

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Karya sastra berfungsi sebagai cerminan budaya, nilai, dan perubahan sosial dalam masyarakat tempat karya tersebut muncul dan berkembang. Menurut Ratna (2003:43) yang mengemukakan bahwa setiap karya sastra akan selalu memiliki hubungan dengan kehidupan sosial. Penelitian sastra memegang peranan penting dalam mengungkap dan menganalisis setiap aspek-aspek yang terkandung dalam setiap karya sastra. Sastra sebagai salah satu bentuk seni, memiliki kekuatan untuk menggambarkan manusia dalam berbagai kondisi, menyelami emosi dan pikiran serta menawarkan beragam perspektif tentang kehidupan dan masyarakat. Jepang telah menghasilkan banyak karya seni terkenal yang tidak hanya memengaruhi budayanya sendiri, tetapi juga telah melahirkan fenomena budaya baru, seperti munculnya komunitas '*wapanese*' atau '*weaboo*' yang merupakan sebutan untuk sebuah individu yang sangat mencintai hal yang mengenai Jepang, baik itu budaya, politik, infrastruktur, hingga pemandangan dari negara Jepang itu sendiri. '*wapanese*' atau '*weaboo*' termasuk ke dalam kelompok penggemar budaya otaku yang sangat menghargai bentuk-bentuk seni Jepang seperti anime, *manga*<sup>1</sup>, dan berbagai jenis novel, yang telah melampaui batas dan menciptakan subkultur unik di seluruh dunia. Melalui karya-karya ini, Jepang tidak hanya melestarikan tradisinya yang kaya, tetapi juga terus-menerus membentuk kembali lanskap budaya global yang menunjukkan dampak

---

<sup>1</sup> Sebuah komik atau novel grafis yang berasal dari Jepang, dicirikan dengan gaya seni yang dinamis, cerita bervariasi, dan umumnya diterbitkan dalam warna hitam-putih.

mendalam dari sastra dan seni pada evolusi masyarakat (collinsdictionary:2012).

Ashcraft menyatakan bahwa anime merupakan suatu kata serapan dari bahasa asing アニメーション/ Animation yang disingkat menjadi アニメ/ anime dan merupakan suatu karya sastra yang terdiri dari beberapa gambar yang telah disusun sedemikian rupa sehingga terlihat seperti bergerak. Anime pada awalnya merupakan suatu sebutan untuk sebuah karya sastra yang berupa gambar yang bergerak, namun dengan kian terkenalnya anime yang diproduksi, salah satu contohnya Astro Boy karya Osamu Tezuka yang terkenal di kalangan warga Jepang hingga memasuki dunia internasional, anime mulai dianggap sebagai animasi yang berasal dari Jepang dan sebagai pembeda dengan animasi dari negara lain (Kotaku.com, 2021). Anime yang saat ini menjadi perhatian utama peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah anime yang berjudul *Kobayashi-san chi no Meidoragon*.

*Kobayashi-san chi no Meidoragon* merupakan sebuah anime bergenre kehidupan sehari-hari, komedi serta fantasi yang merupakan adaptasi dari *manga* karya *Cool Kyoushinja* (クール教信者) yang kemudian animenya diproduksi oleh studio Kyoto Animation dan disutradarai oleh Yasuhiro Takemoto dengan judul yang sama (MyAnimelist, 2017). Yasuhiro Takemoto adalah seorang sutradara anime yang dikenal karena kontribusinya dalam industri anime Jepang. Lahir pada tanggal 5 Oktober 1972 di Neyagawa, Prefektur Osaka, Jepang Ia memulai karier di dunia animasi sebagai seorang animator. Dia bekerja di berbagai proyek anime sebelum akhirnya menjadi sutradara. Takemoto bergabung dengan studio Kyoto Animation, yang dikenal dengan kualitas animasinya yang tinggi dan banyak

karya populer, seperti "*Clannad*," "*K-On!*", dan "*A Silent Voice*." Di Kyoto Animation, Takemoto menjadi salah satu sutradara utama. Namun, Pada 18 Juli 2019 terjadi sebuah tragedi di mana studio Kyoto Animation mengalami kebakaran yang mengakibatkan sejumlah korban jiwa. Yasuhiro Takemoto salah satu di antara puluhan korban jiwa dalam insiden tersebut yang menyebabkan duka mendalam dalam dunia anime. Karyanya dalam industri anime tetap diingat dan dihargai oleh penggemar, dan ia dihormati sebagai seorang sutradara yang berbakat dan berdedikasi dalam menghasilkan anime yang sangat populer bagi para penggemar industri anime (Variety, 2019).

Anime *Kobayashi-san chi no Meidoragon* memiliki 2 musim dan 1 episode spesial dengan 13 episode pada musim 1 dan 12 episode pada musim ke dua, namun Yasuhiro Takemoto hanya mengadaptasikan musim pertama dari anime tersebut. Menceritakan tentang kehidupan sehari-hari dari tokoh bernama Kobayashi yang merupakan seorang wanita berumur 25 tahun yang bekerja sebagai pegawai kantor yang bertemu dengan seekor naga jahat yang bernama Tohru yang sedang diambang kematian karena pedang yang tertancap di tubuhnya, kemudian Kobayashi yang bertemu dengan Tohru secara tidak sadar karena pengaruh alkohol mencabut pedang yang ada di tubuh Tohru yang secara tidak langsung menyelamatkan nyawa Tohru yang membuat dia berhutang budi kepada Kobayashi dan mengabdikan dirinya menjadi pelayan setia Kobayashi namun dengan pengetahuannya yang kurang terhadap bagaimana menjadi seorang pelayan. Cerita yang disampaikan dari keseluruhan anime *Kobayashi-san chi no Meidoragon* bercerita mengenai kehidupan Tohru dan Kobayashi yang memiliki hubungan pelayan, majikan serta Kanna Kamui yang sebagai tokoh anak pada

