

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra adalah suatu karya yang menggunakan bahasa sebagai medium penyampaiannya. Sastra pada umumnya dikenal sebagai suatu karya yang berbentuk tulisan. Namun, di era modern seperti sekarang ini, karya sastra tak hanya terbatas pada tulisan saja. Kini Sastra sudah berkembang menjadi berbagai bentuk yang jauh lebih variatif lagi seperti animasi, *game*, musik dan film.

Salah satu karya sastra pada era modern ini adalah animasi. Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011: 63). Di Jepang, terdapat sebuah istilah *anime* yang digunakan untuk merujuk kepada produksi animasi yang berasal dari Jepang (Brenner, 2007: 29). Kata *anime* berasal dari kata *animeshon* yang diserap dari kata bahasa Inggris *animation*. Sebagian besar karakter dalam *anime* dipengaruhi oleh gaya gambar khas komik Jepang atau yang lebih dikenal dengan manga (Brenner, 2007:33).

Anime pertama kali muncul pada tahun 1917 dengan film animasi pendek yang berjudul *Namakura Gatana* yang dibuat oleh Shimokawa Oten. Karya Oten itu kemudian disusul dengan *anime* berjudul *Saru Kani Kassen* dan *Momotaro* hasil karya Seitaro Kitayama pada tahun 1918, yang dibuat untuk perusahaan film bernama *Nihon Katsudo Shashin Nikatsu* (Gilang, 2021: 5). Pada dekade berikutnya, beberapa studio Jepang mulai memproduksi berbagai *anime* yang terinspirasi oleh karya-karya dari barat seperti *Disney* yang sudah mulai menggunakan suara di dalam animasinya (Gilang, 2021: 6). Selama Perang Dunia

ke-2, *anime* digunakan sebagai alat propaganda oleh pemerintah Jepang. Pada tahun 1950-1960, industri *anime* mulai pulih dan *anime* menjadi populer di kalangan anak-anak dengan munculnya serial seperti *Tetsuwan Atomu* atau yang lebih dikenal dengan nama *Astro Boy* yang diciptakan oleh Osamu Tezuka.

Anime mulai mendapatkan popularitas internasional pada tahun 1990-an. Seri seperti *Dragon Ball*, *Naruto*, dan *Sailor Moon* menjadi fenomena global. Lalu pada era sekarang yang dengan kemajuan teknologi digital dan platform streaming, *anime* semakin mudah diakses oleh banyak orang secara mudah. Studio-studio *anime* baru yang kreatif juga mulai bermunculan dan memproduksi banyak karya-karya yang terkenal sehingga terdapat pilihan *anime* dengan banyak genre yang beragam.

Karya *anime* yang baik tak lepas dari sutradara yang baik pula. Layaknya sebuah film, dalam proses pembuatan sebuah *anime* juga membutuhkan sutradara. Sutradara adalah seorang yang bertugas memberikan pengarahan kepada pemain atau pengisi acara dan teknis secara operasional. Sutradara secara langsung bertanggung jawab memindahkan secara efektif yang tertulis di dalam naskah ke dalam bentuk audio visual (Herbert Zettl dalam *Naratama*, 2013: 7). Seorang sutradara memiliki kendali atas semua pilihan kreatif dalam pembuatan sebuah film, termasuk keaktoran, tata visual, suara, dan musik. Oleh karena itu, sutradara tidak hanya harus memahami elemen teknis dengan baik, tetapi juga harus memiliki kepribadian yang kuat sebagai seorang pemimpin.

Salah satu sutradara *anime* di Jepang adalah Ishidate Taichi. Ia lahir pada tanggal 20 Desember 1979 di Jepang. Ia dikenal atas karyanya dalam beberapa seri *anime* populer, termasuk *Violet Evergarden*, *Koe no Katachi: The Movie*, dan *Full Metal Panic!*. Ishidate Taichi awalnya adalah seorang animator dari *Kyoto*

Animation dan salah satu pengajar di studio animasi tersebut. Minatnya terhadap dunia perfilman dan animasi muncul sejak usia muda, terutama pada saat ia tertarik oleh animasi dari studio *Ghibli* seperti *Tenkuu no Shiro Laputa*. Itulah alasan yang menjadikannya termotivasi mengejar karir di bidang tersebut hingga akhirnya ia memutuskan untuk menjadi penyutradara dan debut sebagai seorang sutradara pada tahun 2013 dengan seri *anime Kyoukai no Kanata*. Sejak saat itu, ia telah menyutradarai *anime* seperti *Violet Evergarden*, *Hibike! Euphonium*, *Free!*, dan *Liz to Aoi Tori*. Salah satu karya *anime* populer yang Ishidate Taichi buat adalah *Violet Evergarden*. Seri *anime Violet Evergarden* merupakan *anime* yang memiliki total 13 episode dengan total rating 8,67/10 di *MAL (MyAnimeList)* dan 8,4/10 berdasarkan *IMDb (Internet Movie Database)*. *Anime* ini dikerjakan oleh studio *Kyoto Animation* yang dirilis pada awal tahun 2018 yang lalu. Lalu berlanjut pada *side story anime movie* yang berjudul *Violet Evergarden Gaiden: Eien to Jidou Shuki Ningyō* (2019), dan kemudian berlanjut lagi ke *anime movie* dengan judul *Violet Evergarden Movie* (2020) yang merupakan lanjutan dari seri *anime*-nya.

