakan kehidupan seseorang yang disebut *NEET* dengan kehidupan *Hikikomori*, yaitu sebutan untuk orang yang sehari-hari mengurung diri di kamar dan tidak berhubungan dengan dunia luar. Futagami Nouki dalam bukunya *Kibou no Niito – Genba kara no Messeji*, menjelaskan perbedaan di antara keduanya. *Hikikomori* adalah seseorang yang dalam kurun waktu lebih dari 6 bulan tidak berinteraksi dengan orang luar selain keluarganya. Sedangkan *NEET* adalah seseorang yang tidak melakukan pekerjaan dan tidak pula bersekolah, walaupun mereka tetap melakukan interaksi dengan dunia luar. Walaupun pada awalnya *NEET* masih berhubungan dan berinteraksi dengan orang-orang selain keluarganya, tapi karena teman-temannya yang lain bekerja, bersekolah, atau melakukan kegiatan lain, perlahan-lahan seorang *NEET* akan kehilangan hubungan dengan teman-teman dan orang-orang di luar lingkungan keluarganya karena rasa malu.

Seseorang dengan perilaku *NEET* memiliki ciri-ciri seperti tidak mau bekerja, dan tidak berusaha mencari pekerjaan. Selain itu biasanya mereka juga malas dan tidak mau berusaha, menjadi parasit bagi orang lain, anti sosial dan tidak memiliki banyak teman. Menurut Reiko (2006), *NEET* terdiri dari *tsunagari wo ushinau* (menarik diri dari masyarakat), *setsuna wo ikiru* (menghabiskan waktu bersama teman), *tachikusumu* (stagnan), dan *jishin wo ushinau* (kehilangan kepercayaan diri). Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi seseorang menjadi *NEET*. Mulai dari lingkungan tempat di mana mereka bekerja, lingkungan mereka tinggal, bahkan orangtua yang terlalu protektif juga dapat menyebabkan seseorang menjadi *NEET* (Fortune, 2020). Fenomena *NEET* ini sendiri cukup banyak dialami oleh masyarakat Jepang bahkan sampai saat ini.

Jepang dikenal sebagai salah satu negara maju di dunia. Meskipun Jepang tidak terlalu memiliki SDA yang berlimpah, namun SDM yang mendukung inilah yang menjadi alasan mengapa Jepang dapat maju. Menurut Ahmad (2012), negara maju adalah penyebutan terhadap bentuk wilayah berdaulat secara *de facto* (nyata) dan *de jure* (resmi) yang memaksimalkan sektor industri dalam bidang perekonomian, sehingga karakteristik wilayah ini sendiri secara khas menjalankan eksplisit sistem perekonomian pasar. Meski termasuk sebagai salah satu negara maju di Asia, serta memiliki SDM yang unggul, namun kenyataannya masih banyak masyarakat Jepang yang tidak memiliki pekerjaan.

Terdapat salah satu contoh kasus *NEET* yang dialami oleh Satoshi dalam skripsi Yulyanti (2007). Satoshi adalah seorang *NEET* yang menarik diri dari masyarakat (*tsunagari wo ushinau*) karena ia depresi ketika gagal dalam ujian masuk perguruan tinggi. Setelah itu, dikatakan bahwa Satoshi sempat bekerja paruh waktu di dapur sebuah restoran keluarga, namun ketika usianya beranjak 20 tahun, ia mulai berpikir bahwa tidak akan ada lagi pekerjaan lain untuknya. Setelah itu, dia tidak pernah berani melangkah kakinya keluar rumah meskipun terjadi perdebatan antara dirinya dan orangtuanya yang mengkhawatirkan masa depan Satoshi. Namun, Satoshi menganggap dirinya baik-baik saja.

