

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Damono (1978), sastra jika dilihat dari segi isinya dapat diasumsikan sebagai karangan fiksi yang tidak mengandung fakta di dalamnya. Sastra berbeda dengan berita, laporan perjalanan, sejarah, biografi, dan tesis karena tulisan tersebut mengandung informasi berupa fakta di dalamnya. Maka, berdasarkan pandangan tersebut, dapat dikatakan bahwa sastra adalah semua jenis karangan yang berisi dunia fantasi manusia, yang tidak dapat semena-mena dihubungkan dengan dunia nyata.

Berbagai ahli telah memberikan pengertian mengenai ilmu sastra dalam bentuk buku, kamus, ensiklopedia, jurnal, dan sebagainya. Pendapat yang mereka katakan tentu saja juga berbeda-beda. Badrun (1983:11) berpendapat jika ilmu sastra menyelidiki sastra secara ilmiah. Selanjutnya, Eddy (1991:96) berpendapat jika ilmu sastra merupakan semua bentuk serta cara pendekatan terhadap karya sastra dan gejala sastra. Eneste (1994:47) berpendapat jika ilmu sastra merupakan suatu bidang ilmu berupa karya sastra sebagai objek utamanya. Dalam *Ensiklopedia Sastra Indonesia*, ilmu sastra diketahui dengan sebutan *general literature* yang menyangkup seluruh pendekatan ilmiah terhadap gejala sastra. Mahayana (2005:223) berpendapat jika ilmu sastra menyelidiki kesusastraan melalui berbagai masalahnya secara ilmiah. Melalui ilmu sastra, seseorang mampu mempelajari dan meneliti suatu karya sastra secara baik dan bisa dipertanggungjawabkan.

Berbagai pendapat di atas mengenai ilmu sastra dapat menghasilkan kesimpulan bahwa karya sastra dapat diselidiki melalui ilmu sastra mengenai

gejala-gejala yang menyertainya secara ilmiah dan sistematis, yang pada hakikatnya tidak memikirkan batas-batas antar bangsa dan antar kebudayaan (Suhariyadi, 2014:17)

Karya sastra memiliki berbagai macam jenis seperti cerita pendek (cerpen), novel, puisi, hingga prosa. Dari berbagai macam bentuk karya sastra tersebut, salah satu di antaranya adalah animasi. Dalam bahasa Jepang, animasi disebut dengan *animeshon* atau アニメ (*anime*). *Anime* merupakan sebutan animasi Jepang yang pada umumnya bercirikan gambar-gambar bergerak yang menunjukkan tokoh-tokoh dalam bermacam tempat dan cerita yang ditujukan pada berbagai jenis penonton. *Anime* biasanya diadaptasi dari komik populer, namun tidak sedikit juga beredar animasi-animasi karya original yang tidak diadaptasi dari komik dan berdiri sendiri. Sama halnya seperti karya sastra lain, *anime* juga bisa dimanfaatkan sebagai penggambaran realita kehidupan masyarakat, khususnya masyarakat Jepang.

Salah satu *anime* yang bisa menjadi contoh adalah *Gin no Saji* atau yang bisa dikenal juga dengan sebutan *Silver Spoon*. *Anime* ini merupakan adaptasi komik karya Arakawa Hiromu dengan judul yang sama. *Gin no Saji* diangkat menjadi *anime* pada tahun 2013 yang digarap oleh sutradara Ito Tomohiko.

Komikus *Gin no Saji*, Arakawa Hiromu memulai cerita komik ini yang didasarkan pada kehidupan masa mudanya di Hokkaido. Lahir pada 8 Mei 1973, ia tumbuh besar di lingkungan peternakan susu bersama tiga saudari perempuan dan adik laki-lakinya. Sejak kecil, Arakawa sudah memiliki keinginan untuk menjadi komikus dan pada masa sekolahnya ia sering menggambar pada buku tulisnya. Pada musim panas tahun 1999, ia pindah ke Tokyo dan memulai karirnya dalam dunia komik dengan menjadi karyawan di Square Enix sekaligus asisten dari Hiroyuki

Etoo, komikus *Mahoujin Guru Guru*. Pada April 2011, ia memulai serial komik *Gin no Saji*. Ia menantang dirinya untuk menulis cerita yang lebih realistis dengan *Gin no Saji* daripada menulis cerita fantasi lain seperti serialnya sebelumnya, *Fullmetal Alchemist* yang rilis pada tahun 2001. Popularitas *Gin no Saji* dengan cepat meningkat di antara terbitan *anime* dan komik lain dalam Majalah *Shonen* Mingguan Shogakukan. Pada tahun 2013, *Gin no Saji* diadaptasi ke dalam serial *anime* yang disutradarai oleh Ito Tomohiko. Kemudian, serial *live-action* dari komik ini diproduksi dan rilis pada tahun 2014 oleh studio Toho.

