

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sastra adalah suatu kegiatan kreatif menghasilkan sebuah karya seni yang merupakan ungkapan pribadi. Karya seni yang dihasilkan biasanya berupa teks, disebut sebagai karya sastra seperti drama, puisi, prosa. Karya sastra merupakan media yang digunakan oleh pengarang dalam menyampaikan gagasan-gagasannya. Sebagai media, karya sastra menjadi jembatan yang menghubungkan pikiran-pikiran pengarang yang ingin disampaikan kepada orang lain. Dengan berkembangnya media komunikasi, karya sastra pun semakin berkembang dan menjadi sangat dekat dengan kehidupan kita. Beberapa karya sastra yang sering kita temui contohnya adalah novel, cerpen, lagu dan film.

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Saat ini, film sudah menjadi salah satu media yang telah dikenal oleh hampir seluruh lapisan masyarakat. Melalui perkembangan teknologi yang semakin maju, film menjadi salah satu media yang paling digemari oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak, orang dewasa hingga lansia. Sebagai media komunikasi, film pun dapat memberikan hiburan serta menyampaikan pesan moral dan sosial kepada masyarakat yang melihatnya.

Film animasi merupakan serangkaian gambar yang bergerak cepat dan terus menerus serta memiliki hubungan antara yang satu dengan yang lainnya. Pada awalnya, film animasi hanyalah serangkaian gambar yang digerakan secara terus menerus sehingga gambar tersebut terlihat hidup. Saat ini ada banyak sekali perusahaan yang sukses di bidang pembuatan film animasi, diantaranya seperti Walt Disney, Pixar, DreamWorks, Ghibli, dan lain-lain.

Studio Ghibli adalah sebuah studio pembuat film animasi yang berbasis di Koganei, Tokyo, Jepang, didirikan pada 15 Juni 1985. Nama Ghibli diberikan

oleh Hayao Miyazaki yang terinspirasi dari bahasa Arab-Libya 'ghibli' yang artinya adalah angin panas di padang pasir. Film-film animasi yang dibuat oleh Studio Ghibli telah terkenal luas dan mendapatkan pujian dari seluruh dunia. Selain membuat film animasi, Studio Ghibli juga membuat beberapa film pendek, iklan televisi, dan film untuk tayang di televisi. Beberapa film-film populer yang diproduksi oleh Studio Ghibli yaitu *Tenki No Shiro Rapyuta (Castle in the Sky)*, *Tonari No Totoro (My Neighbor Totoro)*, dan *Hotaru No Haka (Grave of the Fireflies)*.

Film *Hotaru No Haka* merupakan sebuah film animasi yang diadaptasi dari novel semi-autobiografi dengan judul sama yang ditulis oleh Akiyuki Nosaka. Cerita pada novel tersebut ditulis berdasarkan tragedi penyerangan kota Kobe oleh sekutu saat Perang Dunia II pada tanggal 5 Juni 1945 yang menghancurkan lebih dari setengah kota Kobe. Novel tersebut kemudian difilmkan dan disutradarai oleh Isao Takahata. Film ini mendapatkan banyak pujian dari para pengkritik film dan dianggap sebagai film dengan penggambaran perang yang sangat baik. Dengan kesuksesan yang diraihinya, film ini kemudian dibuat ulang pada tahun 2005 dan 2008 namun mendapat banyak kritik yang kurang baik. Film *Hotaru No Haka* menceritakan tentang perjuangan kakak beradik yang harus bertahan dalam kondisi perang tanpa kehadiran orang tua mereka.

Cerita dalam film ini bermula pada saat Kobe diserang melalui udara oleh tentara sekutu pada tanggal 5 Juni 1945. Sebelum itu, Seita dan Setsuko hidup bahagia bersama dengan ibunya. Mereka hanya tinggal bertiga karena ayahnya adalah seorang tentara Angkatan Laut Jepang dan harus pergi berperang. Ketika sirine pertanda bahaya berbunyi, Seita bergegas menyelamatkan barang-barang berharga yang mereka miliki dengan menguburkannya di halaman rumah mereka. Seita meminta ibunya untuk menyelamatkan diri terlebih dahulu dan ia akan membawa Setsuko yang masih kecil bersamanya setelah barang-barangnya selesai diamankan. Seita berusaha mencari tempat perlindungan sambil menggendong Setsuko sampai serangan udara tersebut selesai.