*NEET* juga dapat ditemukan pada tokoh Kaizaki Arata dalam film *ReLIFE* karya Furusawa Takeshi. Film ini mengangkat tema mengenai salah satu masalah sosial yang masih terjadi sampai saat ini, di mana seseorang yang sudah cukup usia untuk bekerja namun tidak bekerja dan juga tidak tergabung dalam pekerjaan maupun dalam suatu pelatihan. Hal ini juga dirasakan oleh Kaizaki, yang awalnya digambarkan sebagai seorang pria yang bersemangat dan perhatian namun berubah ketika ia melaporkan ketidakadilan yang dialami oleh seniornya yang bernama Saiki akibat rekan-rekan seusianya yang merasa iri atas kinerjanya yang sangat baik. Tindakannya itu justru membuat Saiki dipecat dan tidak lama setelahnya muncul kabar bahwa Saiki bunuh diri. Hal ini membuat Kaizaki mengundurkan diri dari tempat pertamanya bekerja meskipun baru lima bulan bekerja karena merasa bersalah. Setelah itu, Kaizaki diceritakan kesulitan mendapatkan pekerjaan dan akhirnya menjadi seorang *NEET*.

Jepang dikenal sebagai salah satu negara maju di dunia. Hal ini dipengaruhi oleh SDM yang unggul. Meskipun demikian, kenyataannya masih banyak masyarakat Jepang yang tidak memiliki pekerjaan, tidak bersekolah, ataupun tidak sedang dalam pelatihan apapun, atau yang dikenal juga dengan istilah *NEET*. Fenomena ini disebabkan oleh beberapa faktor, yang juga dialami oleh Kaizaki Arata, yang merupakan tokoh utama dalam film *ReLIFE*. Maka, dalam penelitian ini akan dibahas mengenai bagaimana *NEET* yang tergambar pada tokoh Kaizaki Arata dalam film *ReLIFE*, serta apa saja jenis-jenis *NEET* yang dialaminya.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, masalah yang diteliti oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah gambaran *NEET* pada tokoh Kaizaki Arata dalam film *ReLIFE* karya Furusawa Takeshi?
2. Apa saja jenis-jenis *NEET* yang dialami oleh tokoh Kaizaki Arata dalam film *ReLIFE* karya Furusawa Takeshi?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan gambaran perilaku *NEET* pada tokoh Kaizaki Arata dalam film *ReLIFE* karya Furusawa Takeshi.
2. Untuk mendeskripsikan jenis-jenis *NEET* yang dialami oleh tokoh Kaizaki Arata dalam film *ReLIFE* karya Furusawa Takeshi.

#### 1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran bahasa dan keadaan sosial di Jepang, terutama mengenai salah satu masalah sosial yang ada di Jepang sampai saat ini yaitu *NEET*.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Peneliti berharap agar penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain yang ingin meneliti mengenai *NEET*.
- b. Peneliti juga berharap melalui penelitian ini, dapat memberikan informasi dan pengetahuan kepada pembaca maupun peneliti lain mengenai bagaimana gambaran *NEET* dan apa saja jenis-jenis yang dialami oleh tokoh Kaizaki Arata dalam film *ReLIFE*.

#### 1.5. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka memiliki fungsi yaitu sebagai penjelasan mengenai penelitian terkait yang telah dilakukan oleh peneliti lain sebelumnya. Adapun film *ReLIFE* ini sudah pernah diteliti sebelumnya, namun menggunakan pendekatan linguistik. Penelitian sebelumnya digunakan oleh peneliti sebagai acuan dan referensi agar dapat memudahkan penyusunan penelitian ini. Berikut adalah penelitian terdahulu yang peneliti temukan :

Pertama, Yulyanti Hertesa (2007) dalam skripsinya yang berjudul “*NEET dan Hubungan dengan Nilai-nilai Masyarakat Jepang*”, menyimpulkan bahwa secara umum *NEET* menerima *on* dari orangtua,