anime ini. Ikatan antara Kobayashi dan Tohru bukan hanya tentang memberi dan menerima. Tohru membantu Kobayashi dalam berbagai hal, mulai dari membersihkan rumah, memasak, hingga menyelesaikan pekerjaan kantor. Kemampuan magis Tohru juga sering kali membantu Kobayashi keluar dari situasi yang sulit. Di sisi lain, Kobayashi memberikan Tohru kasih sayang, penerimaan, dan pengertian yang dibutuhkan. Kobayashi memahami sifat Tohru yang unik dan selalu berusaha untuk membantunya beradaptasi dengan kehidupan sosial yang berbeda dari dunia asal tempat Tohru tinggal. Tokoh Kanna Kamui juga memiliki ikatan dengan Tohru dan Kobayashi, kehadiran Kanna Kamui yang merupakan naga muda yang juga berasal dari dunia yang berbeda juga ikut tinggal bersama di kediaman Kobayashi. Kanna, dengan sifatnya yang polos, lugu, dan penuh rasa ingin tahu, membawa keceriaan dan kelucuan baru ke dalam kehidupan Kobayashi dan Tohru. Dengan aspek-aspek keluarga yang diperlihatkan oleh tokoh utama dari anime *Kobayashi-san chi no Meidoragon*, di mana mereka hidup dan tinggal dalam satu kediaman, memiliki peran dan tanggung jawab, namun mereka tidak memiliki hubungan kekerabatan sama sekali (MyAnimeList).

Keluarga merupakan sebuah suatu kumpulan/kelompok sosial yang terdiri dari orang-orang yang terhubung dengan adanya ikatan berupa hubungan darah, pernikahan, atau adopsi yang di mana mereka hidup bersama dalam satu rumah tangga, berinteraksi dan saling mengisi peran-peran sosial (Murdock, 1965:1-2), unit sosial fundamental yang terdiri dari dua orang atau lebih yang terhubung oleh hubungan darah, pernikahan, atau adopsi, dan tinggal bersama. Lebih dari sekadar unit sosial, keluarga memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, mulai dari fungsi reproduksi, pendidikan, sosialisasi, ekonomi,

emosional, hingga keberlangsungan generasi (Parsons, 1955). Dalam keluarga, setiap anggota memiliki peran dan tanggung jawabnya masing-masing. Orang tua bertanggung jawab untuk mencari nafkah, mendidik anak, dan memberikan kasih sayang. Anak-anak bertanggung jawab untuk menurut kepada orang tua, belajar dengan rajin, dan membantu pekerjaan rumah tangga. Keluarga pada umumnya berasal dari dua orang dewasa yang memiliki dua jenis kelamin yang berbeda yang memiliki hubungan ikatan tertentu dan pada umumnya memiliki garis keturunan yang berjumlah baik dari satu atau lebih individu yang di mana ini memiliki hubungan darah dengan dua orang dewasa tersebut ataupun merupakan hasil adopsi. Peran-peran sosial dalam keluarga yang secara umum adalah peran 'Ayah' sebagai penanggung jawab keluarga, sosok dia adalah sebagai tulang punggung, pemimpin, dan menjaga kehidupan keluarga, sosok 'Ibu' sebagai yang melahirkan keturunan dan sebagai pengasuh serta melakukan pekerjaan di rumah tangga, 'anak' yang merupakan keturunan dari 'Ayah' dan 'Ibu' yang di mana bertugas menjaga nama baik keluarga dan melanjutkan garis keturunan.

Hubungan kekerabatan keluarga juga dapat dijabarkan berdasarkan beberapa aspek, seperti hubungan darah, perkawinan dan hubungan kekerabatan lainnya (Murdock, 1965:39). Hubungan kekerabatan berdasarkan hubungan darah adalah hubungan kekerabatan yang terjalin melalui garis keturunan, baik dari ayah maupun ibu. Contohnya: anak-anak dengan orang tua, kakek-nenek dengan cucu, paman-bibi dengan keponakan, dan seterusnya. Hubungan kekerabatan berdasarkan perkawinan adalah hubungan yang terjalin antara dua orang yang terhubung oleh ikatan pernikahan secara sah. Hubungan keluarga juga bisa terbentuk berdasarkan hubungan keluarga angkat yang merupakan hubungan

kekerabatan yang terjalin antara orang tua angkat dengan anak angkat, hubungan keluarga tunggal yang merupakan hubungan anggota keluarga yang hanya terdiri dari satu orang tua dan anak-anaknya, dan keluarga dengan dua orang ibu atau ayah yang merupakan keluarga yang dibentuk oleh pasangan sesama jenis yang memiliki anak.

Yoshio Sugimoto dalam bukunya yang berjudul *An Introduction to Japanese Society* (2010:184) mengungkapkan bahwa keluarga di Jepang pada awalnya menekankan sistem *Ie* (家) yang lebih berfokus kepada kesatuan keluarga sebagai unit sosial yang lebih besar daripada individu dengan nilai-nilai seperti keharmonisan keluarga, kepatuhan tiap anggota keluarga, dan tanggung jawab kolektif menjadi fondasi utama sistem ini. Sistem *Ie* bersifat hierarkis yang di mana garis keturunan laki-laki sebagai pusatnya yang di mana anak laki-laki akan mewarisi properti dari generasi sebelumnya dan bertanggung jawab dalam merawat orang tua, istri serta anak. Sistem keluarga ini umumnya bersifat antar-generasi dengan memiliki keluarga-keluarga yang lebih kecil dalam satu keluarga besar yang memiliki 2 generasi di dalamnya. Anggota keluarga yang beranggotakan kakek-nenek, orang tua, anak dan juga kerabat lain juga ikut bergabung ke dalam sistem keluarga tersebut. Namun dengan adanya modernisasi, urbanisasi dan globalisasi, sistem keluarga *Ie* yang bersifat tradisional mulai mengalami perubahan di mana pada awal abad ke-20, *nuclear family* atau juga bisa disebut dengan keluarga batih yang beranggotakan ayah, ibu dan anak dalam satu keluarga kecil mulai mendominasi sistem keluarga di Jepang. Perubahan ini disebabkan oleh migrasi massal ke daerah perkotaan yang di mana ruang hidup di sana cukup terbatas dan tuntutan pekerjaan sehingga keluarga besar yang sangat