Violet Evergarden merupakan nama seorang gadis muda yang sebelumnya merupakan seorang tentara dalam perang besar yang terjadi di dunianya. Berawal dari seorang gadis terlantar, ia dirawat oleh seseorang yang bernama Gilbert Bougainvillea yang menjadi tuannya dan kemudian menjadikannya sebagai seorang prajurit perang di bawah perintahnya. Namun, suatu kejadian tragis di medan perang menyebabkan Gilbert dan Violet terpisah. Violet selamat, tetapi ia kehilangan kedua tangannya.

Setelah perang berakhir, Violet mencoba untuk mencari makna dari sebuah kata yang ditinggalkan oleh Gilbert yang sama sekali tidak ia pahami, yaitu *Aishiteru* (Aku Mencintaimu) sembari berharap bisa bertemu lagi dengan Gilbert

yang statusnya sudah meninggal dunia pada saat itu. Untuk melakukan hal tersebut, Violet memutuskan untuk bekerja di sebuah perusahaan yang khusus dalam menulis surat. Di sana ia menjadi *Jidou Shuki Ningyou (Auto Memory Doll)*, seseorang yang menuliskan surat atas nama orang lain, membantu mereka mengungkapkan perasaan dan emosi yang sulit diungkapkan secara lisan.

Dengan setiap surat yang ia tulis, Violet menyaksikan kekuatan kata-kata dalam membuka pintu hati dan memperbaiki hubungan antar manusia. Melalui profesinya, ia mulai memahami berbagai aspek dari emosi manusia, cinta, dan hubungan antar orang. Sementara itu, Violet juga mencoba mencari jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan pribadinya tentang makna dari sebuah cinta dan kehidupan yang tanpa ia sadari itu mulai terjawab secara perlahan. Pada *Anime Violet Evergarden* ini diperlihatkan mengenai gambaran dari perjalanan tokoh Violet yang walaupun dengan keterbatasan yang dimiliki, ia mencoba untuk mencari tujuan hidup barunya melalui profesinya sebagai *Jidou Shuki Ningyou*.

Di Jepang, terdapat sebuah istilah ketika seseorang sedang mencari tujuan hidupnya. Istilah tersebut bernama *Ikigai (生き甲斐)* yang secara harfiah berasal dari kata “*Iki*” (生き) yang berarti kehidupan, dan “*Gai*” (甲斐) yang berarti nilai.

Penelitian terhadap konsep *ikigai* sebagai filosofi hidup pertama kali dilakukan oleh seorang profesor Jepang bernama Akihiro Hasegawa. Dalam penelitian Hasegawa tahun 2001, profesor Universitas Toyo Eiwa tersebut menemukan bahwa konsep *ikigai* sudah ada sejak periode Heian (794-1185 Masehi). Selain itu, orang Jepang juga percaya bahwa kebahagiaan dalam hidup dapat ditemukan dengan menemukan tujuan hidup yang tepat (Natasia, 2020). Sederhananya, *ikigai* merupakan tujuan hidup seseorang untuk membuat hidupnya seimbang, bahagia,

berharga, dan bermakna. Menggunakan *ikigai* dapat membantu seseorang untuk menjadi lebih sehat dan hidup lebih baik karena mereka dapat melakukan apa yang mereka sukai.

Ikigai dapat digunakan untuk menunjukkan sumber nilai dalam hidup seseorang atau hal-hal yang membuat hidup mereka berharga. Tindakan yang membuat seseorang merasakan *ikigai* terjadi secara alami dan tidak dipaksa. Beberapa orang telah menemukan *ikigai* mereka, sementara yang lainnya masih mencari, meskipun mereka sebenarnya membawanya di dalam diri mereka. *Ikigai* tersembunyi jauh di dalam diri kita masing-masing. Untuk menemukannya memerlukan pencarian yang telaten dan sabar. (Garcia & Miralles, 2016: 3).

Ada empat elemen *ikigai* untuk menemukan *ikigai* menurut Garcia dan Miralles, yaitu “Misi”, “Keahlian”, “Profesi”, dan “Gairah”. Berdasarkan keempat elemen tersebut, terdapat juga empat komponen yang menjadi pemicu munculnya elemen *ikigai* tersebut, yaitu “Apa yang kamu cintai?”, “Apa yang dunia butuhkan?”, “Kamu dibayar untuk apa?” dan “Apa keahlianmu?” (Garcia & Miralles, 2016: 4).

Violet yang sudah tidak menjadi tentara lagi kini mulai beralih menjadi seorang *Doll* yang merupakan sebutan untuk seorang *Jidou Shuki Ningyou*, guna untuk mencoba menemukan hal yang ingin ia lakukan kedepannya sekaligus mencari tujuan hidupnya yang baru melalui profesi tersebut. Salah satu adegan ketika Violet sudah bekerja tergambar dalam *anime* ini seperti contoh data berikut.



Gambar 1 (07:55)

Violet yang mengatakan akan menyelesaikan undangan tersebut sesegera mungkin.

ヴァイオレット : あさってでしたら、すぐさま書き上げないと間に合いません。配達もありますし。

Violet : “*Asatte deshitara, sugu-sama kaki-agenai to ma ni aimasen. Haitatsu mo arimasu shi..*”

Violet : “Jika acaranya adalah lusa, saya harus segera menulisnya agar sempat.”

(Episode 4 menit 07:53-07:58)

Mise en Scene pada contoh data di atas terlihat desain gambar dari tokoh Violet dan Iris beserta keluarga besarnya yang sedang duduk di dalam sebuah ruangan yang merupakan rumah dari Iris di kampungnya. Hal tersebut dapat terlihat dari sofa-sofa dan meja makan serta furniture lainnya yang terlihat pada adegan tersebut. Garis warna didominasi dengan warna yang cukup terang untuk menerangi sebuah ruangan yang ditandai dengan sumber cahaya yang berasal dari luar rumah Iris sehingga menandakan suasana yang terjadi adalah suasana yang hangat dan santai. Gerakan yang diperlihatkan pada adegan ini adalah ketika Violet yang sedang duduk bersama dengan seluruh keluarga Iris dan baru akan memulai pekerjaan membuat surat undangan ulang tahun untuk Iris yang ternyata acaranya adalah lusa. Violet yang mengetahui bahwa waktunya sudah tidak banyak lagi berkata akan segera menuliskan surat tersebut agar dapat selesai tepat waktu.