Setelah serangan udara berakhir, Seita dan Setsuko melihat bahwa kota tempatnya tinggal hangus terbakar dan rata dengan tanah. Seluruh warga diminta untuk berkumpul di sekolah. Ketika di sekolah, Seita mendapat kabar bahwa ibunya terkena luka bakar yang sangat parah hingga akhirnya meninggal pada keesokan harinya. Kemudian Seita pun memutuskan untuk tinggal bersama bibinya di Nishinomiya. Setelah pindah, Seita menggali barang-barang yang telah ia kubur sebelum sebelum serangan terjadi. Isi dari kotak yang dikubur itu adalah barang-barang berharga seperti kimono, tabungan, dan bahan makanan. Di antara barang-barang tersebut, Seita menemukan kaleng permen yang kemudian selalu ia bawa. Seita mengambil seluruh barang-barang tersebut dan dibawa ke rumah bibinya.

Pada suatu hari, bibi mereka meminta Seita untuk menjual *kimono* milik ibunya karena persediaan makanan yang semakin sedikit. Uang dari penjualan *kimono* tersebut akan digunakan untuk membeli beras dan dibagi dua antara Seita dan bibinya. Bibi mereka mulai kesal dengan Seita yang hanya malas-malasan di kamar, meskipun mengetahui bahwa mereka mengalami kesulitan untuk mendapatkan bahan makanan. Bibinya terkadang mengejek Seita dengan mengatakan bahwa ia tidak pernah membantu sedikitpun untuk menyiapkan makanan. Karena keduanya merasa kesal, mulai saat itu mereka sepakat untuk menyiapkan makanan mereka masing-masing.

Seita yang mengetahui bahwa ibunya memiliki tabungan di bank, pergi ke kota untuk mencairkan tabungan ibunya. Seita terkejut mengetahui bahwa ibunya menyimpan uang yang cukup banyak. Seita mengambil sedikit uang tersebut untuk membeli peralatan masak dan bahan makanan karena mereka harus menyiapkan makanan sendiri. Meskipun mereka sudah menyiapkan makanan sendiri, bibinya masih mengejek Seita karena peralatan makan yang mereka gunakan tidak langsung dibersihkan. Seita dan Setsuko pun semakin kesal dengan kata-kata yang diucapkan oleh bibinya.

Ketika Seita dan Setsuko pergi bermain, mereka menemukan sebuah *shelter* (tempat perlindungan ketika terjadi serangan udara) yang sudah terbengkalai dan

tidak digunakan. Mereka kemudian memutuskan untuk tinggal di *shelter* tersebut. Seita dan Setsuko kemudian mengambil seluruh barang-barang mereka di rumah bibinya dan membawanya ke *shelter*. Mulai saat itu, *shelter* terbengkalai tersebut menjadi rumah mereka.

Pada masa perang, bahan makanan sulit sekali didapatkan. Seita mencoba untuk membeli bahan makanan dari para petani, namun tidak ada yang mau menjualnya karena mereka pun kekurangan bahan makanan. Saat itu, uang tidak lebih lebih berharga dari bahan makanan, sehingga uang yang dimiliki oleh Seita hanya bisa digunakan untuk membeli peralatan sehari-hari, tidak untuk membeli bahan makanan. Seita dan Setsuko pun terpaksa hanyamemakan makanan yang dapat ia dapatkan dengan mudah seperti jamur dan kodok, yang sebenarnya kurang layak untuk dikonsumsi.

Saat Seita dan Setsuko sedang berjalan dengan santai, tiba-tiba datang sebuah pesawat yang menembaki mereka. Seita dan Setsuko yang terkejut, bergegas bersembunyi mencari perlindungan dan tanpa disadari mereka berada di tengah-tengah perkebunan tomat. Seita sadar bahwa orang-orang sedang dalam keadaan panik menyelamatkan diri sehingga tidak ada yang menghiraukan mereka. Seita dan Setsuko pun mengambil tomat-tomat tersebut dan memakanya karena mereka sudah sangat kelaparan. Mulai sejak saat itu, mereka mencari makanan dengan cara mencuri. Setiap kali ada serangan udara, Seita akan pergi memasuki rumah-rumah warga dan mengambil barang-barang berharga yang dapat ia manfaatkan. Namun, makanan tetap saja sulit didapatkan karena masih dalam keadaan perang.