sulit untuk dipertahankan. Selain itu, pertumbuhan ekonomi dan memasuki masa pabrik industri serta pertumbuhan negara yang mendorong mobilitas sosial dan geografis juga turut mempengaruhi pudarnya sistem *Ie*. Seiring berjalannya waktu, keluarga batih mulai mengalami perubahan yang signifikan dan berbagai bentuk keluarga alternatif muncul sebagai respons terhadap dinamika sosial dan ekonomi yang terus berubah.

Keluarga alternatif menurut Sugimoto (2010:184-188) dapat didefinisikan sebagai sebuah konsep keluarga yang berbeda dari struktur keluarga batih yang beranggotakan ayah, ibu dan anak. Konsep ini mencakup berbagai konfigurasi keluarga yang muncul akibat adanya perubahan sosial, ekonomi, dan budaya. Keluarga alternatif meliputi keluarga dengan orang tua tunggal (*single-parent families*), keluarga yang dipimpin oleh pasangan yang bukan lawan jenis, keluarga angkat (*foster or adoptive families*), keluarga tanpa anak (*childless family*), dan keluarga yang terbentuk tanpa adanya hubungan pernikahan atau dengan kata lain hidup bersama tanpa menikah namun memiliki ketergantungan khusus kepada setiap anggotanya satu sama lain yang dapat menciptakan hubungan kekeluargaan. Namun, Devi (2017:214-221) mengemukakan bahwa ada struktur keluarga alternatif baru yang disebut dengan keluarga interdependen. Sistem kekeluargaan tersebut tidak berasal dari struktur keluarga tradisional dan maupun struktur keluarga modern, sistem kekeluargaan ini tidak terbentuk dari ikatan seperti ikatan pernikahan, hubungan darah, maupun persaudaraan. Hubungan keluarga interdependen dapat terbentuk atas adanya hubungan saling ketergantungan yang dimiliki setiap individu dalam suatu ruang lingkup hingga membentuk sebuah ikatan keluarga dengan setiap anggota keluarga memiliki

modal dalam menjalankan peran sebagai anggota keluarga.

Kehidupan para tokoh utama dari anime *Kobayashi-san chi no Meidoragon* dalam satu kediaman dengan melakukan kegiatan layaknya keluarga dengan melakukan kegiatannya sesuai dengan kegiatan yang dilakukan oleh keluarga pada umumnya, walaupun mereka merupakan individu yang tidak memiliki hubungan kekerabatan sama sekali. Tokoh pertama ada Kobayashi, yang bekerja dan mencari nafkah yang memiliki peran mirip dengan sosok ‘ayah’/’suami’, Tohru yang berfokus terhadap hal rumah tangga sebagaimana yang dilakukan oleh pelayan namun juga dapat diasosiasikan dengan representasi dari sosok ‘ibu’/’istri’ dan tokoh Kanna yang merupakan representasi dari tokoh ‘anak’/’keturunan’ yang masih bergantung pada Kobayashi dan Tohru.

Data I



**Gambar 1. Kanna, Kobayashi, dan Tohru (dari kiri ke kanan) sedang berbelanja**

(*Kobayashi-san chi no Meidoragon*, episode 4 menit 5:21)

Pada gambar 1 di atas diperlihatkan tokoh Kanna, Kobayashi, dan Tohru masing-masing berurutan dari kiri ke kanan sedang berbelanja perlengkapan sekolah untuk Kanna. Warna cerah mendominasi dengan warna putih pada latar bangunan memberikan kesan cerah dan kehidupan sehari-hari

serta dengan garis yang terlihat halus juga menambah kesan santai dan kehidupan sehari-hari pada gambar tersebut. Gerakan berupa Kanna yang sedang mengangkat kantong plastik, Kobayashi yang memegang daftar belanjaan serta Tohru yang terlihat bersemangat yang mempertegas kesan bahwa mereka bertiga sedang pergi berbelanja kebutuhan untuk Kanna.

Pada gambar tersebut, terlihat tiga tokoh yang ada dalam gambar tersebut memiliki peran masing-masing. Kanna yang ingin masuk sekolah sedang mencari peralatan sekolah yang ditemani oleh Kobayashi dan Tohru. Kobayashi memberikan akomodasi kepada Kanna untuk membelikan peralatan sekolah serta ikut pergi menemani Kanna untuk membeli peralatan sekolah, dan Tohru juga membantu Kanna dengan mencoba mencarikan peralatan yang disukai oleh Kanna. Untuk kasus dalam penelitian ini, masalah yang dapat diambil sebagai bahan penelitian adalah bagaimana tiga tokoh utama dari anime *Kobayashi-san chi no Meidoragon* bisa membentuk sebuah 'Keluarga' hanya dengan hidup bersama dan melakukan kegiatan sosial mereka dalam kehidupan sehari-hari serta apa interdependensi setiap karakter yang membuat mereka hidup bersama dan saling menopang satu sama lain serta dinamika yang terbentuk dari hubungan ketiga tokoh tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan sebelumnya, masalah yang menarik perhatian untuk diteliti adalah bagaimana hubungan keluarga interdependen yang dipaparkan dalam anime *Kobayashi-san Chi no Meidoragon* karya Yasuhiro Takemoto?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan representasi keluarga interdependen yang ada didalam anime *Kobayashi-san chi no Meidoragon* karya Yasuhiro Takemoto.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan serta tujuan penelitian yang terlampir, terdapat dua jenis manfaat penelitian, yaitu:

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Diharapkan penelitian ini dapat membantu dalam penelitian karya sastra dalam kajian sistem kekeluargaan untuk menganalisis karya sastra.
2. Diharapkan juga penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan sebagai referensi dalam penelitian mengenai keluarga interdependen.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

1. Diharapkan dalam penelitian ini secara praktis dapat menambah wawasan pengetahuan mengenai keluarga interdependen tokoh utama dalam anime *Kobayashi-san chi no Meidoragon*.
2. Diharapkan juga penelitian ini secara praktis dapat membantu pembaca untuk bisa mengenal dan tahu akan dinamika keluarga yang dapat ditemukan anime *Kobayashi-san chi no Meidoragon*.