Ito Tomohiko, sutradara yang menggarap serial *anime* dari *Gin no Saji*, merupakan seorang sutradara asal Jepang yang lahir pada 20 Oktober 1978 di Kasugai, Aichi, Jepang. Ia yang saat ini berumur 44 tahun, dikenal atas karyanya dalam menyutradarai *Occult Academy*, dua serial pertama *Sword Art Online*, *Erased*, dan salah satunya adalah serial pertama dari *Gin no Saji*. Setelah lulus dari *Tokyo University of Marine Science and Technology*, ia bergabung ke studio Madhouse dan beralih profesi dari asisten produksi menjadi sutradara episode. Ia berpartisipasi dalam berbagai produksi di bawah nama samaran Kagurazaka Tokiichi selama ia tergabung di studio Madhouse. Sebelum ia memulai debut pertamanya dalam menyutradarai *Occult Academy*, ia bekerja sebagai asisten sutradara dalam produksi *Death Note*, *The Girl Who Leapt Through Time*, dan *Summer Wars*. Pada 16 September 2022, ia meluncurkan serial *manga* pertamanya yang berjudul *Wonder X* dengan ilustrasi oleh Mekki Kuroyama. Ito Tomohiko saat ini berkediaman di Shinjuku, Tokyo.

Pada penelitian ini, peneliti memilih *Gin no Saji* sebagai objek material karena di dalamnya terdapat berbagai hal layak untuk dibahas. Salah satunya adalah

bagaimana sebuah kota kecil di Hokkaido memiliki sekolah menengah atas pertanian yang teramat luas dengan berbagai macam bidang keahlian di dalamnya, seperti membuat susu, keju, peternakan, dan lain-lain. Peneliti ingin mengungkap seperti apa kehidupan masyarakat agrikultur Jepang di Hokkaido dengan berbagai macam kekayaan alam dan hewan ternak yang melimpah serta membandingkannya dengan kehidupan masyarakat Jepang yang ditampilkan dalam *Gin no Saji*. Salah satunya adalah tokoh Hachiken Yuugo yang datang dari perkotaan dan harus belajar semua hal tentang pertanian dan peternakan dari awal.

Gin no Saji didasarkan pada suatu daerah di salah satu prefektur Jepang, yaitu Hokkaido. Hokkaido merupakan salah satu dari empat pulau yang ada di Jepang, berlokasi di bagian paling utara Jepang. Menghadap laut Okhotsk dan dipisahkan dari Honshu oleh Selat Tsugaru dan dari Sakhalin oleh Selat Soya. Karakteristik wilayah pada dataran rendahnya mewakili zona peralihan antara hutan dengan iklim sejuk di bagian selatan dan sub-Arktik hutan di utara. Sama seperti wilayah lain di Jepang, Hokkaido juga memiliki empat musim yang berbeda. Namun, berbeda dengan kebanyakan pulau di Jepang, Hokkaido biasanya tidak terpengaruh oleh “Tsuyu” dan angin topan pada saat musim hujan.

Pada pertengahan abad ke-19, rezim Tokugawa runtuh dan era Meiji muncul dan menyebar ke seluruh wilayah Jepang, termasuk Hokkaido. Pemerintahan Meiji meluncurkan Kantor Pengembangan Hokkaido, *Kaitakushi*, dengan membangun kantor pusatnya di Sapporo pada 1869. *Kaitakushi* meningkatkan program imigrasi dari pulau-pulau utama di Jepang ke Hokkaido dengan lebih dari tiga juta warga yang bermigrasi dari tahun 1869-1936, lebih dari setengahnya adalah petani. Sejak saat itu, perkembangan agrikultur di Hokkaido

mulai berkembang dengan dibangunnya Universitas Agrikultur Sapporo (sekarang Universitas Hokkaido) pada 1876 dan mengundang banyak profesor dari luar negeri, khususnya Amerika Serikat. Mereka mempelajari lingkungan dan iklim Hokkaido dan menyocokkan tanaman apa yang sebaiknya di tanam sesuai dengan lingkungannya.