Contoh data di atas merupakan salah satu adegan yang terdapat pada episode ini yang memperlihatkan Violet yang sedang bekerja bersama keluarga Iris di rumah Iris. Contoh data di atas memenuhi tiga dari empat elemen *ikigai* yaitu yang pertama adalah “Misi” karena terlihat keluarga dari Iris yang membutuhkan jasa dari seorang *Doll* untuk membuat surat undangan ulang tahun Iris dan Violet yang berusaha untuk memenuhi pekerjaan tersebut sesegera mungkin karena

acaranya akan dilaksanakan lusa. Lalu elemen yang kedua adalah “Keahlian” karena ketika Violet yang sudah mendapatkan bros kelayakan *Doll* tentunya akan selalu menjadi penanda bahwa keahliannya tidak perlu diragukan lagi. Yang terakhir adalah “Profesi” karena dengan profesi Violet sebagai *Jidou Shuki Ningyou* menandakan bahwa ia sudah pasti dibayar pada saat ia bekerja. Namun, untuk elemen “Gairah” sendiri masih belum tergambar pada karakter Violet karena ia masih dalam proses pencarian jati dirinya yang baru dan beradaptasi dengan profesinya sebagai seorang *Doll*.

Berdasarkan pemaparan contoh data di atas dapat disimpulkan bahwa Violet yang pertama kali bekerja ke luar daerah ini tergambar memenuhi ketiga elemen dari *ikigai* yaitu “Misi”, “Keahlian”, dan “Profesi” sehingga setidaknya ia memiliki progres dalam mencapai *ikigai* pada dirinya. Oleh karena itu, terkait pemaparan yang disertai dengan contoh data di atas tadi, hal terpenting dalam menemukan *ikigai* adalah mencapai keseimbangan pada tiap-tiap elemen *ikigai* secara baik dan seimbang sehingga terbentuk keselarasan yang saling melengkapi satu sama lain. Hal itu juga harus disertai dengan diterapkannya empat irisan *ikigai* agar dapat membentuk dan mencapai tujuan hidup yang baik pula.

Pada penelitian ini fokus pembahasan adalah bertujuan untuk mengetahui gambaran *ikigai* yang dijalani oleh tokoh Violet yang meskipun menghadapi kesulitan dalam memahami banyak hal dan memiliki keterbatasan pada dirinya, tetap berusaha untuk menemukan *ikigai*-nya sendiri yang terdapat dalam seri *anime Violet Evergarden* yang berjumlah 13 episode karya Ishidate Taichi tersebut berlandaskan teori *ikigai* dari Garcia dan Miralles.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, masalah yang akan diteliti adalah bagaimana gambaran *ikigai* yang dialami oleh tokoh Violet dalam *Anime Violet Evergarden* karya Ishidate Taichi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan gambaran *ikigai* yang dialami oleh tokoh Violet dalam *Anime Violet Evergarden* karya Ishidate Taichi.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Diharapkan penelitian ini dapat mengembangkan ilmu sastra dalam kajian sosiologi sastra untuk menganalisis karya sastra.
2. Diharapkan penelitian ini juga dapat dijadikan acuan sebagai referensi dalam penelitian selanjutnya mengenai *ikigai*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Diharapkan penelitian ini secara praktis dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai *ikigai* yang tergambar pada suatu karya sastra.
2. Diharapkan juga penelitian ini secara praktis dapat membantu pembaca untuk menyadari bahwa pentingnya *ikigai* dan sangat berguna apabila diterapkan ke dalam kehidupan bermasyarakat.

1.5 Tinjauan Pustaka

Untuk menghindari kesamaan dalam penelitian yang telah dilakukan sebelumnya maka diperlukan tinjauan pustaka dalam penelitian ini. Tinjauan Pustaka adalah pedoman yang menjadi acuan untuk memudahkan dalam

melakukan suatu penelitian. Oleh karena itu, berikut akan dipaparkan tinjauan pustaka terkait persamaan dan perbedaan yang terdapat pada beberapa penelitian.

Penelitian pertama adalah dari Krisna Novela Marbun (2022) dengan judul “Representasi *Ikigai* bagi Petani dalam Film *Little Forest* Karya Junichi Mori”. Krisna memaparkan bagaimana *ikigai* yang dijalani oleh para petani di sebuah Desa di pegunungan Tohoku, yaitu desa Tomori. Dalam film *Little Forest*, para petani melakukan bercocok tanam dengan sepenuh hati. Meskipun perubahan musim kadang-kadang membuat bercocok tanam menjadi lebih sulit, para petani tetap melakukannya dengan ketekunan dan kegigihan sehingga mereka dapat melalui setiap musim hingga mereka dapat memanen hasil tanamnya. Dalam menganalisis hal tersebut, Krisna menggunakan teori semiotika dari Charles Sanders Peirce dan konsep *ikigai* dari Ken Mogi. Penelitian ini menghasilkan analisis bahwa terdapat lima pilar *ikigai* yang terepresentasikan, yaitu *Chiisaku Hajimeru Koto* (Awali dari hal-hal kecil), *Jibun kara no Kaihou* (Bebaskan Dirimu), *Chouwa to Jizoku Kanousei* (Keselarasan dan Kesenambungan), *Chiisa na Yorokobi* (Kegembiraan dari Hal-Hal Kecil), dan *Ima Koko ni Iru Koto* (Hadir di Tempat dan Waktu Sekarang). Perbedaan dari penelitian Krisna dan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dari fokus teori dan sumber datanya dimana penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan pendekatan strukturalisme dan bersumber data *anime*. Sedangkan persamaan dari penelitian Krisna dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu sama-sama meneliti terkait *ikigai* meskipun ahli dan teorinya berbeda.