guru, atau atasan mereka pada saat mereka masih bekerja dan sebelum menjadi *NEET*. Akan tetapi mereka tidak melaksanakan *giri* terhadap orang-orang yang menjadi tempat mereka mendapat *on*. Selain itu, pikiran mereka yang mengabaikan pandangan masyarakat serta norma-norma yang berlaku membuat mereka dianggap tidak melaksanakan *giri* terhadap diri mereka sendiri. Ada pula diantara mereka yang mengalami pertentangan antara *giri* dan *ninjo* dalam diri mereka sendiri. Biasanya hal ini terjadi pada *NEET* yang kehilangan kepercayaan dirinya (*jishin wo ushinau*). Mereka lebih mendahulukan *ninjo* daripada *giri*, serta tidak memiliki nilai *kyoudoutaino ittaisei* dalam kehidupan berkelompok. Persamaan antara penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama meneliti mengenai *NEET*. Perbedaannya adalah pada penelitian ini menghubungkan antara *NEET* dan nilai-nilai masyarakat Jepang, sementara peneliti hanya membahas *NEET* yang terdapat pada film *ReLIFE* karya Furusawa Takeshi.

Kedua, Irma Febrianti (2015) dalam skripsinya yang berjudul “*Karakteristik NEET yang Tercermin pada Tokoh Sakai Tamako dalam Film Tamako in Moratorium Karya Sutradara Yamashita Nobuhiro*”, menyimpulkan bahwa gambaran karakteristik *NEET* yang tercermin pada tokoh Sakai Tamako adalah: usia produktif namun tidak bekerja dan tidak pula mencari pekerjaan, malas dan tidak mau berusaha, memiliki cita-cita untuk menjadi seorang *entertainer* namun tidak percaya diri, merupakan seorang *tsunagari wo ushinau* (menarik diri dari masyarakat), dan memiliki kemampuan sosialisasi yang rendah. Persamaan antara penelitian

ini dengan yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan pendekatan yang sama yaitu sosiologi sastra dan sama-sama meneliti mengenai *NEET*. Perbedaannya adalah penelitian ini meneliti tokoh Sakai Tamako dalam *anime Tamako in Moratorium* karya sutradara Yamashita Nobuhiro, sedangkan peneliti ingin meneliti tokoh Kaizaki Arata dalam film *ReLIFE* karya sutradara Furusawa Takeshi.

Ketiga, Fibi Dopi Wijakso (2018) dalam skripsinya yang berjudul “*Gambaran Perilaku NEET dalam anime Kamisama No Memochou Karya Sutradara Sugi Hikaru*”, menyimpulkan bahwa terdapat enam perilaku *NEET* yang ada pada *anime Kamisama No Memochou*: tidak mau bekerja, dan tidak juga berusaha mencari pekerjaan, berusia produktif, malas dan tidak mau berusaha, menjadi parasit bagi orang lain, tidak mempunyai banyak teman, dan kesehariannya diisi dengan hal-hal yang tidak berguna. Selain itu, terdapat dua jenis *NEET* pada *anime* ini yaitu *tsunagari wo ushinau* (menarik diri dari masyarakat) dan *setsuna wo ikiru* (menghabiskan waktu bersama teman). Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan sama-sama menggunakan pendekatan sosiologi sastra dan sama-sama meneliti mengenai *NEET*. Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan *anime Kamisama No Memochou* sebagai sumber data, sementara peneliti menggunakan film *ReLIFE* karya Furusawa Takeshi.

Keempat, Audina (2019) dalam skripsinya yang berjudul “*Gambaran NEET pada anime No Game No Life Karya Sutradara Atsuko Ishizuka*”, menyimpulkan bahwa salah satu tokoh yang terdapat dalam

*anime No Game No Life* yang bernama Sora memiliki jenis *NEET* yaitu *tsunagari wo ushinau* (menarik diri dari masyarakat), dan *setsuna wo ikiru* (menghabiskan waktu bersama teman). Karakteristik *NEET* yang dimiliki oleh tokoh Sora ini yaitu mengisi kegiatannya dengan hal tidak berguna, anti sosial, tidak memiliki banyak teman, merupakan seorang parasit, dan tidak bekerja. Persamaan antara penelitian ini dengan yang peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti mengenai *NEET* melalui pendekatan sosiologi sastra. Perbedaannya adalah penelitian ini meneliti gambaran *NEET* pada tokoh Sora dalam *anime No Game No Life* karya sutradara Atsuko Ishizuka, sementara peneliti meneliti gambaran *NEET* pada tokoh Kaizaki Arata dalam film *ReLIFE* karya sutradara Furusawa Takeshi.