Anime Gin no Saji yang berlatar belakang di Hokkaido ini bercerita tentang seorang tokoh laki-laki bernama Hachiken Yuugo (selanjutnya disebut Hachiken), yang memutuskan untuk memilih pergi ke sekolah menengah atas di daerah yang cukup jauh dari tempat tinggalnya. Hachiken merupakan seorang siswa yang pintar dan masuk ke dalam sebuah SMP yang cukup bergengsi di Sapporo. Selama masa kehidupannya sejak kecil hingga SMP, Hachiken ditekan secara terus menerus oleh ayahnya untuk selalu berprestasi dan mengikuti jejak kakak laki-lakinya untuk bisa masuk ke Universitas Tokyo. Hachiken yang depresi dan tertekan akhirnya tidak bisa masuk ke SMA tujuannya di Sapporo, memutuskan untuk pergi ke sekolah di daerah yang jauh dari kota. Sekolah tersebut adalah *Ooezo Agricultural High School* (selanjutnya disebut Ezonoo), sekolah agrikultur di daerah pedesaan yang semata-mata ia pilih hanya karena sekolah itu jauh dari perkotaan dan memiliki asrama. Hachiken yang berasal dari kota dan tidak memiliki pengetahuan dasar mengenai pertanian dan peternakan ini, dihadapkan dengan teman-teman sekelasnya yang berasal dari kalangan keluarga petani dan peternak. Ia yang awalnya mengharapkan kehidupan sekolah di Ezonoo akan lebih mudah, ternyata sama sekali tidak. Pada awal pertemuan, Hachiken dibagi ke dalam kelompok untuk bertugas pagi-pagi sekali mengumpulkan telur-telur ayam di peternakan. Hachiken yang sama sekali tidak tahu dari mana telur ayam itu berasal, dihadapkan dengan

rasa jijik dan mual saat pertama kali mengetahuinya. Selain mengumpulkan telur ayam, menanam sayur, ia juga belajar bagaimana cara mengurus hewan ternak, seperti memberi makan babi hingga pemerah susu sapi.

Ezonoo merupakan SMA agrikultur yang ada dalam *anime Gin no Saji*. Dalam sekolah tersebut, ada banyak bidang jurusan serta keahlian yang bisa diperoleh. Salah satunya jurusan di mana Hachiken ditempatkan, Ilmu Ternak Perah. Selain diajarkan untuk bertani dan beternak, siswanya juga diperbolehkan untuk mempelajari hal-hal lain seperti manajemen bisnis pertanian, mengolah susu sapi menjadi keju, serta kewajiban mengikuti ekstrakurikuler yang sesuai dengan minat bakatnya. Contohnya Hachiken yang memilih untuk mengikuti ekstrakurikuler berkuda. Hachiken yang dikelilingi oleh teman-temannya yang sebagian besar akan melanjutkan usaha pertanian atau peternakan milik keluarga mereka, merasa gugup dan kebingungan karena ia sama sekali tidak tahu jalan apa yang akan ditempuh olehnya di masa depan. Ia yang pada mulanya merasa jijik dan tidak terbiasa dengan kehidupan pertanian dan peternakan, lambat laun mulai beradaptasi dan terbiasa dengan lingkungan baru di sekitarnya walaupun dengan beberapa kesulitan. Ia juga mulai menyadari bagaimana pertanian dan peternakan ini dapat memengaruhi kehidupan teman-temannya.

Gin no Saji menggambarkan kehidupan masyarakat Jepang, khususnya Hokkaido dalam memanfaatkan kekayaan alam yang mereka punya. Bagaimana sebuah *Gin no Saji* atau sendok perak, memiliki arti yang sangat bermakna bagi mereka. Bahwa mereka adalah anak petani dan peternak yang tidak akan pernah kelaparan sekalipun mereka miskin dan tidak punya uang. Sebab walaupun mereka

tidak punya uang, mereka akan tetap bisa makan dengan cara mengolah hasil pertanian dan peternakan mereka seperti yang tergambar pada *anime* ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian dan mengkaji lebih jauh bagaimana gambaran masyarakat Hokkaido di bidang agrikultur seperti pertanian dan peternakan sehingga dapat tergambar pada *anime Gin no Saji* pada rentang tahun 2013–2014 sesuai dengan tahun rilis *anime* tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana gambaran masyarakat Hokkaido di bidang agrikultur pertanian dan peternakan dalam *anime Gin no Saji* yang juga dikaitkan dengan *mise-en-scene*.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai gambaran masyarakat Hokkaido di bidang agrikultur pertanian dan peternakan melalui *anime Gin no Saji*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan untuk penelitian selanjutnya dalam melakukan penelitian yang lebih rinci lagi. Dalam penelitian ini juga diharapkan dapat membantu dalam memberikan pemahaman mengenai gambaran kehidupan masyarakat agrikultur di Jepang, khususnya di Hokkaido.