Sampai pada suatu hari, Setsuko jatuh sakit dan Seita membawanya pergi ke dokter untuk diperiksa. Setelah diperiksa, dokter tidak mengatakan apapun kepada Seita. Seita meminta dokter tersebut untuk memberikan obat kepada Setsuko untuk menyembuhkan penyakitnya, tetapi dokter itu menjelaskan bahwa Setsuko mengalami gizi buruk dan hanya membutuhkan makanan bergizi. Dokter itu sadar bahwa dalam masa perang penyakit yang dialami Setsuko merupakan penyakit yang sulit untuk disembuhkan karena makanan bergizi sangat sulit didapatkan.

Seita kemudian bergegas pergi ke kota untuk mencairkan seluruh tabungan ibunya demi menyelamatkan Setsuko. Ketika berada di bank, Seita mendapatkan kabar bahwa Jepang telah kalah dalam perang dan semua armada Angkatan Laut telah hancur tanpa ada yang selamat. Seita sangat sedih karena ayahnya telah meninggal, namun ia tidak dapat berbuat apa-apa. Seita kembali ke shelter dengan membawa banyak makanan untuk Setsuko, tapi Setsuko sudah terbaring lemas dan berhalusinasi. Seita berusaha memasukan makanan ke mulut adiknya namun usahanya sia-sia, Setsuko pun memejamkan mata, dan meninggal. Seita kemudian mengkremasi adiknya dan memasukan abu kremasi adiknya ke dalam kaleng permen yang selalu ia bawa, dan membawa kaleng tersebut sampai meninggal.

Selain karena film animasi *Hotaru No Haka* adalah sebuah film animasi yang fenomenal dengan ceritanya dan sangat berbeda dengan film produksi Ghibli lainnya, perjuangan sepasang kakak beradik untuk bertahan hidup dalam masa perang sangat menarik perhatian penulis untuk menganalisis film tersebut. Perjuangan Seita untuk bertahan hidup dan menjaga Setsuko dalam masa perang tanpa kehadiran orang tua mereka merupakan suatu hal yang patut untuk ditelaah lebih jauh, sehingga penulis pun memutuskan untuk menjadikan film animasi *Hotaru No Haka* ini sebagai bahan penelitian pada skripsi ini.

## 1.2 Tinjauan Pustaka

Film animasi *Hotaru No Haka* telah beberapa kali dijadikan sebagai objek penelitian skripsi. Berikut ini adalah judul-judul skripsi yang menggunakan film animasi ini sebagai objek penelitian, yaitu:

1. Syaifulloh, M. Ali. 2013. Konsep *Mono No Aware* yang Tercermin Dalam Film Animasi *Hotaru No Haka*. Malang, Universitas Brawijaya.
2. Pramadhani, Rizza Febry. 2017. Struktur Kepribadian dan Konflik Batin yang Dialami Tokoh Seita Dalam *Anime Hotaru No Haka*. Semarang, Universitas Diponegoro.

3. Wicaksono, Amanullah Ginanjar. 2007. Penggambaran Perang Dalam *Anime Grave of The Fireflies*. Surabaya, Universitas Airlangga.
4. Poetra, Robbie Yansyah. 2018. Analisis Mimesis Dalam Film *Hotaru No Haka*. Bandung, Universitas Kristen Maranatha.
5. Kumala, Danis Chandrika. 2016. Kajian Semiotika Terhadap Kandungan Moral Tanggung Jawab Dalam Film *Grave of The Fireflies*. Bandung, Universitas Komputer Bandung.
6. Hasti, Dhiyah S. 2019. Emosi Tokoh Seita dalam anime *Hotaru No Haka*. Jakarta, Universitas Darma Persada.
7. Permata, Novia. 2019. Pengaruh Kekerasan Pada Perang Dunia II Terhadap Kepribadian Tokoh Utama Anime *Hotaru No Haka*. Jakarta, Universitas Darma Persada.