Kelima, Helen Susanti, Yohanes, dan Budi Rukhyana (2022) dalam jurnalnya yang berjudul “*Hubungan NEET dan Hikikomori dengan Budaya Amae dalam anime Welcome to NHK!?*” menyimpulkan bahwa hubungan antara sikap budaya orang Jepang (*amae*) dengan fenomena sosial *Hikikomori* dan *NEET* terlihat pada tokoh Tatsuhiro Satou dan Yuuichi Kobayashi. Di mana keduanya merupakan siswa yang di *drop out*, sehingga menjadi seorang *Hiki-NEET*. Persamaan antara penelitian ini dengan yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama membahas mengenai masalah *NEET*. Perbedaannya peneliti hanya membahas mengenai *NEET* saja dan tidak membahas mengenai *Hikikomori*. Selain itu, objek penelitian yang digunakan juga berbeda, di mana mereka menggunakan *anime Welcome to NHK!?*, sementara peneliti menggunakan film *ReLIFE* karya Furusawa Takeshi yang dirilis pada tahun 2017.

## 1.6. Landasan Teori

### 1.6.1. Sosiologi Sastra

Swingewood (dalam Faruk, 2010) dalam bukunya yang berjudul *The Sociology of Literature*, mendefinisikan sosiologi sebagai studi yang ilmiah dan objektif mengenai manusia dalam masyarakat, studi mengenai lembaga-lembaga dan proses-proses sosial. Menurut Soekanto (1986), Sosiologi adalah ilmu yang kategoris, murni, abstrak, berusaha mencari pengertian-pengertian umum, rasional, empiris, serta bersifat umum. Sastra berarti kumpulan alat untuk mengajar, buku petunjuk atau buku pengajar yang baik (Soedjarwo, 2007). Sedangkan kesusastraan berarti hasil karya yang baik. Sosiologi adalah ilmu objektif kategori, membatasi diri pada apa yang terjadi pada dewasa ini (*das sein*), bukan apa yang seharusnya terjadi (*das sollen*) (Ratna, 2011).

Sosiologi sastra seringkali didefinisikan sebagai salah satu pendekatan dalam kajian sastra yang memahami dan menilai karya sastra dengan mempertimbangkan segi-segi kemasyarakatan sosial (Damono, 1979:1). Sosiologi sastra yang berperan sebagai ilmu yang mempelajari hubungan antara sastra, sastrawan, dan masyarakat sangat penting karena sosiologi sastra tidak hanya membicarakan karya sastra itu sendiri, melainkan hubungan antara masyarakat dengan lingkungannya, beserta kebudayaan yang menghasilkannya. Wellek dan Warren dalam Damono (1978:3) mengemukakan tiga klasifikasi sosiologi sastra, antara lain :

1. Sosiologi Pengarang. Masalah yang berkaitan adalah dasar ekonomi produksi sastra, latar belakang sosial, status pengarang, dan ideologi.

2. Sosiologi Karya Sastra. Masalah yang dibahas mengenai isi karya sastra, tujuan atau amanat, dan hal-hal lain yang tersirat dalam karya sastra itu sendiri dan berkaitan dengan masalah sosial.
3. Sosiologi Pembaca. Membahas masalah pembaca dan pengaruh sosial karya sastra terhadap pembaca.

Peneliti menggunakan klasifikasi menurut Welles dan Warren yang kedua, yaitu sosiologi karya sastra untuk penelitian. Hal ini dikarenakan fenomena *NEET* sebagai salah satu masalah sosial dapat ditemukan melalui film *ReLIFE* karya Furusawa Takeshi sebagai karya sastranya. Dalam hal ini, yang diteliti oleh peneliti adalah isi dari filmnya.

