

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sastra merupakan pencerminan masyarakat, melalui karya sastra seorang pengarang mengungkapkan problema kehidupan. Karya sastra menerima pengaruh dari masyarakat dan sekaligus mampu memberi pengaruh terhadap masyarakat. Menurut Tarigan dalam Al-Ma'ruf, karya sastra merupakan media bagi pengarang untuk menuangkan dan mengungkapkan ide-ide hasil perenungan tentang makna dan hakikat hidup yang dialami, dirasakan dan disaksikan. Seorang pengarang sebagai salah satu anggota masyarakat yang kreatif dan selektif ingin mengungkapkan pengalamannya dalam kehidupan masyarakat sehari-hari kepada para penikmatnya. (Al-Ma'ruf, 2009:2)

Sastra menyajikan gambaran kehidupan, dan kehidupan itu sendiri sebagian besar terdiri dari kenyataan sosial. Dalam pengertian ini, kehidupan mencakup hubungan antarmasyarakat dengan orang-orang, antarmanusia, antarperistiwa yang terjadi dalam batin seseorang. Bagaimanapun juga peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam batin seseorang, yang sering menjadi bahan sastra adalah pantulan hubungan seseorang dengan orang lain atau dengan masyarakat (Damono, 1978:1). Menurut Al-Ma'ruf (2009:1) karya sastra merupakan hasil kreasi sastrawan melalui kontemplasi dan refleksi setelah menyaksikan berbagai fenomena kehidupan dalam lingkungan sosialnya. Fenomena kehidupan itu beraneka ragam baik yang mengandung aspek sosial, budaya, politik, ekonomi, kemanusiaan, keagamaan, moral, maupun gender.

Karya sastra juga digunakan pengarang untuk menyampaikan pikirannya tentang sesuatu yang ada dalam realitas yang dihadapinya. Realitas ini merupakan salah satu faktor penyebab pengarang menciptakan karya, di samping unsur imajinasi. Sastra menampilkan gambaran kehidupan, dan kehidupan itu sendiri adalah suatu kenyataan sosial (Damono, 1978, 1). Semakin berkembangnya karya sastra banyak karya tulis yang diadaptasi menjadi film. Transformasi karya sastra

ke bentuk film dikenal dengan istilah ekranisasi. Eneste mendefinisikan bahwa ekranisasi adalah proses pelayarputihan atau pemindahan atau pengangkatan sebuah novel ke dalam film. (*écran* dalam bahasa Perancis berarti „layar“). (dalam Arianto, <https://www.kompasiana.com>, diakses pada tanggal 25 Februari 2020).

Film adalah salah satu bentuk karya sastra yang mampu menyampaikan informasi dan pesan dengan cara yang kreatif sekaligus unik. Dalam perkembangannya film tidak hanya dijadikan sebagai media hiburan semata tetapi juga digunakan sebagai alat untuk menggambarkan kehidupan yang sedang menjadi sorotan dalam masyarakat. Film mempunyai banyak jenis. Salah satunya adalah film sejarah. Film sejarah termasuk film yang mengambil unsur masa lampau yang disusun berdasarkan peninggalan maupun pengalaman masa lampau berdasarkan berbagai peristiwa. Salah satu contoh dari film berlatar belakang sejarah yaitu *Kono Sekai No Katasumi Ni*.

Film *Kono Sekai No Katasumi Ni* diangkat dari komik berjudul sama karya komikus asal Hiroshima, Fumiyo Kouno. Film ini diproduksi di studio MAPPA dan disutradarai oleh Sunao Katabuchi. Karena awalnya tidak ada perusahaan yang berminat mendanai pembuatan film ini, proyek ini sempat melakukan penggalangan dana antara bulan Maret hingga Mei 2015. Setelah berhasil mengumpulkan 40 juta yen dari 3.374 orang pendukung, proyek ini berhasil meyakinkan investor untuk membiayai penyelesaian filmnya dengan budget 250 juta yen. Karena biaya yang terbatas, film ini tidak memiliki cukup dana untuk beriklan di televisi. Namun film ini berhasil menarik penonton dengan penyebaran informasi melalui Twitter dan media sosial lainnya. Sejak mulai tayang pada tanggal 12 November 2016, film ini telah memperoleh pendapatan 1 miliar yen hingga 4 Januari 2017. Film ini telah mendapatkan sejumlah penghargaan seperti *Winner Animation of The Year 40th Japan Academy Prize*, *Peace Film Award Hiroshima International Film Festival*, dan *Japanese Film Best 10 Osaka Cinema Festival*.