Penelitian kedua yaitu dari Ratu Tridiany Indah Sentosa (2022) dengan judul “*Ikigai* yang terlihat pada Tokoh Penokohan Tokoh dalam Drama *Gokusen Season 1*”. Pada penelitiannya, Ratu menjelaskan bagaimana *ikigai* yang terdapat

pada tokoh-tokoh di dalam Drama *Gokusen* dengan menggunakan teori Burhan Nurgiantoro tentang unsur intrinsik, yang mencakup unsur-unsur peristiwa, tokoh, penokohan, dan plot yang dimana dengan unsur ini dapat membangun karya sastra dan membuatnya menjadi teks sastra. Dua unsur intrinsik yang membuat teks menjadi sastra adalah fakta atau nyata dan berwujud atau berbentuk. Unsur-unsur ini membuat karya sastra dapat diakses oleh pembaca. Untuk teori *ikigai* sendiri, Ratu pada penelitiannya berfokus menggunakan teori *ikigai* dari Taro Hiroshi dan Elisa Irukawa. Perbedaan dari penelitian Ratu dan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dari teori dan sumber datanya dimana penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan teori struktural dan bersumber data dari *anime*. Lalu untuk perbedaan selanjutnya yaitu teori *ikigai* yang digunakan dimana penelitian yang akan dilaksanakan berfokus pada teori menggunakan teori *ikigai* oleh ahli Hector Garcia dan Francesc Miralles. Sedangkan persamaan dari penelitian Krisna dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu sama-sama meneliti tentang *ikigai*.

Penelitian ketiga yaitu oleh Afifah Nazhirah Haifa (2022) dengan judul “Analisis Pengembangan Tokoh Utama dalam *Anime Violet Evergarden*”. Pada penelitian ini, Afifah berfokus pada perkembangan tokoh Violet yang awalnya merupakan seorang prajurit perang dan bagaimana ia mencoba untuk hidup di lingkungan yang baru setelah perang berakhir. Teori yang digunakan adalah teori perkembangan karakter menurut Erik Erikson yang terbagi menjadi 8 tahapan, yaitu *Trust vs mistrust* (Percaya vs Tidak Percaya), *Autonomy vs Shame and Doubt* (Otonomi vs Malu dan Ragu-ragu), *Initiative vs Guilt* (Inisiatif vs Rasa Bersalah), *Industry vs Inferiority* (Tekun vs Rasa Rendah Diri), *Identity vs Role Confusion* (Identitas vs Krisis Peran), *Intimacy vs Isolation* (Keintiman vs Isolasi), *Generativity vs Stagnation* (Bangkit vs Stagnan), *Integrity vs Despair* (Integritas

vs Keputusan). Afifah juga menggunakan pendekatan psikologi sosial dengan media sastra yaitu Anime dalam melakukan penelitiannya. Perbedaan dari penelitian yang dilakukan Afifah dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dari fokus teori dimana penelitian Afifah menggunakan teori perkembangan karakter menurut Erik Erikson yang terdiri dari 8 tahapan, sedangkan penelitian kali ini menggunakan pendekatan strukturalisme dengan mengkaji unsur intrinsik serta *ikigai* dari tokoh Violet. Untuk persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan berupa kesamaan sumber data, yaitu *anime Violet Evergarden* dan tokoh yang akan diteliti, yaitu tokoh Violet.

Penelitian keempat adalah dari Nur Zamhariroh (2022) dengan judul “Analisis Alexithymia pada Tokoh Utama dalam Anime Violet Evergarden karya Kana Akatsuki”. Violet diceritakan sebagai seseorang yang dibesarkan untuk menjadi alat senjata perang dari pada menjadi manusia sehingga Violet tidak mengetahui apa-apa tentang bagaimana berperilaku seperti manusia yang sebenarnya. Penelitian yang dilakukan oleh Nur terhadap tokoh Violet berfokus pada *Alexithymia* yang dialami oleh Violet dengan menggunakan teori *Alexithymia* dari Thompson dalam lingkup Psikologi Sastra. Penelitian ini juga menggunakan teori *Behaviorisme* dari B.F Skinner untuk mengetahui proses tokoh Violet Evergarden memahami emosi dan perasaan yang dialaminya dalam *anime* tersebut. Perbedaan dari penelitian Nur dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dari fokus teori dimana penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan teori *Alexithymia* dari Thompson dalam lingkup Psikologi Sastra, sedangkan penelitian kali ini menggunakan pendekatan strukturalisme dengan mengkaji unsur intrinsik serta *ikigai* dari tokoh Violet. Untuk persamaan dengan penelitian yang akan

dilaksanakan berupa kesamaan sumber data, yaitu *anime Violet Evergarden* dan kesamaan tokoh yang akan diteliti, yaitu tokoh Violet.

Penelitian kelima yaitu sebuah jurnal dari Stefany Josephine Margaret, Yusida Lusiana, dan Muammar Kadafi (2023) yang berjudul “Representasi *Ikigai* pada Tokoh Sakura Yamauchi pada *Anime Kimi no Suizou o Tabetai* karya Yoru Sumino”. Dalam jurnal ini, dipaparkan bagaimana tokoh Sakura Yamauchi bertahan hidup dari kondisi penyakit yang dialaminya dengan tetap penuh semangat walaupun ia divonis bahwa umurnya tidak akan bertahan lama lagi. Untuk melihat *ikigai* tokoh tersebut, teori *Code of Television* oleh John Fiske digunakan untuk menjelaskan representasi *ikigai* melalui analisis semiotika. Teori ini mencakup tiga tingkat, yaitu realitas, representasi, dan ideologi. Keempat elemen *ikigai*, yaitu *Jounetsu* (Semangat hidup), *Shimei* (tujuan hidup), *Shokugyou* (profesi), dan *Tenshoku* (Panggilan jiwa) merupakan representasi dari tanda-tanda tersebut. Perbedaan dari jurnal ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dari fokus teori yang Stefany, dkk gunakan adalah teori *Code of Television* oleh John Fiske melalui analisis tanda dan simbol (semiotika). Sedangkan persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu sama-sama membahas *ikigai* yang terjadi pada tokoh di dalam *anime*.

1.6 Landasan Teori

1.6.1 Struktural

Dalam sebuah karya sastra, struktural merupakan sebuah pendekatan yang berfokus pada struktur dan unsur-unsur karya sastra dari dalam yang di mana memandang karya sastra sebagai sebuah sistem yang terdiri dari unsur-unsur intrinsik yang saling berhubungan dan memiliki makna. Struktur fiksi dari suatu karya sastra dapat dianalisis dengan cara mengidentifikasi, mengkaji, dan mendeskripsikan fungsi dan hubungan antar unsur intrinsik fiksi yang bersangkutan

(Nurgiyantoro, 2012: 37). Pendekatan struktural menekankan pada analisis bagaimana unsur-unsur intrinsik ini saling berkaitan satu sama lain sehingga juga dapat membantu untuk memahami karya sastra secara lebih mendalam dengan cara membongkar strukturnya dan mengidentifikasi makna yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, cara untuk memahami karya sastra secara lebih objektif dan sistematis adalah dengan melihat unsur intrinsik yang terdapat di karya tersebut.

1.6.2 Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan suatu teks hadir sebagai teks sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra (Nurgiyantoro, 2015: 30). Adapun unsur-unsur intrinsik, yaitu:

1. Tema

Tema adalah makna yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca. Tema dapat berupa pesan moral, kritik sosial, atau refleksi tentang kehidupan, serta sesuatu yang menjadi dasar cerita. Tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur semantis dan yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan (Hartoko & Rahmanto, 1986: 142). Tema dapat ditemukan di seluruh bagian karya sastra, seperti judul, alur, penokohan, dan latar.

2. Alur (*Plot*)

Alur atau *Plot* adalah rangkaian peristiwa yang terjadi dalam karya sastra. Alur biasanya memiliki struktur yang terdiri dari eksposisi, komplikasi, klimaks, dan penyelesaian. Stanton (1965: 24) menjelaskan alur adalah cerita yang memuat rangkaian peristiwa, namun masing-masing peristiwa hanya mempunyai hubungan sebab akibat satu sama lain, dan tidak menyebabkan terjadinya peristiwa itu atau

menyebabkan terjadinya peristiwa lain (Nurgiyantoro, 2015: 167). Alur dapat dibagi menjadi beberapa jenis, seperti alur maju, alur mundur, dan alur campuran.

3. Latar (*Setting*)

Latar adalah tempat, waktu, dan suasana yang terjadi dalam karya sastra. Latar membantu pembaca untuk membayangkan situasi dan kondisi yang dialami oleh para tokoh. Latar disebut juga landasan poin, mengisyaratkan pentingnya lokasi atau tempat, hubungan temporal atau waktu, dan lingkungan sosial di mana peristiwa yang dinarasikan terjadi (Nurgiyantoro, 2015: 301). Latar dapat dibagi menjadi beberapa jenis, seperti latar tempat, latar waktu, dan latar sosial.

4. Tokoh dan Penokohan

Menurut Abrams, tokoh adalah orang-orang yang muncul dalam karya fiksi atau drama dan dianggap oleh pembacanya mempunyai kualitas atau kecenderungan moral tertentu, yang diungkapkan dalam perkataan dan tindakannya (Nurgiyantoro, 2015: 247). Sedangkan penokohan adalah cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh. Hal ini meliputi watak, fisik, dan latar belakang tokoh. Penokohan dapat dibagi menjadi beberapa jenis, seperti tokoh protagonis, antagonis, dan tritagonis. Menurut Baldic, penokohan adalah kehadiran langsung atau tidak langsung seorang tokoh dalam cerita fiksi atau drama, dan penafsiran sifatnya melalui perkataan dan tindakannya untuk memberikan semangat kepada pembaca. untuk melakukannya (Nurgiyantoro, 2015: 247).

5. Sudut Pandang

Sudut pandang adalah cara pengarang melihat dan menceritakan peristiwa dalam karyanya. Sudut pandang pada hakikatnya merupakan strategi, teknik, siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan ceritanya. Segala sesuatu yang dikemukakan dalam karya fiksi memiliki pandangan hidup dan

tafsirannya terhadap kehidupan. (Nurgiyantoro, 2002: 248). Sudut pandang dapat terbagi menjadi dua, yaitu sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga.

6. Amanat

Amanat merupakan pesan moral yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca dalam suatu karya. Menurut KBBI, amanat adalah keseluruhan makna atau isi pembicaraan; konsep dan perasaan yang disampaikan pembicara untuk dimengerti dan diterima pendengar atau pembaca. Amanat adalah pesan atau hikmah dari sebuah cerita yang menjadi cermin atau pedoman hidup (Nurgiyantoro 2010: 322). Amanat tidak selalu disampaikan secara tersurat, namun dapat juga disampaikan secara tersirat.

7. Gaya Bahasa

Gaya bahasa adalah cara pengarang menggunakan bahasa untuk mengungkapkan ide dan perasaannya dalam suatu karya sastra. Menurut Abrams, gaya bahasa adalah cara pengucapan bahasa dalam prosa, atau bagaimana seorang pengarang mengungkapkan sesuatu yang akan dikemukakan (Nurgiyantoro, 2002: 276). Gaya bahasa dapat berupa majas, diksi, dan kalimat-kalimat yang indah.

1.6.3 *Ikigai*

Ikigai (生き甲斐) merupakan istilah dari bahasa Jepang untuk menjelaskan konsep dari kesenangan dan makna pada kehidupan. Akar dari konsep ini sudah sangat tua, meskipun istilah *ikigai* sendiri mulai dikenal lebih luas pada pertengahan abad ke-20. Konsep *ikigai* sebagai landasan filosofi hidup pertama kali diteliti oleh Akihiro Hasegawa, seorang profesor asal Jepang. Melalui penelitiannya pada tahun 2001, Hasegawa yang kala itu berada di Universitas Toyo Eiwa, menemukan bahwa akar konsep *ikigai* dapat dilacak hingga periode Heian

(794-1185 Masehi). Konsep *ikigai* di Jepang lebih menekankan pada seberapa jauh seseorang dapat memberikan manfaat atau membuat dirinya berguna bagi masyarakat dan lingkungan sekitarnya dengan kemampuan yang seseorang miliki tanpa memperhitungkan pamrih (Hiroshi, 2020: 21). *Ikigai* bisa digunakan untuk menunjukkan sumber nilai dalam sebuah kehidupan seseorang atau hal-hal yang membuat hidup seseorang menjadi lebih berharga. Ken Mogi berpendapat bahwa *ikigai* adalah alasan seseorang bangun setiap pagi dan tidak harus berupa tujuan besar, tetapi bisa berupa hal-hal kecil dalam hidup yang memberikan kepuasan dan kebahagiaan (Mogi, 2017). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *ikigai* di Jepang lebih berakar pada hal-hal kecil dalam hidup yang dapat memberikan kepuasan sehari-hari serta memberikan kebahagiaan pada diri seseorang.

Meskipun konsep *ikigai* di Jepang lebih luas dan bersifat personal, interpretasi *ikigai* di luar Jepang justru menyederhanakan *ikigai* menjadi alat untuk menemukan karier atau mencapai kebahagiaan. Seperti yang dikatakan oleh Hiroshi pada bukunya bahwa *goals* dari *ikigai* barat lebih kepada pencapaian yang lebih besar dan sifatnya materiil, sementara *ikigai* asli Jepang lebih kepada moral dan kebahagiaan (Hiroshi, 2020: 23). Banyak penulis dan pelatih kehidupan barat mengadopsi konsep ini, dengan menekankan bahwa *ikigai* dapat ditemukan di antara empat komponen yaitu apa yang kita cintai, apa yang kita kuasai, apa yang dibutuhkan dunia, dan apa yang dapat memberi kita penghasilan. Salah satu peneliti barat yang membahas tentang *ikigai* adalah Hector Garcia dan Francisc Miralles.

Garcia dan Miralles (2016) dalam bukunya mengemukakan bahwa ada empat elemen untuk menemukan *ikigai* pada diri seseorang. Adapun empat elemen tersebut yaitu:

1. Misi

Misi berkaitan dengan melakukan sesuatu yang memberikan manfaat bagi orang lain atau masyarakat secara lebih dan memiliki kontribusi yang positif. Memiliki misi hidup berarti memberikan perasaan tujuan yang lebih besar dari diri sendiri. Melalui misi, maka akan terasa bahwa itu memiliki dampak yang baik pada orang lain dan bahkan dapat berdampak kehidupan seseorang.

2. Keahlian

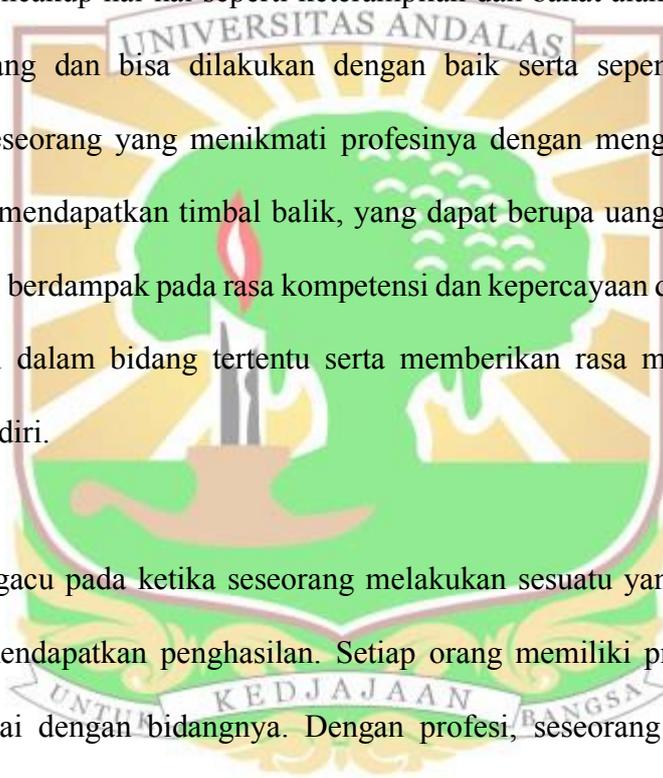
Keahlian mencakup hal-hal seperti keterampilan dan bakat alamiah yang dimiliki oleh seseorang dan bisa dilakukan dengan baik serta sepenuh hati. Sebagai gambaran seseorang yang menikmati profesinya dengan menggunakan keahlian mereka dan mendapatkan timbal balik, yang dapat berupa uang atau pengalaman kerja. Hal ini berdampak pada rasa kompetensi dan kepercayaan dari diri seseorang, menjadi ahli dalam bidang tertentu serta memberikan rasa memuaskan seperti kebanggaan diri.