## 1.5 Tinjauan Pustaka

Demi menghindari kesamaan 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.

Pertama, penelitian dari Ummah (2017) yang berjudul “Analisis Kritik Sosial dalam Novel *Kazoku Game* Karya Honma Youhei”. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah metode kepustakaan, yaitu dengan cara mengambil referensi yang penulis dapatkan dari berbagai sumber. Kesimpulan yang didapat dari penelitian tersebut adalah Berbagai uraian di atas melahirkan kesimpulan bahwa kritik sosial dalam novel *Kazoku Game* berpusat pada masyarakat pada era akhir zaman Showa, tepatnya pada awal 1980-an. Saat itu, Jepang mengalami pergolakan mental akibat tekanan untuk bangkit pasca kekalahan Jepang pada Perang Dunia II. Tekanan itu menimbulkan dampak moral di segala sisi di Jepang, termasuk keluarga dan pendidikan. Dampak moral tersebut kemudian memunculkan permasalahan sosial yang dikritik oleh Honma Youhei sebagai bagian dari pemikirannya. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang diteliti adalah sama-sama menerapkan pendekatan sosiologi sastra, namun perbedaannya pada penelitian tersebut lebih berfokus kepada kritik sastra, sedangkan pada penelitian yang diteliti lebih berfokus terhadap hubungan keluarga interdependen yang ada pada tokoh utama dalam anime *Kobayashi-san chi no Meidoragon*.

Kedua, penelitian dari Chairunisa (2019) yang berjudul “Analisis

Manifestasi *Sistem Ie* pada Masyarakat Jepang Dewasa Ini”. Jenis metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menjelaskan fungsi sistem *ie* pada masyarakat tradisional Jepang. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penerapan sistem *ie* pada masyarakat Jepang di era Tokugawa erat kaitannya dengan kekeluargaan dan kekerabatan. Kehidupan masyarakat Jepang dijalani secara berkelompok dan mendahulukan kepentingan kelompok dibandingkan kepentingan individu mereka. Selain itu, adanya penerus keluarga dan warisan yang sangat penting demi kelangsungan dan eksistensi *ie* itu sendiri. Maka tak heran jika perkawinan di zaman Tokugawa harus dilaksanakan agar menciptakan generasi penerus *ie* dan mewariskan pekerjaan serta warisan keluarga yang diturunkan secara garis paternal, yaitu melalui anak laki-laki tertua dalam keluarga atau menantu laki-laki tertua. Kesamaan dari penelitian Chairunisa yaitu menggunakan metode penelitian yang sama serta dengan fokus terhadap topik keluarga Jepang. Sedangkan, perbedaan penelitian dari Chairunisa lebih terfokus terhadap penggunaan teori konsep *ie*, sedangkan pada penelitian yang diteliti berfokus kepada teori keluarga interdependen.

Ketiga, ada penelitian dari Wahyuni (2020) yang berjudul “Bentuk Keluarga Jepang dalam *Tanpen Kanpekina Byōshitsu* Karya Ogawa Yoko”. Jenis metode penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif dengan cara melakukan pengamatan fenomena sosial sehingga menghasilkan data berbentuk data deskriptif dari fenomena sosial yang diamati. Kesimpulan dari penelitian tersebut yaitu bentuk hubungan yang tidak harmonis keluarga Umezawa berupa perlakuan yang tidak baik. Perlakuan tersebut berupa penghinaan dan perlakuan yang kejam. Bentuk hubungan yang tidak harmonis dapat dilihat dari tidak

rukunnya sesama saudara. Faktor-faktor yang menyebabkan hubungan yang tidak harmonis itu yaitu faktor kecemburuan antar tokoh dengan saudara tiri. Hubungan yang tidak harmonis tersebut menimbulkan dampak yaitu ambisi balas dendam hingga pembunuhan. Kesamaan yang ada pada penelitian dari Wahyuni yaitu sama-sama menggunakan pendekatan sosiologi sastra dan metode penelitian kualitatif, perbedaannya terletak pada objek penelitian, karya dari Wahyuni berfokus kepada penelitian terhadap *tanpen* sedangkan penelitian yang diteliti berfokus meneliti anime.

Keempat, penelitian dari Afifah (2020) yang berjudul “Bentuk Keluarga dalam *Tanpen Gibusu O Uru Hito* Karya Ogawa Yoko”. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian menggunakan metode kualitatif dan disajikan secara deskriptif dengan kesimpulan bahwa terdapat berbagai macam bentuk keluarga yang terdapat dalam *tanpen Gibusu o Uru Hito*. Tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita mengalami kehidupan dan memiliki bentuk keluarga yang berbeda. Terdapat tiga macam bentuk keluarga di dalam cerita, yaitu keluarga batih, keluarga yang anggota keluarganya terdiri dari saudara kandung, dan *hitori gurashi* atau hidup sendiri. Ketiga bentuk keluarga yang terdapat di dalam *tanpen Gibusu o Uru Hito* merupakan gambaran keluarga yang terdapat dalam masyarakat Jepang saat ini. Terdapat berbagai macam penyebab terjadinya perubahan bentuk keluarga yang terjadi di Jepang, seperti yang terjadi pada tokoh-tokoh di dalam cerita. Terdapat persamaan di antara penelitian dari Afifah, yaitu dengan sama-sama menggunakan metode kualitatif yang disajikan secara deskriptif, namun perbedaannya terdapat pada objek kajiannya pada penelitian dari Afifah berfokus kepada penelitian terhadap *tanpen*, sedangkan penelitian

yang diteliti menggunakan anime sebagai objek kajiannya.