*Kono Sekai No Katasumi Ni* berlatar belakang kisah perang dunia II sekitar tahun 1940-1945. Film ini mengisahkan tentang perjalanan hidup Urano

Suzu, mulai dari masa kanak-kanaknya yang hidup dengan normal bersama keluarganya, yang seperti lazimnya penduduk desa tepi pantai menjalankan usaha rumput laut. Adegan film pun berlanjut mengikuti Suzu di masa sekolah (dipuji gurunya karena pandai menggambar), bertemu kawannya (termasuk menyukai temannya tetapi tidak berani untuk mengungkapkan), di tengah keluarga (sering dirundung oleh kakak laki-lakinya), hingga ketika mereka menyeberangi pantai ketika surut untuk pergi ke rumah nenek.

Menginjak usia 18 tahun, Suzu dipinang oleh lelaki yang ia sendiri tak tahu namanya. Suzu dipaksa menikah dengan Shusaku yang merupakan seorang *judicial officer* di pengadilan militer Jepang. Pernikahan inilah yang akhirnya membawa Suzu tinggal di kota suaminya yaitu kota Kure yang berbatasan langsung dengan Laut Seto yang merupakan pangkalan laut militer terbesar Jepang. Tinggal secepat dengan keluarga suami, mau tak mau membuat Suzu harus beradaptasi dengan keluarga suaminya.

Kondisi saat itu serba kekurangan sehingga bahan makanan, pakaian dan kebutuhan sehari-hari menjadi hal yang sulit diperoleh. Harga-harga barang melambung menjadi sangat tinggi. Meski Jepang tengah mengalami masa kecemasan pada 1940-an, Suzu tetap menjalani hidup dengan tekun. Suzu rajin memasak (meski terkadang tidak enak), menyediakan makanan, mencuci dan melakukan pekerjaan rumah tangga lainnya. Keadaan negara yang belum stabil membuat Suzu dan keluarganya rajin mendengarkan radio JOFK untuk mengetahui perkembangan keamanan di negaranya. Selain itu, ekonomi yang belum stabil juga membuat mereka harus berhemat dalam membeli bahan-bahan makanan.

Pangkalan laut menjadi pemandangan favorit Suzu dan Harumi. Suzu dan Harumi sering bermain di kebun sambil menatap pangkalan laut yang berisi armada kapal-kapal perang angkatan laut militer Jepang. Mereka sangat hafal dengan karakteristik masing-masing kapal, salah satunya kapal perang Yamato, Musashi dan Aoba. Di sela-sela rutinitasnya, Suzu menyempatkan diri untuk melakukan hobi favoritnya itu. Suzu mengajarkan Harumi menggambar dan juga memberikan sebuah gambar semangka kepada temannya yang bernama Rin.

Namun sayang, bakat menggambar sempat membawanya pada petaka. Suzu sempat ditangkap dan diinterogasi oleh polisi militer setempat di rumahnya saat menggambar kapal perang karena dianggap sebagai mata-mata. Sebagai pengantin baru, Suzu begitu beruntung. Dia memiliki suami yang perhatian dan menyayanginya dengan tulus. Di balik kesibukan Shusaku sebagai tentara, ia tetap menjaga keharmonisan dengan Suzu sebagai pasangan suami istri. Shusaku rela pulang dari tugas militernya semata demi ingin tahu bagaimana keadaan istrinya.

Selain hubungan antara Suzu dan keluarga suami, konflik utama film ini terletak pada hubungan antara Suzu dengan dirinya sendiri, terutama tentang bagaimana Suzu mengelola perasaannya kepada suaminya sendiri. Walau keluarga suami telah menerima Suzu apa adanya, nyatanya Suzu menikah bukan karena sukarela, melainkan karena keterpaksaan. Oleh karena itu Suzu sempat dilema dengan perasaan yang ia rasakan, terlebih ketika teman lamanya hadir kembali saat ia telah berkeluarga.

Keadaan perang dunia II semakin memanas, serangan udara mulai mewarnai langit kota Kure. Di titik ini Suzu dan keluarganya tak tinggal diam. Selain rajin mendengarkan radio JOFK, Suzu dan keluarga membangun sebuah bunker pertahanan diri. Serangan yang muncul hampir setiap hari membuat mereka telah terbiasa mendengar sirine peringatan. Hingga suatu hari, Harumi meninggal dan Suzu harus kehilangan tangannya saat menggandeng Harumi ketika bom tiba-tiba meledak. Kondisi ini membuat Suzu sangat sedih dan bahkan selalu merasa bersalah terutama pada Keiko. Suzu juga tidak bisa menggambar lagi karena tangan kanannya hanya separuh. Seberapa pun inginnya Suzu marah, dia tak punya siapa-siapa untuk disalahkan. Untuk apa menangis, karena toh keadaan tak akan bertambah baik.