1.4.2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan langsung mengenai gambaran kehidupan masyarakat agrikultur di Hokkaido.
- b. Bagi masyarakat, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan sebagai acuan dalam menyusun penelitian selanjutnya terkait gambaran kehidupan masyarakat agrikultur di Hokkaido.

1.5 Tinjauan Pustaka

Dalam membuat suatu penelitian, diperlukan adanya tinjauan pustaka untuk menghindari adanya kesamaan terhadap penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian terdahulu dimanfaatkan penulis sebagai acuan dan referensi agar memudahkan dalam penyusunan penelitian ini. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang penulis temukan, yaitu:

Pertama, Wijaya (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Gambaran Kehidupan Homeless di Jepang dalam Anime Tokyo Godfather Karya Satoshi Kon”, menjelaskan mengenai faktor apa saja yang memengaruhi tokoh-tokoh dalam *anime* tersebut hingga menjadi *homeless*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori sosiologi sastra yang berfokus pada faktor apa saja yang menyebabkan seseorang menjadi *homeless*. Pada penelitian ini, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa faktor yang paling memengaruhi seseorang menjadi *homeless* adalah faktor mental dan permasalahan individu, serta faktor

sosial. Persamaan yang diperoleh antara penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah keduanya sama-sama membahas gambaran kehidupan masyarakat di Jepang dan menggunakan teori yang sama, yaitu sosiologi sastra. Perbedaan pada kedua penelitian ini terletak dari objek materialnya, di mana Suryalaga menggunakan *anime Tokyo Godfather*, sedangkan penulis menggunakan *anime Gin no Saji*. Kemudian, pada objek formalnya, penelitian tersebut berfokus pada kehidupan *homeless* sementara penelitian yang akan penulis lakukan berfokus pada kehidupan agrikultur.

Kedua, Gusmayana dkk. (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pesan Moral Kegigihan dalam *Anime Gin no Saji (Silver Spoon)*: Analisis Semiotika Roland Barthes”, menjelaskan mengenai pesan moral kegigihan dalam *anime* melalui analisis semiotika Roland Barthes. Peneliti bertujuan untuk menggambarkan pesan moral kegigihan dalam percakapan verbal dan non-verbal di *anime*. Metode yang digunakan adalah observasi, teknik mendengarkan, serta teknik mencatat. Dalam penelitian ini, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat lima pesan moral yang menggambarkan kegigihan berdasarkan percakapan verbal dan tiga pesan moral kegigihan berdasarkan percakapan non-verbal tokoh dalam *anime* melalui analisis semiotika Roland Barthes. Persamaan antara penelitian Gusmayana dkk. dengan penelitian yang penulis lakukan adalah keduanya menggunakan objek material yang sama, yaitu *anime Gin no Saji*. Perbedaan di antara keduanya adalah Gusmayana dkk. menggunakan lingkup penelitian linguistik melalui analisis semiotika Roland Barthes, sementara penulis menggunakan lingkup penelitian sastra melalui teori sosiologi sastra yang membahas gambaran kehidupan masyarakat di Hokkaido

Ketiga, Maulana (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Keigo pada *Anime Gin no Saji Bahasa Hormat (Keigo)* dalam *Anime Gin no Saji Season Satu*”, menjelaskan penggunaan bahasa hormat (*keigo*) yang terdapat di dalam *anime*, serta parameter penggunaan *sonkeigo*, *kenjougo*, dan *teineigo* dalam *anime*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori sosiolinguistik dengan metode kualitatif analisis deskriptif melalui data yang diperoleh dengan mendengarkan dan mencatat. Melalui penelitian ini, peneliti memperoleh kesimpulan bahwa diketahui *sonkeigo* terdapat pada 21 data, *kenjougo* terdapat dalam 9 data, dan *teineigo* terdapat dalam 47 data. Dapat disimpulkan bahwa bahasa hormat yang sering digunakan adalah *teineigo* dan parameter yang paling berpengaruh dalam penggunaannya adalah parameter umur. Persamaan antara penelitian yang dilakukan Ilham dengan penelitian yang penulis lakukan adalah keduanya menggunakan objek material yang sama, yaitu *anime Gin no Saji*. Pembedanya adalah penelitian Ilham menggunakan lingkup penelitian linguistik berupa ragam hormat, sementara penelitian penulis menggunakan lingkup penelitian sastra berupa gambaran kehidupan masyarakat Hokkaido.