Kelima adalah penelitian oleh Saragih (2022) dengan judul “Perubahan Konsepsi Peran Ayah dalam Keluarga Jepang yang Dikuatkan Dengan Kemunculan Fenomena *Ikumen*”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif dengan kesimpulan berupa konsepsi peran ayah di keluarga dalam masyarakat Jepang mengalami perubahan kurang lebih 20 tahun belakangan ini. Perubahan konsepsi peran ayah dalam masyarakat berubah sesuai dengan zaman dan perjalanan negara Jepang dalam proses modernisasi. Peran ayah yang sebelumnya tidak terlalu terlihat perlahan mulai mengalami perubahan menjadi lebih aktif dengan keluarganya. Perubahan ini pun semakin terlihat dengan kemunculan fenomena *ikumen* yang kini mulai populer di tengah masyarakat Jepang. Persamaan yang ada dalam penelitian Saragih yaitu sama-sama menggunakan teori sosiologi sastra, namun perbedaan yang terdapat pada penelitian tersebut adalah objek penelitiannya, yang di mana penelitian dari Saragih lebih berfokus kepada salah satu dari anggota keluarga, sedangkan penelitian yang diteliti merupakan seluruh cakupan anggota dari satu keluarga beserta peran, tugas, serta ketergantungan setiap anggota keluarga.

## **1.6 Landasan Teori**

### **1.6.1 Sosiologi Sastra**

Karya sastra merupakan salah satu komponen warisan budaya, oleh karena itu karya sastra merupakan wujud renungan dan perasaan manusia yang mewujudkan daya cipta melalui mimpi dan pikiran kreatif. Selain mencerminkan pemikiran dan gagasan penciptanya, karya sastra juga mencerminkan aktivitas sosial dan kondisi sosial dari tempat tinggal penulisnya. Karya sastra juga

menggambarkan aktivitas publik masyarakat melalui tokoh-tokoh yang dihadirkan dalam latar dan rentang waktu tertentu. Keterkaitan yang menarik antara tulisan dengan faktor-faktor sosial dan sosial yang ada di sekitarnya menjadikan menulis secara umum hidup dan menjadi bagian penting dalam kehidupan individu. Sastra dapat dianalisis sebagai objek kajian dari sudut pandang sosiologi, menunjukkan eratnya hubungan antara sosiologi dan sastra sebagai bidang keilmuan.

Soekanto (2002:24-25) berpendapat bahwa ada empat unsur yang terdapat dalam masyarakat yaitu: (1) adanya manusia yang hidup bersama (dua orang atau lebih); (2) mereka bercampur untuk waktu yang cukup lama, yang menimbulkan sistem komunikasi dan tata cara pergaulan yang mengatur hubungan antar manusia dalam kelompok tersebut; (3) mereka sadar bahwa mereka merupakan satu kesatuan; (4) mereka merupakan suatu sistem hidup bersama yang menimbulkan kebudayaan sehingga mereka terikat satu dengan lainnya.

Sosiologi sastra dapat membantu memahami bahwa sastra bukanlah entitas terpisah dari masyarakat, tetapi terjalin erat dengan dinamika sosial dan budaya. Hubungan antara masyarakat dan sosiologi sastra mencerminkan keterkaitan erat antara karya sastra dengan dinamika sosial, budaya, dan politik suatu masyarakat. Sosiologi sastra merupakan cabang sosiologi yang khusus mempelajari dan menganalisis karya sastra dalam konteks aspek sosialnya. Analisis sosiologi sastra dapat mengungkapkan kompleksitas hubungan antara karya sastra dan masyarakat, dan sebaliknya, bagaimana masyarakat tercermin dan dipengaruhi oleh sastra.

Menurut Wellek dan Warren dalam buku yang berjudul *Teori*

*Kesusastraan* (1956:100), sosiologi sastra dapat diklasifikasikan masalah-masalahnya ke dalam tiga hal, seperti yang dikutip dari buku *Sosiologi Sastra, Sebuah Pengantar Ringkas*. (1) Sosiologi pengarang yang mempersoalkan status sosial, ideologi sosial, dan hal lain yang menyangkut pengarang sebagai penghasil sastra. (2) Sosiologi karya sastra yang memasalahkan karya sastra itu sendiri; sehingga yang menjadi pokok penelaahan adalah hal yang tersirat dan tujuannya dalam karya sastra. (3) Sosiologi sastra yang memasalahkan pembaca dan pengaruh sosial karya sastra.

Sosiologi karya sastra berfokus kepada pemahaman hubungan antara teks dari karya sastra dengan realitas sosial yang direpresentasikan oleh karya tersebut, namun seperti yang sudah disebutkan pada poin-poin sebelumnya bahwa kajian sosiologi karya sastra berkaitan dengan batas-batas imajinasi dari sebuah karya sastra dijadikan sebagai representasi dari realitas kehidupan masyarakat. Oleh karena itu karya sastra memang memiliki dimensi sosial yang ada di dalamnya, namun tidak dapat diperlakukan sebagai dokumen fakta yang objektif dikarenakan realitas yang ada dalam karya sastra telah melalui proses seleksi, interpretasi, serta pengolahan artistik oleh pengarang. (Wellek & Warren, 1956:100-103)