Dalam film ini diperlihatkan bagaimana sikap Suzu sebagai bagian masyarakat dalam menghadapi berbagai permasalahan sosial. Menikah muda, hidup dengan keluarga baru, kakak ipar yang judes, kondisi ekonomi yang sulit, dituduh sebagai mata-mata, hingga menjadi korban perang. Hal-hal mengenai masyarakat juga permasalahan sosialnya disebut dengan sosiologi. Sosiologi merupakan ilmu yang membahas tentang masyarakat serta proses yang timbul dari

hubungan sosial dalam masyarakat, dimana hubungan sosial diwujudkan dalam struktur sosial yang merupakan keseluruhan jalinan antara unsur-unsur sosial yang pokok, yaitu kaidah-kaidah sosial, lembaga-lembaga sosial, kelompok sosial, serta lapisan sosial.

Berdasarkan uraian di atas, maka ada ketertarikan untuk meneliti dan mengkaji film *Kono Sekai No Katasumi Ni* karena melalui kisah hidup Urano Suzu dapat diketahui tentang bagaimana kehidupan di Jepang saat perang dunia II dilihat dari aspek sosiologi statis selain itu dalam film ini terdapat banyak pesan yang ingin disampaikan salah satunya adalah bahwa perang selalu menimbulkan kerugian. Selain menyebabkan banyak rumah hancur, krisis makanan dan korban tewas, perang juga menyisakan luka psikologis. Tak ada yang diuntungkan dari suatu perang.

## 1.2 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang berkaitan dengan aspek sosiologi dalam karya sastra yaitu skripsi karya Andan Wahyu Karana mahasiswa Universitas Muhammadiyah Purworejo (2013) yang berjudul *Kajian Sosiologi Sastra Tokoh Utama Dalam Novel Lintang Karya Ardini Pangastuti B.N.* Penelitian ini memfokuskan pada aspek-aspek sosiologi yang berupa aspek moral, etika, ekonomi, cinta kasih, agama, pendidikan. Yang membedakan antara penelitian ini dengan penelitian milik Andan yaitu dalam penelitian terdahulu tidak ada aspek budaya, kemudian penelitian ini menggunakan film sedangkan penelitian terdahulu menggunakan novel.

Selain itu terdapat jurnal ilmiah yang ditulis oleh Anik Aniswanti dan Sri Wahyuningtyas (2016) yang berjudul *Aspek Sosial Dalam Novel Partikel Karya Dewi Lestari: Tinjauan Sosiologi Sastra.* Penelitian tersebut memfokuskan pada struktur novel yang meliputi tokoh dan penokohan, latar dan alur; aspek sosial yang meliputi aspek cinta kasih dan aspek budaya; dan perubahan sosial yang meliputi perubahan cepat dan perubahan lambat. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini ialah membahas aspek budaya dalam

sebuah karya sastra. Perbedaannya penelitian terdahulu membahas mengenai aspek cinta kasih dan perubahan sosial, sedangkan penelitian ini membahas mengenai aspek moral dan aspek ekonomi.

### **1.3 Identifikasi Masalah**

1. Usaha Suzu beradaptasi dengan keluarga barunya.
2. Interaksi Suzu dengan lingkungannya
3. Kondisi ekonomi Suzu sebelum dan saat terjadi perang dunia II
4. Reaksi Suzu ketika orang yang pernah disukai datang kembali ke kehidupannya
5. Suzu mencoba menerima kenyataan pahit yang menimpa dirinya

### **1.4 Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini menjadi lebih fokus maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada sosiologi statis yang mencakup aspek moral, aspek ekonomi, juga aspek budaya dalam film *Kono Sekai no Katasumi ni*.

### **1.5 Perumusan Masalah**

Pokok permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut ini :

1. Bagaimanakah unsur intrinsik (tokoh dan penokohan, latar, alur) dalam film *Kono Sekai no katasumi ni*.
2. Bagaimanakah aspek sosiologi statis tokoh utama dalam film *Kono Sekai No Katasumi Ni*.

### **1.6 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Menganalisa unsur intrinsik (tokoh dan penokohan, latar, alur) dalam film *Kono Sekai No katasumi Ni*.
2. Menganalisa aspek sosiologi statis dalam film *Kono Sekai No Katasumi Ni*.