#### 1.6.2. *NEET*

*NEET* (*Not in Education, Employment, or Training*) muncul di Inggris pada tahun 1997. Pada tahun yang sama, di Jepang juga muncul masalah tentang *NEET*. *NEET* adalah penyakit sosial yang ada pada masyarakat Jepang dimana seorang yang mengalami *NEET* tidak mau bekerja ataupun mencari pekerjaan. Istilah ini diperuntukkan bagi orang-orang yang berusia produktif yaitu 15-34 tahun (Nouki, 2005:21). Terdapat banyak jenis atau golongan *NEET* di Jepang. Jenis-jenis *NEET* terdiri dari *tsunagari wo ushinau* (menarik diri dari masyarakat), *setsuna wo ikiru* (menghabiskan waktu bersama teman), *tachikusumu* (stagnan), dan *jishin wo ushinau* (kehilangan kepercayaan diri) (Reiko, 2006).

*Tsunagari wo ushinau* (menarik diri dari masyarakat) merupakan jenis *NEET* yang tidak bisa menempatkan diri di masyarakat sehingga membuatnya menarik dirinya dari lingkungan. *Setsuna wo ikiru* (menghabiskan waktu bersama teman) merupakan jenis *NEET* yang tidak berniat melakukan apapun termasuk mencari pekerjaan selain bermain, berbicara, dan menghabiskan seluruh waktunya bersama teman-temannya. *Tachikusumu* (stagnan) merupakan jenis *NEET* yang karena merasa hidupnya tidak mengalami kemajuan apapun, akhirnya merasa kebingungan dan frustrasi sehingga menjadikannya seorang *NEET*. Sedangkan *Jishin wo ushinau* (kehilangan kepercayaan diri) merupakan jenis *NEET* yang orang-orangnya memiliki trauma atau kegagalan di masa lalu sehingga mereka tidak dapat bangkit kembali dari kejadian tersebut.

### 1.6.3. Teori Film (*Mise-en-scene*)

*Mise-en-scene* merupakan istilah perfilman dalam bahasa Perancis yang berarti “meletakkan dalam adegan”. Sedangkan menurut Pratista (2008) *Mise-en-scene* adalah pemetaan adegan atau segala hal yang diletakkan dan diatur di depan kamera yang diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *Mise-en-scene* adalah unsur sinematik sehingga sebuah film atau tayangan dapat dipahami. *Mise-en-scene* 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*), dan tingkah laku tokoh (*acting*) (Bordwell & Thompson, 1997:169).

## 1. Latar (*Setting*)

Latar berarti tempat dilakukan pengambilan gambar beserta properti yang ada di dalamnya. Latar tidak terbatas pada desain dan properti yang digunakan. Warna yang terlibat di dalamnya juga menjadi komponen penting dalam penciptaan latar. Latar tidak sekedar digunakan sebagai penunjuk tempat, namun juga digunakan untuk menunjukkan waktu, menunjukkan status sosial, pembangun *mood*, dan pendukung adegan. Latar dapat membantu penonton untuk memahami adegan yang telah ditampilkan dan membantu aktor dalam memainkan perannya (Bordwell & Thompson, 1997:172-176).

## 2. Pencahayaan (*Lighting*)

Pencahayaan berguna untuk menerangi objek dalam film dengan tujuan mendeskripsikan atau menonjolkan objek tersebut. Pencahayaan juga sering digunakan sebagai trik manipulasi untuk membangun suasana yang ada dalam sebuah film agar penonton dapat terbawa dengan suasana yang dihasilkan melalui *acting* yang didukung dengan unsur ini. Pencahayaan mengenal empat unsur utama yaitu: kualitas cahaya, arah datangnya cahaya, warna cahaya, dan sumber cahaya.