### **1.6.2 Teori Keluarga Interdependen**

Keluarga dalam sebuah karya sastra yang dikaji dalam bentuk sosiologi sastra berfungsi sebagai representasi dari sebuah hubungan kekeluargaan dalam sebuah masyarakat dan memiliki banyak variabel serta tidak terpaku kepada konsep kekeluargaan yang terbatas kepada hubungan suami istri dan anak. Dalam perspektif sosiologi sastra, setiap variabel kekeluargaan yang ada dalam sebuah karya sastra menjadi sebuah cerminan dari realitas sosial manusia serta menjadi

jembatan representasi proses sosialisasi serta perubahan konsep keluarga. Variabel mengenai keluarga terbagi atas dua struktur, di antaranya adalah struktur keluarga tradisional dan keluarga modern. Morioka (dalam Devi, 2017:15) menjelaskan tentang struktur keluarga tradisional merupakan sebuah keluarga yang masih menganut sistem keluarga besar terdiri dari dua generasi dari beberapa keluarga yang terikat oleh hubungan darah dan kekerabatan dan berada di dalam satu tempat tinggal yang sama, contoh konsep yang menganut sistem kekeluargaan yang bisa terdapat pada sistem *ie* yang ada pada keluarga di Jepang pada zaman Edo sampai menjelang era restorasi Meiji. Toda (Torige, dalam Devi, 2017:25) menjelaskan tentang sistem keluarga batih yang merupakan sistem kekeluargaan yang lebih modern dan lebih sederhana yang hanya terdiri dari satu keluarga di mana hanya terdiri dari suami, istri dan anak. Struktur keluarga modern semakin berkembang dengan majunya peradaban manusia dengan sistem kekeluargaan yang tidak terpaku oleh stereotip kekeluargaan yang umumnya dikenal dan bisa terbentuk tanpa ikatan khusus seperti pernikahan ataupun hubungan darah yang beberapa di antaranya berupa sistem keluarga alternatif yang terdiri dari keluarga hasil adopsi/anak angkat, keluarga tanpa anak, keluarga dengan orang tua tunggal, serta keluarga yang terbentuk dari hubungan sesama jenis. Namun, Devi (2017) dalam bukunya yang berjudul *Keluarga Interdependen dalam Karya Ogawa Yoko* mengungkapkan bahwa ada struktur keluarga alternatif baru yang di mana struktur anggota keluarganya tidak sama dengan struktur keluarga modern maupun struktur keluarga tradisional, struktur tersebut dikenal dengan struktur keluarga interdependen.

Keluarga interdependen / 相互依存的家族 (*Sōgoizon-teki Kazoku*)

menurut Devi (2017:214-221) merupakan sebuah struktur keluarga yang di tiap anggota di dalamnya memiliki sifat saling bergantung dan saling membutuhkan antar sesama anggota keluarga. Semua anggota dari keluarga interdependen yang terbentuk tidak harus memiliki ikatan khusus yang mengikat hubungan antar anggota keluarga seperti ikatan suami istri, anak-anak, hingga saudara kandung dan kerabat dekat. Pada dasarnya, struktur keanggotaan keluarga interdependen dibagi berdasarkan modal kepada setiap masing-masing anggotanya. Modal merupakan setiap sumber daya yang dimiliki setiap individu saat berada di dalam ruang lingkup keluarga interdependen, modal ini mencakup berbagai macam aspek seperti modal ekonomi, sosial, budaya, serta simbolik sehingga tiap individu yang ada dalam ruang lingkup keluarga tersebut memiliki fungsi serta tugas dalam menciptakan hubungan saling ketergantungan setiap individu dalam keluarga interdependen.

Pembentukan keluarga interdependen diakibatkan oleh munculnya sebuah krisis eksternal dari setiap individu yang berinteraksi dengan individu lain yang memiliki krisis baik sama ataupun berbeda yang melahirkan kebutuhan untuk saling melindungi, memberikan rasa aman dan saling memberikan dukungan satu sama lain. Individu yang memiliki modal paling dominan akan menjadi kepala keluarga dan memiliki modal berupa sebuah tempat tinggal dan individu yang memiliki modal lebih sedikit akan menjadi anggota keluarga namun tetap melakukan aktivitas dalam menyangga hubungan keluarga dengan menggunakan modal yang mereka miliki sehingga tiap pihak yang berada dalam keluarga interdependen tidak ada yang merasa lebih dominan ataupun inferior dikarenakan hubungan timbal-balik yang membuat posisi mereka menjadi setara (Devi,

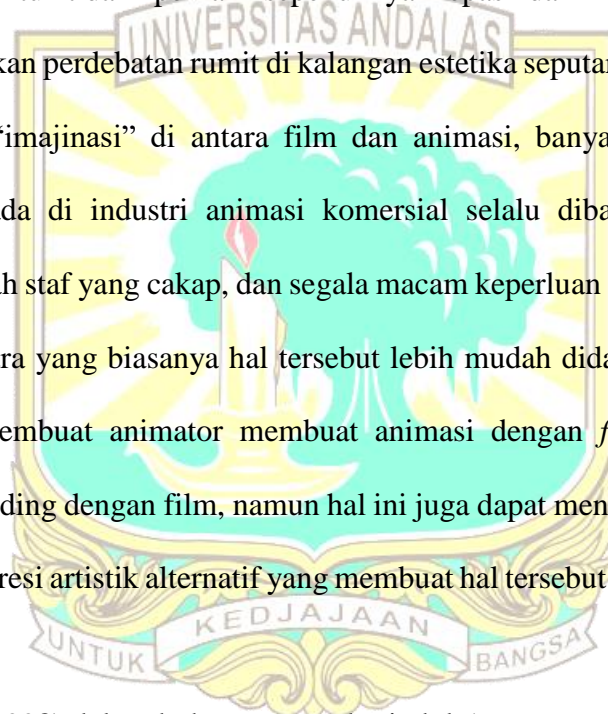
2017:205). Hal ini bertujuan supaya kepala keluarga yang memiliki modal yang dominan akan saling membantu anggota keluarganya terutama yang memiliki modal yang rendah supaya bisa diberi dukungan dalam upaya menghadapi krisis yang dialami oleh masing-masing anggota keluarga, namun anggota keluarga yang memiliki modal yang rendah juga turut serta memberikan dukungan berdasarkan modal yang dimiliki (Devi, 2021:12-13).