## 1.7 Landasan Teori

Untuk mendukung penyusunan skripsi ini, sebagai landasan maka perlu dikemukakan hal-hal atau teori-teori yang berkaitan dengan penelitian dan ruang lingkup pembahasan. Landasan teori yang digunakan ialah melalui unsur intrinsik (tokoh dan penokohan, latar, alur) dan teori sosiologi karya sastra.

### 1.7.1 Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik menurut Nurgiyantoro (2013:23) meliputi peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, dan bahasa atau gaya bahasa dan lain lain.

#### a. Tokoh dan penokohan

Penokohan menyoroti pada teknik perwujudan dan pengembangan tokoh dalam sebuah cerita. Unsur penokohan mencakup pada tokoh, perwatakan, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam cerita (Nurgiyantoro, 2013:165). Tokoh cerita menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2013:165) adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu 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.

#### b. Latar

Latar menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2013:216) adalah landasan atau tumpuan yang memiliki pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Menurut Parkamin dan Bari (dalam Al Ma'ruf, 2009:93) latar adalah penempatan mengenai waktu dan tempat termasuk lingkungannya. Yang dimaksud lingkungan meliputi antara lain kebiasaan, adat istiadat, latar alam atau keadaan sekitar.

#### c. Alur

Stanton mengemukakan plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa lain. Peristiwa-peristiwa cerita (atau plot) dimanifestasikan lewat perbuatan, tingkah laku, dan sikap-sikap

tokoh (utama) cerita. Bahkan pada umumnya peristiwa yang ditampilkan dalam cerita tak lain dari perbuatan tingkah laku para tokoh baik yang bersifat verbal maupun non verbal, baik yang bersifat fisik maupun batin. Plot merupakan cerminan, atau bahkan berupa perjalanan, tingkah laku para tokoh dalam bertindak, berpikir, terasa, dan bersikap dalam menghadapi berbagai masalah kehidupan. (Nurgiyantoro, 2013:113).

### 1.7.2 Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra itu, tetapi secara tidak langsung turut mempengaruhi bangunan karya sastra itu., tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangunan cerita di dalamnya. Unsur ekstrinsik terdiri dari sejumlah unsur antara lain, subjektivitas individu pengarang yang memiliki sikap, keyakinan, dan pandangan hidup yang kesemuanya itu akan mempengaruhi karya yang ditulisnya.

#### a. Sosiologi Sastra

Sosiologi mempunyai dua akar kata yaitu *socius* (dari bahasa Latin) yang berarti „teman“ dan *logos* yang berarti „ilmu tentang“. Secara harfiah, sosiologi berarti ilmu tentang pertemanan. Swingewood (dalam Faruk, 2017:1) menguraikan bahwa sosiologi merupakan studi yang ilmiah dan objektif mengenai manusia dalam masyarakat, studi mengenai lembaga-lembaga dan proses sosial. Sosiologi berusaha menjawab pertanyaan mengenai bagaimana masyarakat dimungkinkan, bagaimana cara kerjanya, dan mengapa masyarakat itu bertahan hidup.

Santosa (dalam Al Ma;ruf, 2009:4) menyatakan bahwa sastra sebagai refleksi kehidupan berarti pantulan kembali problem dasar kehidupan manusia, problem kehidupan itu oleh sastrawan dikonkretisasikan ke dalam gubahan bahasa baik dalam bentuk prosa, puisi, maupun lakon (drama). Jadi membaca karya sastra berarti membaca pantulan problem kehidupan dalam wujud gubahan seni berbahasa. Sastra sebagai cerminan masyarakat dan tidak lahir dari kekosongan budaya dapat dikaji secara interdisipliner. Studi sastra interdisipliner adalah teori yang menggunakan disiplin ilmu bantu lain dalam mengkaji karya sastra, melihat

hubungannya dengan disiplin ilmu lain, dan persoalan lain yang lebih luas. Salah satu bidang ilmu yang dapat digunakan untuk mengkaji sastra adalah sosiologi sastra.