Pada skripsi ini penulis akan menelaah film *Hotaru No Haka* melalui pendekatan psikologi sastra. Pada daftar skripsi di atas, hanya skripsi yang ditulis oleh Pramadhani dan Hasti yang menelaah film *Hotaru No Haka* melalui pendekatan psikologi sastra yaitu struktur psikologis dan emosi tokoh. Penulis melihat bahwa perubahan kepribadian tokoh utama dalam film tersebut perlu ditelaah lebih lanjut, sehingga penulis memutuskan untuk menelaah perubahan karakter yang dialami oleh tokoh utama dalam film tersebut dengan menggunakan konsep dinamika psikologis

### 1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengidentifikasi permasalahan yang terdapat dalam film animasi *Hotaru No Haka* sebagai berikut:

1. Apa yang dilakukan Seita dan Setsuko setelah kotanya hancur dan ibunya meninggal?
2. Bagaimana kehidupan Seita dan Setsuko selama tinggal bersama bibi mereka?

3. Kenapa Seita dan Setsuko memutuskan untuk pergi meninggalkan rumah bibi mereka?
4. Bagaimana kehidupan Seita dan Setsuko selama tinggal di shelter?
5. Bagaimana cara Seita dan Setsuko bertahan tanpa orang tua dalam masa perang?

Setelah menonton film tersebut, penulis berasumsi bahwa tema film animasi *Hotaru No Haka* adalah tentang perjuangan sepasang kakak beradik untuk bertahan hidup dalam masa perang tanpa orang tua mereka.

#### **1.4 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah penelitian ini pada analisis dinamika psikologis tokoh Seita dalam film animasi *Hotaru No Haka* menggunakan konsep dinamika psikologis yang diungkapkan oleh Sigmund Freud khususnya tentang naluri dan kecemasan.

#### **1.5 Perumusan Masalah**

Pada penelitian ini, penulis merumuskan masalah dengan mengajukan pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana tokoh dan penokohan, latar serta alur dalam film animasi *Hotaru No Haka*?
2. Bagaimana perubahan karakter tokoh Seita dalam film animasi *Hotaru No Haka* yang ditelaah dengan konsep dinamika psikologis?

#### **1.6 Tujuan Penelitian**

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk mengetahui dan memahami lebih dalam dinamika psikologis tokoh Seita dalam film *Hotaru No Haka*. Untuk mencapai tujuan tersebut, penulis melakukan beberapa tahapan yaitu:

1. Memahami tokoh dan penokohan, latar serta alur dalam film animasi *Hotaru No Haka*.
2. Memahami perubahan karakter tokoh Seita dalam film animasi *Hotaru No Haka* yang ditelaah dengan konsep dinamika psikologis.

## 1.7 Landasan Teori

Untuk landasan teori pada penelitian ini, penulis menggunakan ilmu sastra sebagai unsur intrinsik dan ilmu psikologi sebagai unsur ekstrinsik. Ilmu sastra digunakan untuk menganalisis unsur intrinsik seperti tokoh dan penokohan, latar serta alur film animasi tersebut. Ilmu psikologi digunakan untuk menganalisis perubahan karakter tokoh Seita melalui konsep dinamika kepribadian dari Sigmund Freud yaitu naluri dan kecemasan.

### 1.6.1. Unsur Intrinsik

#### a. Tokoh dan Penokohan

Istilah tokoh dan penokohan memiliki makna yang berbeda. Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (2013:247) mengatakan bahwa tokoh adalah orang-orang yang ditampilkan dalam sesuatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan.

Penulis menyimpulkan bahwa kata tokoh merujuk pada orang atau pelaku dalam suatu karya fiksi, sedangkan penokohan merujuk pada sikap atau perilaku tokoh yang dimaksud dalam karya fiksi tersebut.