### 1.6.3 Mise En Scene

*Mise-en-scène* (diucapkan “meez-ahn-sen”) dalam bahasa Prancis yang berarti “mementaskan suatu aksi/adegan” dan pertama kali diterapkan pada praktik mengarahkan drama dan selanjutnya oleh pakar film, yang memperluas istilah tersebut ke penyutradaraan film, menggunakan istilah tersebut untuk menandakan kendali sutradara atas apa yang muncul dalam bingkai film. Seperti yang diharapkan dari asal muasal istilah teater, *mise-en-scène* mencakup unsur film yang tumpang tindih dengan seni teater yaitu latar, pencahayaan, kostum, dan perilaku para tokoh. Dalam mengendalikan *mise-en-scène* dalam film, sutradara mementaskan peristiwa tersebut di depan kamera.

Pernyataan di atas juga berlaku untuk animasi atau anime. Sutradara animasi secara metaforis ‘mementaskan’ adegan dengan mengontrol penempatan gambar, warna, dan garis. Mereka juga bekerja dengan seniman latar belakang dan seniman papan cerita atau bisa disebut dengan *storyboard*, yang memainkan peran utama dalam membentuk tata letak adegan tertentu. Poin penting dalam animasi *mise-en-scène* harus secara sadar dijalin ke dalam bingkai atau yang bisa disebut dengan *frame*, baik melalui animasi gambar tangan, alat peraga, CG (*computer graphic*), atau kombinasi dari semuanya. Tidak ada sesuatu pun yang

“kebetulan” tertangkap dalam sebuah *frame*. Sutradara film yang teliti berusaha keras untuk mengontrol desain lokasi pengambilan gambar, lokasi pemasangan kamera, dan sebagainya. Namun mereka sangat dipengaruhi oleh faktor fisik seperti cuaca, tingkat akses mereka terhadap lokasi dan alat peraga tertentu, ukuran dan kemampuan kru produksi, dan lain sebagainya. Inilah sebabnya mengapa orang menyebut film sebagai bentuk “realitas yang tinggi”, karena meskipun sebagian besar dipentaskan dan sering kali dilengkapi dengan grafik komputer, hal itu tidak pernah sepenuhnya lepas dari lingkungan fisik. Mengesampingkan perdebatan rumit di kalangan estetika seputar hubungan antara “realitas” dan “imajinasi” di antara film dan animasi, banyak animator yang khususnya berada di industri animasi komersial selalu dibatasi oleh waktu, teknologi, jumlah staf yang cakap, dan segala macam keperluan dalam pembuatan suatu karya sastra yang biasanya hal tersebut lebih mudah didapatkan dari film. Hal tersebut membuat animator membuat animasi dengan *frame* yang lebih sederhana dibanding dengan film, namun hal ini juga dapat menginspirasi inovasi dan bentuk ekspresi artistik alternatif yang membuat hal tersebut tidak sepenuhnya buruk.



Furnis (1998) dalam bukunya yang berjudul *Art in Motion* mendasari tiap elemen *Mise-en-scène* dalam sebuah animasi menjadi tiga elemen utama, tiap elemen *Mise-en-scène* dibagi sebagai berikut:

a. Desain Tokoh dan Penempatannya

Pada sebagian besar karya animasi, gambar dapat dibagi menjadi dua kategori: tokoh dan latar belakang. Area-area ini secara kasar dibedakan berdasarkan pergerakan dan terpusatnya pengalaman

menonton. Mungkin tidak perlu disebutkan secara spesifik bahwa tokoh menarik perhatian penonton dengan bergerak di sekitar layar dan cenderung menjadi fokus utama animasi, sedangkan latar belakang relatif statis dan terutama menyediakan arena di mana aksi tokoh terjadi. Penonton umumnya paling mengingat tokoh, namun seni latar belakang sangat memengaruhi persepsi penonton dan tidak dapat diabaikan dalam diskusi tentang desain gambar.

McCloud (dalam Furnis, 1998:66) dengan bukunya yang berjudul *Understanding Comics* berpendapat bahwa tokoh realistik mengingatkan penonton pada orang atau entitas tertentu, sedangkan desain ikonik lebih mirip setiap orang. Hal ini memudahkan penonton untuk memproyeksikan emosinya ke dalam tokoh.

Namun bukan berarti ekspresi realistik dan animasi tokoh tidak penting dalam animasi. Mereplika sebuah realisme sinematik telah menjadi salah satu tujuan utama animasi sejak awal, dan banyak animator yang mempelajari hukum fisika untuk menyampaikan gerakan realistik dan karena animasi tokoh yang mendetail dapat memberikan kesan yang kuat pada penonton, mungkin tidak mengherankan jika kamera sering kali dibiarkan statis dalam adegan yang menampilkan animasi paling berkualitas. (Furnis, 1998:66)

#### b. Warna dan Garis

Penggunaan warna dalam animasi mungkin sulit untuk didiskusikan secara analitis karena bahkan seniman grafis terlatih pun cenderung mengaitkan penggunaan warna mereka dengan sesuatu yang

sejalan dengan 'naluri' dan 'inspirasi' daripada formula ketat apa pun yang dapat diungkapkan dalam animasi. Kata-kata Jules Engel, yang bekerja sebagai desainer warna untuk *United Productions of America* (UPA) dan Disney, menyatakan bahwa pemahaman tentang cara menggunakan warna adalah sesuatu 'yang Anda miliki sejak lahir, yang anda memilikinya atau tidak'. Meskipun benar bahwa banyak faktor tak berwujud mempengaruhi penerapan warna dalam gambar animasi, atau karya seni apa pun, penting bagi seniman untuk mempelajari teori warna dan menerapkannya dalam karya mereka. Teori warna dapat membantu seorang seniman untuk memikirkan bagaimana warna bekerja secara individu atau kombinasi untuk mempengaruhi orang yang melihatnya. Namun, karena persepsi seseorang terhadap warna juga spesifik secara budaya, tidak ada interpretasi yang mutlak. (Furnis, 1998:71)

### c. Pergerakan dan Kinetika

Animasi adalah seni menciptakan gerakan, umumnya menggunakan benda mati tetapi terkadang melalui penggunaan figur hidup yang gerakannya diposisikan berdasarkan *frame-by-frame*. Bagaimanapun, karakteristik gerakan yang diciptakan dapat sangat bervariasi: suatu objek dapat bergerak dengan lancar dan berirama; dalam ledakan bertahap yang singkat; perlahan dan ragu-ragu (seolah-olah bekerja melawan gravitasi) atau dengan berbagai cara lain yang memberikan makna bagi pemirsanya.

Animator dapat membuat gambar dan gerakan animasi dengan berbagai cara. Umumnya, animator dua dimensi bekerja dengan

metode yang disebut metode *'pose-to-pose'*, yang berarti bahwa pose paling signifikan, atau *'keyframe'*, digambar terlebih dahulu, pose *'in-betweening'* yang mengisi pose tokoh dilakukan kemudian, digambar tangan oleh asisten atau dibuat secara otomatis menggunakan perangkat lunak komputer. Metode lainnya adalah animasi *'straight-ahead'*, artinya setiap gambar ditampilkan sesuai urutan pengambilan gambarnya. Gaya ini dikaitkan dengan teknik dasar yang dimodifikasi, *stop-motion*, dan produksi animasi lainnya yang gerakannya dibuat di bawah kamera sesuai urutan kemunculannya, tentunya gambar dapat dibuat dengan cara ini juga. Animasi *'straight-ahead'* umumnya dianggap lebih spontan daripada animasi *'pose-to-pose'*, karena lebih sulit untuk mengatur dengan tepat bagaimana atau di mana serangkaian gambar akan berakhir, kecuali jika dibuat *storyboard* yang cermat atau bentuk dokumentasi lain (Furnis, 1998:75).

### 1.7 Metode dan Teknik Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam meneliti anime *Kobayashi-san chi no Meidoragon* karya Yasuhiro Takemoto adalah dengan menggunakan metode kualitatif yang disajikan secara deskriptif (Faruk, 2003). Metode kualitatif adalah metode studi karya sastra digunakan untuk memahami, menganalisis, dan menggali makna dalam teks sastra dengan pendekatan yang lebih deskriptif dan interpretatif. Metode kualitatif merupakan metode yang berfokus kepada konsep keluarga interdependen yang ada pada tokoh utama dalam anime *Kobayashi-san chi no Meidoragon*, dengan artian lain metode penelitian ini berfokus kepada penelitian yang memberikan gambaran secara jelas dan sesuai di lapangan yang

digunakan untuk mengetahui bagaimana sebuah keluarga interdependen yang mencerminkan masyarakat Jepang dalam anime *Kobayashi-san chi no Meidoragon*. Penelitian kualitatif ini lebih memprioritaskan kepada isi, kualitas, bobot data, makna serta bukti penelitian yang dideskripsikan melalui kata-kata. (Faruk:2003)

### 1. Metode Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini adalah anime *Kobayashi-san chi no Meidoragon* karya Yasuhiro Takemoto yang disiarkan di TV pada tahun 2017. Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode pustaka, yakni dengan menonton serta mengamati ulang keseluruhan anime yang ditayangkan secara berulang dan mengambil aspek-aspek mengenai adanya hubungan kekeluargaan yang terbentuk dari tokoh utama dari anime *Kobayashi-san chi no Meidoragon* karya Yasuhiro Takemoto, lalu data tersebut dikumpulkan yang terdiri dari ucapan, penggambaran cuplikan, serta plot cerita yang kemudian data tersebut akan dikelompokkan.

### 2. Metode Pengelompokan Data

Metode pengelompokan data yang dilakukan adalah menganalisis setiap *scene* dan dialog dengan menggunakan pendekatan *mise-en-scene* terlebih dahulu, setelah data diperoleh kemudian di kelompokkan data tersebut yang didasari setiap individu tiap tokoh dengan memperkenalkan setiap tokoh beserta dengan modal masing-masing dari tokoh tersebut serta struktur keluarga yang terbentuk dari tokoh utama anime *Kobayashi-san chi no Meidoragon* karya Yasuhiro Takemoto.

### 3. Metode Analisis Data

Data yang telah di kelompokkan kemudian dianalisis dengan menggunakan teori keluarga interdependen milik Rima Devi, proses analisis data terfokus kepada ruang sosial antar tokoh serta ikatan yang terbentuk dari setiap tokoh utama yang ada dalam anime *Kobayashi-san chi no Meidoragon* karya Yasuhiro Takemoto. Hasil analisis dari anime *Kobayashi-san chi no Meidoragon* karya Yasuhiro Takemoto mengenai aspek kekeluargaan dari tokoh utama dan akan dipaparkan menggunakan kalimat deskriptif tanpa menggunakan tabel ataupun grafik.

### **1.8 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan terbagi menjadi empat bab, yaitu:

BAB I berisi tentang pendahuluan yang terbagi atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode, langkah penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II berisi tentang penjelasan yang lebih detail mengenai keluarga Jepang.

BAB III terdiri dari analisis terhadap tokoh utama dan sistem keluarga interdependen dalam Anime *Kobayashi-san chi no Meidoragon* karya Yasuhiro Takemoto.

BAB IV berisi simpulan beserta daftar pustaka.