Kualitas cahaya merujuk pada intensitas cahaya yang digunakan. Semakin kuat intensitas cahaya yang diberikan, semakin kontras dan menonjol suatu objek yang ada di dalam film. Arah datangnya cahaya dapat dibagi menjadi lima jenis, yaitu: cahaya depan (*frontal lighting*), cahaya samping (*side lighting*), cahaya belakang (*back lighting*), cahaya atas (*top lighting*), dan cahaya bawah (*under lighting*). Teknik

pencahayaan ini sering digunakan pembuat film untuk memanipulasi penampakan objek. Warna cahaya yaitu penggunaan warna pada sumber cahaya untuk menjelaskan suasana dalam film, sementara sumber cahaya merupakan asal datangnya sebuah cahaya. Cahaya tersebut bisa yang bersumber alami (cahaya matahari) atau bersumber buatan (cahaya lampu) (Bordwell & Thompson, 1997:178-183).

### 3. Kostum dan Tata Rias (*Make-up*)

Kostum merupakan pakaian dan segala aksesoris yang dikenakan tokoh dalam sebuah film. Pemakaian kostum dan aksesorisnya dapat membantu penonton menebak identitas, status sosial dan pribadi tokoh. Kostum juga dapat menunjukkan ruang dan waktu (latar) sebuah cerita. Misalnya, tokoh yang mengenakan baju renang bisa berarti latar cerita mengambil tempat di pantai pada saat musim panas. Tata rias merupakan kegiatan mengubah rupa wajah atau bahkan tubuh tokoh dengan bantuan alat kosmetik. Tata rias berguna untuk menutupi ketidaksempurnaan tokoh atau untuk menciptakan tokoh fiktif. Tata rias juga berfungsi untuk menegaskan garis wajah tokoh dan menambah efek dramatis pada wajah untuk mendukung suasana dalam film (Bordwell & Thompson, 1997:176-178).

### 4. Tingkah Laku Tokoh (*Acting*)

Sutradara memegang kontrol atas tingkah laku figur dalam film. Figur tidak selalu berarti manusia, bisa juga hewan, robot, benda, bahkan bentuk. Figur dan tingkah lakunya dapat mengekspresikan perasaan dan pikiran yang ingin dituangkan ke dalam film. Tingkah

laku tokoh atau *acting* terbagi menjadi dua, yaitu: *acting audio* yang merujuk pada suara dan intonasi tokoh dan *acting visual* yang mencakup pergerakan kinetis dan ekspresi wajah yang dilakukan oleh setiap tokoh dalam film (Bordwell & Thompson, 1997:183-185).

### 1.7. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Metode deskriptif analisis dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang disusun dengan analisis (Ratna, 2011:53). Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah dengan menonton film *ReLIFE* karya sutradara Furusawa Takeshi sebagai sumber data. Kemudian, dilanjutkan dengan menganalisa setiap adegan yang memiliki keterkaitan dengan *NEET*. Setelah itu, peneliti akan menjabarkan data yang ditemukan pada sumber data. Bila dijabarkan lebih rinci, maka langkah-langkah yang akan peneliti lakukan adalah sebagai berikut :

- a. Menonton dan memahami film *ReLIFE* karya Furusawa Takeshi sebagai sumber data berulang kali.
- b. Mencari, membaca, dan memahami berbagai referensi mengenai *NEET* dari buku, jurnal, maupun artikel untuk dikaitkan dengan setiap *scene* dari film *ReLIFE* yang berhubungan dengan *NEET*.
- c. Menjabarkan data yang ditemukan dalam film *ReLIFE* untuk dikaitkan dengan teori sosiologi sastra, *NEET*, dan *mise-en-scene*.
- d. Memeriksa kembali apakah data yang ditemukan sesuai dengan referensi yang telah dicari, dibaca, dan dipahami sebelumnya.
- e. Menyusun hasil temuan data dengan rapih.

## 1.8. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri dari sebagai berikut: Bab I merupakan pendahuluan yang berisikan latar belakang, rumusan-rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II berisikan mengenai kondisi Jepang pada era *Heisei*, peristiwa *bubble economy*, dan pembahasan lebih lanjut mengenai *NEET*. Bab III berisikan hasil temuan data dan pembahasan dengan menggunakan teori sosiologi sastra, *NEET*, dan *mise-en-scene*. Bab IV berisikan kesimpulan dan saran.