#### b. Latar

Menurut Abrams melalui Nurgiyantoro (2013:302) latar menunjuk pada pengertian tempat, hubungan waktu sejarah dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa.



a) *Latar Tempat*

Latar tempat menunjuk pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. (Nurgiyantoro, 2013:314)

b) *Latar Waktu*

Latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Masalah “kapan” tersebut biasanya dihubungkan dengan waktu factual, waktu yang ada kaitanya atau dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah. (Nurgiyantoro, 2013:318)

c) *Latar Sosial*

Latar sosial-budaya menunjuk pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. (Nurgiyantoro, 2013:322)

**c. Alur**

Stanton dalam Nurgiyantoro (2013:167) mengemukakan bahwa plot atau alur adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain.

**1.6.2. Unsur Ekstrinsik**

Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar teks sastra, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangun atau sistem organisasi teks sastra (Nurgiyantoro, 2013:30). Pada penelitian ini, unsur ekstrinsik film animasi *Hotaru No Haka* dianalisis menggunakan ilmu psikologis, yaitu dinamika psikologis dari Sigmund Freud.

**Dinamika psikologis**

Walgito (2010:26) menjelaskan bahwa dinamika psikologis merupakan suatu tenaga kekuatan yang terjadi pada diri manusia yang mempengaruhi

mental atau psikisnya untuk mengalami perkembangan dan perubahan dalam tingkah lakunya sehari-hari baik itu dalam pikirannya, perasaannya maupun perbuatannya.

Dinamika psikologis terjadi berdasarkan dua hal, yaitu insting/naluri (*instinct*) dan kecemasan (*anxitas*). Freud dalam Semiun (2006:69) mengatakan bahwa insting adalah suatu representasi mental dari kebutuhan fisik atau tubuh. Keadaan lapar digambarkan secara psikologis sebagai keadaan kekurangan makanan pada jaringan-jaringan tubuh. Insting sebagai pendorong kepribadian akan mendorong tingkah laku orang tersebut untuk mencari makanan.

Menurut Freud dalam Semiun (2006:87) kecemasan adalah suatu keadaan perasaan afektif yang tidak menyenangkan yang disertai dengan sensasi fisik yang memperingatkan orang terhadap bahaya yang akan datang.

Berdasarkan kutipan-kutipan di atas, penulis berpendapat bahwa setiap orang akan mengalami dinamika psikologis yang menyebabkan perubahan dalam tingkah laku, pikiran, perasaan maupun perbuatannya. Perubahan tersebut terjadi disebabkan oleh dua hal, yaitu insting/naluri dan kecemasan. Insting/naluri merupakan dorongan dari dalam individu dan kecemasan yang merupakan dorongan yang datang dari luar individu tersebut.

## **1.8 Metode Penelitian**

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat analisis deskriptif. Data-data pada skripsi ini penulis dapatkan melalui studi pustaka, yaitu dengan membaca buku, mencari di internet, maupun menonton. Data primer pada penelitian ini adalah film animasi *Hotaru No Haka*. Hasil penelitian akan penulis paparkan menggunakan kalimat deskriptif dengan bantuan potongan gambar maupun kutipan-kutipan agar lebih mudah dipahami.

## 1.9 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan penulis maupun pembaca mengenai tokoh utama dalam film animasi *Hotaru No Haka*, yaitu Seita, serta dapat menjadi referensi untuk lebih memahami konsep psikoanalisis mengenai dinamika psikologis.

Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap dapat meningkatkan apresiasi terhadap sebuah karya, baik itu karya sastra, karya seni ataupun karya ilmiah yang telah diciptakan seseorang.

## 1.10 Sistematika Penyajian

Sistematika penulisan pada skripsi ini akan dibagi menjadi empat bab:

- Bab I Bab ini merupakan pendahuluan yang terbagi atas tujuh sub bab yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.
- Bab II Pada bab ini, penulis akan menyajikan hasil analisis mengenai unsur intrinsik, yaitu tokoh dan penokohan, latar, serta alur dalam film animasi *Hotaru No Haka*.
- Bab III Pada bab ini, penulis akan menyajikan hasil analisis mengenai dinamika psikologis berupa naluri dan kecemasan yang dialami tokoh Seita dalam film animasi *Hotaru No Haka*.
- Bab IV Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dari hasil analisa data pada bab-bab sebelumnya dan pendapat penulis mengenai masalah yang dibahas pada penelitian ini.