Keempat, Pratama (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Klasifikasi Emosi Pada Tokoh Hachiken dalam *Anime Gin no Saji* Karya Hiromu Arakawa”, menjelaskan mengenai klasifikasi emosi yang dialami tokoh Hachiken menggunakan teori psikologi sastra yang diteliti berdasarkan teori klasifikasi emosi Krech. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dengan data yang bersumber dari publikasi cetak dan elektronik. Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa tokoh utama Hachiken Yuugo memiliki klasifikasi emosi berupa rasa bersalah dan rasa bersalah yang

dipendam, menghukum diri sendiri, rasa malu, kesedihan, dan cinta. Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Audrey dengan penelitian yang penulis lakukan adalah keduanya sama-sama menggunakan objek material yang sama, yaitu *anime Gin no Saji* karya Arakawa Hiromu yang disutradarai oleh Ito Tomohiko. Pembedanya adalah teori yang digunakan dalam penelitian Audrey adalah teori psikologi sastra, sementara penulis menggunakan teori sosiologi sastra. Topik yang dibahas juga berbeda di mana Audrey membahas klasifikasi emosi tokoh utama, sementara penulis membahas gambaran kehidupan masyarakat di Hokkaido.

Kelima, Rochtanantyo (2024), dalam penelitiannya yang berjudul “Kebudayaan Peternakan di Hokkaido Melalui Pendekatan *Cultural Studies* pada *Manga Gin no Saji*”, menjelaskan mengenai kebudayaan yang ada pada lingkungan peternakan di Hokkaido dalam *manga* menggunakan teori *cultural studies* Morrison. Penelitian ini bersifat deskriptif dengan metode kualitatif. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh merupakan potongan dialog serta gambar yang terdapat dalam komik. Pada penelitian ini, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa terdapat 22 data terkait kebudayaan menurut studi kebudayaan Morrison, diantaranya 15 data mengenai budaya peternakan, empat data mengenai sistem *ie*, dan tiga data mengenai sistem balap kuda di Jepang. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah keduanya menggunakan objek material yang sama, yaitu *Gin no Saji* karya Arakawa Hiromu yang disutradarai oleh Ito Tomohiko. Pembedanya adalah teori yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teori studi kebudayaan, sementara teori yang akan penulis gunakan adalah teori sosiologi sastra.

1.6 Landasan Teori

1.6.1. Pendekatan Sosiologi Sastra

Umumnya, sosiologi dapat diketahui sebagai kajian objektif mengenai manusia dan masyarakat yang meliputi proses-proses sosial yang terdapat di dalamnya. Disiplin ini memfokuskan segala fenomena sosial sebagai bahan penelitian yang harus dijelaskan secara ilmiah, mencakup pola kebudayaan, ekonomi, bahasa, sastra, dan lain-lain. Melalui proses ini dapat diperoleh bagaimana seseorang mampu berinteraksi dengan komunitasnya serta mekanisme sosialnya sehingga ia dapat diterima dalam suatu perilaku tertentu. Secara singkat sosiologi dapat diketahui sebagai disiplin yang memiliki tujuan untuk mengkaji perilaku manusia, pembentukan satu struktur sosial dan kesepakatan bersama dalam ekonomi, politik, budaya, dan lain sebagainya.

Karya sastra dianggap sebagai sebuah usaha untuk menciptakan kembali hubungan manusia dengan keluarganya, masyarakat, politik, agama, dan lain-lain, sebab adanya kemungkinan untuk menjadi satu alternatif aspek estetis untuk menyesuaikan diri serta melakukan perubahan dalam suatu masyarakat (Swingewood, 1972:12). Selanjutnya Damono (1978:68) juga mengemukakan bahwa sastra, khususnya novel dapat menengahi satu persoalan yang juga dibicarakan oleh sosiologi yaitu masyarakat dan segala aktivitas di sekitar mereka. Wellek dan Warren dalam Damono (1978:3) secara singkat mengklasifikasi masalah yang terdapat dalam sosiologi sastra sebagai berikut:

- a. Sosiologi Pengarang. Di mana permasalahan yang ada mencakup status sosial, ideologi sosial, dan lain-lain yang berkaitan pengarang sebagai penghasil sastra.

- b. Sosiologi Karya Sastra. Permasalahan yang membahas karya sastra itu sendiri, di mana inti penelitiannya adalah apa yang tersirat dalam karya sastra dan tujuan apa yang ingin dicapai.
- c. Sosiologi Pembaca. Di mana karya sastra memberi pengaruh sosial terhadap pembacanya.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan klasifikasi Wellek dan Warren yang kedua, yaitu sosiologi karya sastra. Sosiologi karya sastra mengkaji karya dalam hubungannya dengan masalah sosial yang terdapat dalam masyarakat di mana masalah ini berupa isi karya sastra, tujuan, dan juga hal-hal yang tersirat dalam karya. Masalah sosial yang dapat dikaji dapat dilihat dari segi ekonomi, sosial, dan pendidikan. Melalui pengkajian masalah-masalah sosial tersebut, terdapat hubungan antara karya sastra dengan kehidupan masyarakat di mana sistem ekonomi pada umumnya menyiratkan sistem kekuasaan dan pengendalian dalam bentuk kehidupan keluarga, di mana keluarga ini memiliki peran penting dalam pendidikan, konsep cinta dan seksualitas, serta emosi (Wellek dan Warren, 1949:101). Pada hal ini, penulis meneliti bagaimana gambaran kehidupan masyarakat agrikultur pertanian dan peternakan di Hokkaido yang tercermin dalam *anime*.

1.6.2. Unsur Intrinsik

Nurgiyantoro (2018) mengemukakan bahwa unsur pembangun sebuah novel yang membentuk totalitas terbagi menjadi dua, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik menjadi pembentuk karya sastra itu sendiri, sementara unsur ekstrinsik merupakan unsur di luar karya sastra yang turut memberi pengaruh dalam membangun karya sastra. Selanjutnya Wellek dan Warren (dalam

Nurgiyantoro, 2018) mengemukakan pendapat bahwa unsur intrinsik karya sastra yang asalnya dari dalam karya sastra itu sendiri.

a. Tema

Hartoko dan Rahmanto (dalam Nurgiyantoro, 2018) berpendapat bahwa tema adalah gagasan dasar yang mendukung karya sastra dan terkandung dalam teks sebagai struktur semantik dan melibatkan persamaan atau perbedaan. Menurut Scharbach (dalam Aminuddin, 2015) berpendapat bahwa tema merupakan gagasan yang menjadi dasar sebuah cerita sehingga memiliki peran sebagai akses pengarang untuk menjelaskan karya yang ia ciptakan.

b. Alur

Aminuddin (2015) mengemukakan bahwa alur dalam sebuah karya merupakan rangkaian cerita yang dibentuk oleh peristiwa sehingga membentuk sebuah cerita yang disajikan oleh para tokoh. Nurgiyantoro (2018) selanjutnya mendeskripsikan bahwa alur secara garis besar dibagi atas tiga tahap, yaitu tahap awal, tahap tengah, dan tahap akhir.

Tahap awal dalam suatu cerita pada umumnya disebut sebagai tahap pengantar. Pada tahap pengantar ini umumnya berisi informasi penting mengenai apa yang akan diceritakan di tahap selanjutnya. Tahap tengah atau tahap konflik memberikan gambaran mengenai konflik yang mulai muncul. Pada tahap akhir, terdapat penyelesaian yang menjelaskan bagaimana cerita berakhir atau penyelesaian masalah.

c. Tokoh dan Penokohan

Menurut Nurgiyantoro (2018), penokohan adalah hadirnya seorang tokoh dalam suatu cerita atau drama baik secara langsung atau tidak langsung yang bisa membuat pembaca memberikan tafsiran atas dirinya melalui perkataan dan tindakan tokoh. Hutahaeen (2017) menyatakan bahwa penokohan merupakan penggambaran tokoh cerita yang menjadi fokus perhatian baik karena penggambaran fisik maupun tokoh yang dibawanya. Selvi, Nazurty, dan Karim (2015) menjelaskan penokohan adalah pemberian karakter kepada tokoh cerita. Sifat atau karakter yang diberikan kepada tokoh-tokoh tersebut nantinya akan tercermin dalam pemikiran, ucapan, dan pandangan tokoh tersebut terhadap sesuatu. Karakter dan sifat inilah yang membuat perbedaan antara satu karakter dengan lainnya.

d. Latar

Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2018) mengemukakan bahwa latar adalah sebuah landasan pada pengertian tempat, hubungan waktu dan ungkapan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Kesimpulannya, latar merupakan suasana yang ada di dalam cerita berupa tempat, waktu, dan keadaan sosial budaya yang beriringan di setiap peristiwa yang terjadi dalam sebuah cerita. Selanjutnya Nurgiyantoro (2018) membagi latar atas tiga unsur utama, yakni tempat, waktu, dan sosial di mana ketiganya saling berkaitan.

1.6.3. *Mise-en-scene*

Bordwell dan Thompson (dalam Furniss, 2014:61) menjelaskan bahwa *mise-en-scene* berasal dari bahasa Perancis yang bermakna “*putting in the scene*”. *Mise-en-scene* berarti pemberian arahan kepada apa saja yang muncul dalam *frame*. Sederhananya, *mise-en-scene* dapat diartikan sebagai bagaimana meletakkan atau memposisikan beberapa hal ke dalam sebuah film, seperti mengatur objek dan posisi kamera. Teknik sinematografi dan *mise en scene* yang baik akan sangat berpengaruh terhadap hasil efek dramatisasi dari film ke penonton, seperti keputusan untuk meninggalkan film saat diputar atau tetap duduk menunggu perkembangan film hingga akhir.

Menurut Furniss (2014:62), aspek komponen animasi berbeda dengan teknik sinematografi yang dibahas oleh Bordwell dan Thompson. Topik di dalamnya lebih dikhususkan kepada kualitas estetika dari produksi akhirnya. Hal ini mencakupi desain gambar (*image design*), warna dan garis (*colour and line*), serta pergerakan (*movement and kinetics*). Dalam hal ini maka semua itu bisa disebut sebagai komponen *mise en scene* dari animasi.

a. Desain gambar (*image design*)

Dalam kebanyakan proyek animasi, gambar dapat dikategorikan menjadi dua yaitu karakter atau tokoh (*characters*) dan latar belakang (*backgrounds*). Keduanya dibedakan oleh pergerakan dan fokus utama dari pengalaman menonton. Ada kemungkinan bahwa sebuah karakter dapat menarik perhatian penonton dengan cenderung bergerak dan menjadi fokus utama dari sebuah animasi, sedangkan latar belakang biasanya relatif diam dan menjadi penyedia utama di mana aksi sebuah adegan terjadi. Penonton

yang biasanya lebih mengingat sebuah karakter dari animasi, tidak bisa dipungkiri bahwa latar belakang juga memiliki pengaruh yang cukup besar dalam memengaruhi perspektif penonton.

b. Warna dan Garis (*colour and line*)

Penggunaan warna dalam animasi cukup sulit untuk dijelaskan karena seniman terlatih pun biasanya menggunakan warna lebih kepada insting dan inspirasi daripada menggunakan suatu formula khusus. Namun, dalam sebuah proyek animasi, seorang animator dapat mengerti tentang bagaimana cara pengaplikasian suatu warna dengan mempelajari teori warna (*colour theory*). Teori warna dapat membantu seniman untuk memikirkan bagaimana cara sebuah warna bekerja secara individual atau bersama-sama untuk memengaruhi penonton. Menurut buku Daniel M. Mendelowitz, *A Guide to Drawing* (dalam Furniss, 2014:71) menyebutkan bahwa warna adalah sebuah sensasi optik yang muncul dalam berbagai gelombang dari cahaya yang terlihat dan membentuk suatu spektrum. Warna dijelaskan memiliki beberapa dimensi seperti rona (*hue*), nilai (*value*), dan intensitas (*intensity*). Rona (*hue*) ditujukan kepada interval dari spektrum warna yaitu violet, biru, hijau, kuning, oranye, dan merah. Nilai (*value*) mengacu pada hitam, putih, dan gradasi abu-abu yang merupakan bukan warna. Hal ini biasanya digunakan untuk mengindikasikan level dari cahaya. Intensitas (*intensity*) mengacu kepada saturasi sebuah warna dan sejauh mana warna itu murni atau diubah dengan penambahan putih, hitam, abu-abu, atau rona lain yang dapat memengaruhi kecerahannya.

c. Pergerakan (*movement and kinetics*)

Sebuah produksi untuk bisa membuat suatu objek untuk bisa bergerak dengan menggunakan makhluk hidup yang pergerakannya ditiru bingkai demi bingkai merupakan arti dari animasi sebagai seni pembuat gerakan. Dalam hal ini, pergerakan karakter dapat bervariasi secara signifikan. Sebuah karakter dapat bergerak secara halus dan berirama, secara bertahap namun pasti, secara perlahan dan ragu-ragu (seolah-olah melawan gravitasi), atau dengan cara lain yang dapat memberikan arti bagi penontonnya. Seorang animator dapat membuat gambaran suatu pergerakan dengan berbagai cara. Umumnya, seniman dua dimensi menggunakan teknik yang disebut pose ke pose (*pose-to-pose*), di mana pose yang paling signifikan digambar terlebih dahulu. Metode lain yang digunakan adalah teknik *straight-ahead*, di mana seluruh gambar diproses tergantung urutan pengambilan gambarnya, contohnya *stop motion*.

1.6.4. Agrikultur

Dalam kamus bahasa Inggris Cambridge, *society* atau yang bisa disebut dengan masyarakat merupakan suatu kumpulan orang-orang yang hidup bersama dengan teorganisir, di mana mereka membuat suatu keputusan tentang cara melakukan sesuatu atau membagi pekerjaan yang harus dilakukan. Secara sederhana, masyarakat dapat dijelaskan sebagai sekumpulan orang yang saling berinteraksi satu sama lain di wilayah tertentu dan menggeluti kebudayaan yang sama.

Lahan pertanian serta hewan-hewan domestik yang mampu menunjang kehidupan manusia dengan menyediakan bahan makanan dan produk lain

merupakan pemaparan yang cukup tepat untuk menjelaskan mengenai agrikultur. Agrikultur berasal dari bahasa latin *ager* (lahan) dan *colo* (mengolah) yang jika digabungkan akan memiliki makna lahan atau pengolahan lahan. Selain itu, dalam kamus bahasa Inggris Cambridge (2020), disebutkan bahwa agrikultur merupakan sebuah kegiatan pertanian. Dalam hal ini, kegiatan tersebut berupa ilmu pengolahan tanah, termasuk mengumpulkan hasil panen serta merawat hewan ternak. Ellen (dalam Harris, 2014:105) mengemukakan bahwa pertanian adalah sebuah kegiatan di mana manusia dilibatkan secara langsung terhadap pengelolaan sebuah tanaman. Dalam praktisnya, kegiatan ini mencakup manipulasi tanah, air, dan komponen penunjang lain terhadap tanaman tersebut. Pada hal yang paling mendasar, kegiatan ini meliputi penanaman benih pada tanah yang telah dibersihkan dari vegetasi lain.

Hal penting lain yang terdapat dalam agrikultur adalah pengelolaan hewan ternak di mana hewan-hewan ini dibesarkan agar terbiasa dengan proses pertanian sebagai pembajak lahan, penyedia pupuk, serta sebagai penyedia bahan makanan. Hewan ternak seperti sapi, domba, kambing, serta babi dipelihara dengan makanan utama gandum, jelai (*barley*), dan tanaman palawija lain sebagai penghasil daging, susu, kulit, rambut, wol, dan kotoran serta hewan yang difungsikan untuk membajak lahan, menahan beban, dan fungsi lainnya (Harris, 2014:109). Melalui penjelasan mengenai masyarakat dan agrikultur, maka dapat disimpulkan bahwa masyarakat agrikultur merupakan sekumpulan individu yang saling berinteraksi dan tinggal di suatu wilayah tertentu yang kehidupannya bergantung pada pengelolaan lahan pertanian dan peternakan.

1.7 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif analisis. Menurut Surakhmad (1989:39), metode deskriptif analisis merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan cara menganalisa data yang diperoleh dengan memberi pemaparan gambaran dalam bentuk uraian naratif. Suhariyadi (2014:87) memaparkan bahwa metode deskriptif merupakan metode yang dilakukan dengan menjelaskan fakta yang ada dan setelahnya dilanjutkan dengan analisis. Tidak hanya memaparkan, tetapi metode ini juga memberikan penjelasan dan pemahaman. Langkah-langkah yang akan penulis lakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.7.1. Teknik Pengumpulan Data

- 1) Menonton dan memahami *anime Gin no Saji* karya Arakawa Hiromu yang disutradarai oleh Ito Tomohiko sebagai sumber data secara berulang kali.
- 2) Memeriksa kembali data yang sudah ditemukan.

1.7.2. Analisis Data

- 1) Mencari, membaca, dan memahami berbagai referensi mengenai gambaran kehidupan masyarakat agrikultur di Hokkaido dari berbagai buku, jurnal, maupun artikel untuk dikaitkan dengan adegan dalam *anime Gin no Saji* yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat agrikultur di Hokkaido.
- 2) Memaparkan data yang ditemukan dalam *anime Gin no Saji* untuk dikaitkan dengan pendekatan sosiologi sastra, unsur intrinsik, dan *mise-en-scene*.

1.7.3. Penyajian Data

- 1) Menyusun hasil temuan data dengan rapi secara deskriptif kualitatif.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut, pada BAB I berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Pada BAB II merupakan isi yang memuat tentang kehidupan masyarakat agrikultur pertanian dan peternakan di Hokkaido pada tahun 2013–2014. Pada BAB III berisi gambaran kehidupan masyarakat Jepang di Hokkaido dalam bidang agrikultur dengan *anime Gin no Saji* karya sutradara Ito Tomohiko yang juga dikaitkan dengan *mise-en-scene*. Pada BAB IV merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran untuk kesempurnaan penelitian selanjutnya.