3. Profesi

Profesi mengacu pada ketika seseorang melakukan sesuatu yang memungkinkan seseorang mendapatkan penghasilan. Setiap orang memiliki profesinya masing-masing sesuai dengan bidangnya. Dengan profesi, seseorang dapat memenuhi kebutuhan finansial mereka. Memiliki mata pencaharian dapat memberikan kestabilan ekonomi dapat memberi rasa aman bagi hidup seseorang.

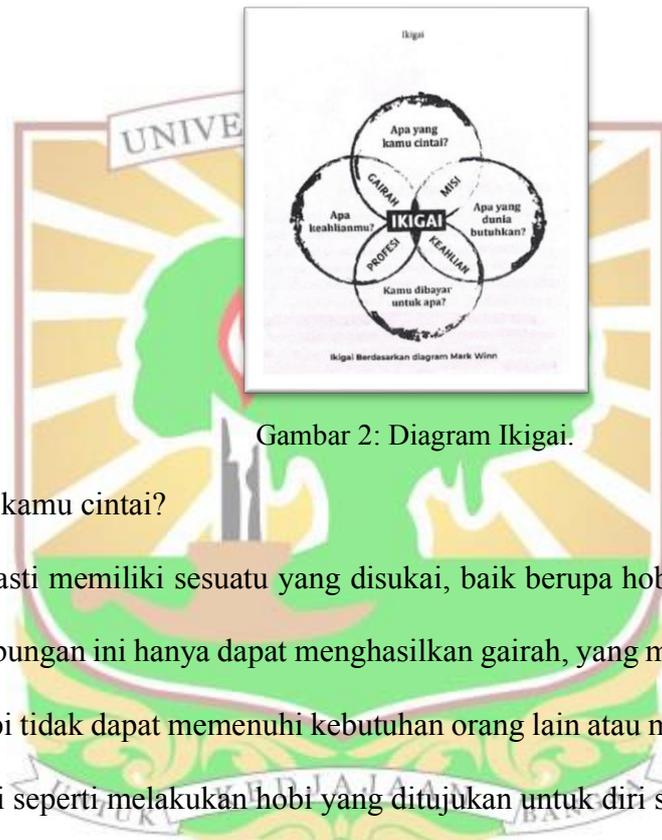
4. Gairah

Gairah mengacu pada melakukan sesuatu yang dicintai, hal-hal yang membuat diri bersemangat dan antusias. Gairah juga dikenal dengan istilah *Passion*. Menjalani hidup dengan gairah membawa rasa kepuasan yang mendalam kepada seseorang.



Ketika melakukan sesuatu dengan gairah atau *passion*, seseorang akan cenderung bersedia menghadapi segala kesulitan dan hambatan dalam melakukan sesuatu.

Berdasarkan elemen tersebut, tergambar juga komponen dari empat bagian elemen *ikigai* yang masing-masing komponen tersebut menjadi pembentuk dari elemen *ikigai* itu sendiri sesuai dengan diagram dari Mark Winn dalam Garcia dan Miralles (2016). Adapun komponen tersebut meliputi:



Gambar 2: Diagram Ikigai.

1. Apa yang kamu cintai?

Seseorang pasti memiliki sesuatu yang disukai, baik berupa hobi atau minat yang dimiliki. Gabungan ini hanya dapat menghasilkan gairah, yang membuat seseorang senang, tetapi tidak dapat memenuhi kebutuhan orang lain atau memberikan timbal balik. Hal ini seperti melakukan hobi yang ditujukan untuk diri sendiri. Elemen ini merupakan pembentuk dari munculnya dua elemen *ikigai* yaitu gairah dan misi.

2. Apa yang dunia butuhkan?

Irisian ini berarti sesuatu yang dibutuhkan oleh dunia. Cara menemukan hal tersebut adalah dengan memberikan kontribusi dalam sebuah profesi. Hal ini memberikan manfaat lebih besar daripada diri sendiri dan dapat membawa rasa makna yang mendalam dalam hidup. Melalui kontribusi positif, maka seseorang dapat merasa memiliki dampak dan memainkan peran yang penting dalam

meningkatkan kualitas hidup masyarakat atau dunia. Elemen ini merupakan pembentuk dari munculnya dua elemen *ikigai* yaitu misi dan keahlian.

3. Kamu dibayar untuk apa? (Timbal balik)

Irisan ini berarti sebuah timbal balik. Timbal balik tersebut dapat berupa uang, pengalaman, penghargaan, dan lain-lain. Ketika seseorang menciptakan sesuatu dan digunakan oleh orang lain, si pencipta mendapatkan penghargaan, baik materi maupun kehormatan. Oleh karena itu, timbal balik yang didapatkan oleh seseorang tidak selalu berupa uang atau penghasilan. Elemen ini merupakan pembentuk dari munculnya dua elemen *ikigai* yaitu profesi dan gairah.

4. Apa keahlian kamu?

Keahlian diri pada irisan ini diartikan sebagai keahlian yang dikuasai oleh seseorang. Hal ini mengacu pada keahlian seseorang yang sudah ahli dalam bidang tertentu. Seseorang akan tahu keahliannya jika mereka tahu apa yang mereka sukai dan menjadikannya profesi dan merasa percaya diri dalam melakukannya. Melakukan sesuatu yang dikuasai akan memberikan kepuasan tersendiri dan tentunya membuka pintu untuk lebih banyak potensi pencapaian. Elemen ini akan merupakan pembentuk dari munculnya dua elemen *ikigai* yaitu profesi dan gairah.

1.6.4 *Mise-en-scene*

Mise-en-scene adalah istilah dalam bahasa Perancis pada film yang berarti “menempatkan dalam adegan” yang merupakan arah dari apa yang muncul dalam frame film (Bordwell dan Thompson, 2008). Dalam konteks film ataupun animasi, *mise-en-scene* mengacu pada sejumlah elemen yang bekerja bersama-sama dalam suatu adegan yang diletakkan dan diatur di depan kamera untuk menciptakan atmosfer dan menyampaikan informasi kepada penonton. *Mise-en-scene* dalam

animasi menurut Maureen Furniss dalam bukunya yang berjudul *Art In Motion* terbagi sebagai berikut:

1. Desain Gambar (*Image Design*)

Desain gambar merujuk pada tata letak visual atau komposisi elemen-elemen visual dalam sebuah frame animasi. Desain gambar melibatkan penempatan karakter, objek, latar belakang, dan elemen visual lainnya untuk menciptakan kesan estetika tertentu atau mengarahkan fokus penonton ke bagian penting dari cerita. Aspek ini juga mencakup pengaturan perspektif, skala, dan ruang dalam frame, yang secara langsung memengaruhi bagaimana penonton mengalami cerita dan suasana dari animasi tersebut.

2. Garis Warna (*Color Line*)

Garis warna merujuk pada penggunaan warna sebagai elemen utama dalam penyampaian mood, emosi, serta penekanan pada tema tertentu dalam animasi. Pilihan palet warna bisa mencerminkan suasana hati karakter, kondisi lingkungan, atau bahkan mempengaruhi interpretasi keseluruhan adegan. Sebagai contoh, warna-warna hangat seperti merah dan oranye dapat menciptakan suasana yang intens atau penuh semangat, sedangkan warna-warna dingin seperti biru dan hijau memberikan rasa tenang atau misteri. Dalam animasi, warna juga sering digunakan secara simbolis untuk menunjukkan perkembangan karakter atau perubahan dalam alur cerita. Kontrol garis warna yang baik akan membuat setiap adegan lebih hidup dan membantu penonton untuk lebih terhubung dengan cerita yang disampaikan.

3. Gerakan (*Movement*)

Gerakan dalam animasi adalah salah satu elemen utama yang membedakannya dari seni visual statis. Gerakan tidak hanya mencakup bagaimana karakter atau objek bergerak, tetapi juga bagaimana gerakan tersebut dirancang untuk memperkuat

narasi dan emosi dalam cerita. Setiap gerakan dalam animasi, baik itu besar atau kecil, harus direncanakan dengan hati-hati untuk menghasilkan dampak visual yang kuat. Gerakan juga mencakup ritme dan tempo, yang dapat mempengaruhi persepsi penonton terhadap kecepatan cerita. Misalnya, gerakan cepat dapat menciptakan perasaan ketegangan atau urgensi, sementara gerakan lambat sering kali digunakan untuk menciptakan momen dramatis atau reflektif.

4. Kinematika (*Kinematics*)

Kinematika dalam animasi mengacu pada cara pergerakan objek atau karakter dihasilkan dan dipahami melalui aturan fisika yang diterapkan pada mereka. Kinematika melibatkan studi tentang bagaimana objek bergerak dalam ruang dan waktu, termasuk faktor-faktor seperti berat, inersia, momentum, dan gravitasi. Dalam animasi, kinematika membantu menciptakan ilusi bahwa karakter atau objek yang digambarkan memiliki massa, gaya, dan resistensi terhadap pergerakan. Penggunaan kinematika yang baik dapat membuat animasi terasa lebih realistis dan mendalam, meskipun dunia yang ditampilkan mungkin bersifat fantasi atau fiksi. Dengan menerapkan prinsip-prinsip kinematika ini, animasi dapat menghasilkan gerakan yang lebih meyakinkan dan secara emosional menarik bagi penontonnya.

1.7 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Metode deskriptif analisis adalah analisis dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta dengan analisis (Ratna, 2011:53). Langkah pertama yang dilakukan adalah menonton seri *anime* yang menjadi sumber data penelitian, yaitu *Violet Evergarden* karya Taichi Ishidate yang berjumlah 13 episode. Langkah selanjutnya melakukan analisa terhadap adegan-adegan pada episode mana saja saja yang memperlihatkan atau menggambarkan *ikigai* pada tokoh Violet. Kemudian hasil data yang ditemukan pada sumber data akan dijabarkan dan dikaitkan dengan

pendekatan struktural dan unsur intrinsik serta dengan menggunakan teori *ikigai* dan *mise-en-scene*.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini, yaitu: Bab I merupakan pendahuluan yang berisikan latar belakang, rumusan-rumusan masalah yang akan diteliti, tujuan penulisan, manfaat penulisan, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II berisikan mengenai unsur intrinsik pada *anime Violet Evergarden*. Bab III merupakan pemaparan hasil temuan data dan pembahasan dengan menggunakan pendekatan struktural serta unsur intrinsik, teori *ikigai*, dan teori *mise-en-scene*. Bab IV merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran terkait penelitian yang dibuat.