Baik sosiologi maupun sastra memiliki objek kajian yang sama, yaitu manusia dalam masyarakat, memahami hubungan-hubungan antar manusia dan proses yang timbul dari hubungan-hubungan tersebut di dalam masyarakat. Sosiologi sastra sering kali didefinisikan sebagai salah satu pendekatan dalam kajian sastra yang memahami dan menilai karya sastra dengan mempertimbangkan segi-segi kemasyarakatan (sosial) (Damono, 1978:2)

#### b. Sosiologi Statis

Dalam sosiologi, Comte membedakan antara sosiologi statis dan dinamis. Sosiologi statis adalah ilmu dalam bidang sosiologi yang memfokuskan perhatian pada pusat-pusat hukum statis yang menjadi dasar adanya masyarakat. Sedangkan yang dimaksud dengan sosiologi dinamis adalah ilmu dalam bidang sosiologi yang memfokuskan perhatian pada pusat perkembangan masyarakat dalam arti pembangunan (Sudarsono, 2016:6). Dalam penelitian ini akan dibahas mengenai aspek sosiologi yang menekankan pada sosiologi statis yang meliputi (a) aspek moral, (b) aspek ekonomi, dan (c) aspek budaya.

##### a. Aspek Moral

Moral berasal dari kata latin *mores* yang berarti adat kebiasaan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia kata moral berarti “akhlak atau kesusilaan yang mengandung makna tata tertib batin atau tata tertib hati nurani yang menjadi pembimbing tingkah laku batin dalam hidup”. Moral adalah suatu ajaran wejangan-wejangan, patokan-patokan, kumpulan peraturan baik lisan maupun tertulis tentang bagaimana manusia harus hidup dan bertindak agar menjadi manusia yang baik. Dari ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan moral adalah ajaran atau pedoman yang dijadikan landasan untuk bertingkah laku dalam kehidupan agar menjadi manusia yang baik atau berakhlak.

##### b. Aspek Ekonomi

Ilmu mengenai asas-asas produksi, distribusi, dan pemakaian barang-barang serta kekayaan (seperti hal keuangan, perindustrian, dan

perdagangan); pemanfaatan uang, tenaga, waktu, dan sebagainya yang berharga; tata kehidupan perekonomian (suatu negara); urusan keuangan rumah tangga (organisasi, negara) dalam model Marx dasar ekonomik terdiri dari alat-alat, cara-cara, dan hubungan-hubungan produksi.

c. Aspek Budaya

Budaya menurut Koentjaraningrat memiliki makna yang sama dengan kata *colere* yang berkembang menjadi kata *culture*. Kata *culture* yang memiliki arti segala daya dan kegiatan manusia untuk mengolah, mengubah alam. Sedangkan kebudayaan menurut Koentjaraningrat merupakan keseluruhan suatu sistem gagasan, tindakan, serta hasil karya manusia dalam kehidupan. Kebudayaan juga dijadikan milik diri tiap manusia dengan belajar. Budaya memiliki 7 unsur yaitu Bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian.

### 1.8 Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian sastra ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif analisis. Pengkajian ini bertujuan untuk mengungkapkan berbagai informasi kualitatif dengan pendeskripsian yang teliti dan penuh nuansa untuk menggambarkan secara cermat sifat-sifat suatu hal (individu atau kelompok), keadaan fenomena, dan tidak terbatas pada pengumpulan data melainkan meliputi analisis dan interpretasi.

Selain itu pengkajian data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teori yang saling berkaitan. Teori struktural digunakan untuk mengetahui unsur pembangun cerita terutama unsur intrinsik seperti tokoh dan penokohan, latar, serta alur yang terdapat dalam film *Kono Sekai no Katasumi ni*. Fokus penelitian ini adalah aspek sosiologi statis dari film tersebut. Data yang sudah terkumpul dan telah dianalisis kemudian disusun ke dalam bentuk laporan dengan metode kualitatif dan memberikan deskripsi untuk memudahkan pemahaman terhadap hasil penelitian.

## 1.9 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini yaitu menambah pengetahuan dan wawasan dalam memahami karya sastra khususnya film *Kono Sekai No Katasumi Ni*. Kemudian secara teoretis hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pendukung untuk penelitian yang sejenis yaitu mengenai aspek sosiologi sastra dalam sebuah film. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperkaya referensi telaah sastra Jepang.

## 1.10 Sistematika Penulisan

Bab I : Pendahuluan

berisi latar belakang masalah, tinjauan pustaka, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori dan tinjauan pustaka, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II : Analisis unsur intrinsik dalam film animasi *Kono Sekai no Katasumi ni*

berisi tentang unsur intrinsik yaitu tokoh dan penokohan, latar, alur.

Bab III : Sosiologi statis dalam film animasi *Kono Sekai no Katasumi ni*

berisi tentang aspek sosiologi statis yaitu aspek moral, aspek ekonomi dan aspek budaya dalam film animasi *Kono Sekai no Katasumi ni*

Bab IV: Simpulan

berisi uraian kesimpulan mengenai penelitian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya