

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada perkembangan zaman seperti sekarang, teknologi dan informasi sangat mudah didapatkan. Salah satunya adalah karya film. Karya film dapat dinikmati oleh masyarakat pecinta film dengan mudahnya dalam banyak media seperti televisi, bioskop, atau bahkan internet seperti *youtube*, dll. Film atau yang dikenal dengan sebutan *motion pictures* berasal dari kreativitas para ahli yang ingin mengembangkan prinsip-prinsip dalam proyektor dan fotografi. Sekedar informasi, film pertama kali diluncurkan oleh Amerika Serikat adalah buatan Edwin S Porter. Filmnya tersebut di rilis di tahun 1903 dengan judul “*The Great Train Robbery*”. Film pertama Amerika tersebut diputar dengan durasi sebelas menit. Oleh karena itu cerita film dalam tulisan ini dianggap sebagai sebuah sastra. Untuk memudahkan pembahasan film yang menjadi objek pembahasan tulisan ini, selanjutnya film itu dirujuk sebagai sebuah karya sastra untuk memudahkan pembahasan.

Pengertian film juga dikemukakan oleh Himawan Pratista pada tahun 2008, dimana dalam sebuah film ada dua unsur yang harus dipenuhi yakni unsur sinematik dan unsur naratif. Unsur naratif sangatlah penting karena berkaitan dengan tema dan cerita film. Dan tentunya akan sangat berhubungan dengan konflik, masalah, waktu, lokasi, tokoh dan lain sebagainya yang akan ditampilkan dalam film. Palapah dan Syamsudin dalam bukunya yang dirilis tahun 1986 juga mendefinisikan tentang film, film merupakan media yang mengkombinasikan antara perkataan dan gambar-gambar yang bergerak. Film juga seringkali dianggap sebagai suatu media komunikasi massal yang sangat ampuh untuk mempengaruhi masyarakat. Peralatnya alat komunikasi ini menggunakan unsur audio visual yakni suara dan gambar hidup. Adanya suara dan gambar tersebut tentu mampu membuat film menceritakan atau menjelaskan informasi dengan baik dalam durasi yang singkat. Melihat film, penonton akan dibawa seolah-olah tengah menembus waktu dan ruang sehingga secara tidak langsung mereka akan terpengaruhi.

Film memiliki banyak aliran seperti, dokumentari yang menceritakan tentang sejarah dan diambil dari kisah nyata, *action* memperlihatkan banyak adegan aksi yang tidak sedikit memperlihatkan adegan yang berbahaya, horror yang membuat para penonton menjadi tegang karena situasi tertentu, *romance* yang tema besarnya adalah cinta, animasi

yang menampilkan gambar tokoh animasi dalam film tersebut, dan masih banyak lagi. *Anime* (bahasa Jepang: アニメ, [*anime*]) adalah animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Kata *anime* merupakan singkatan dari "*animation*" dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi. Di luar Jepang, istilah ini digunakan secara spesifik untuk menyebutkan segala animasi yang diproduksi di Jepang. Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan bahwa anime dapat diproduksi di luar Jepang.

Anime pertama yang mencapai kepopuleran yang luas adalah *Astro Boy* karya Ozamu Tezuka pada tahun 1963. *Anime* pada masa sekarang sudah sangat berkembang jika dibandingkan dengan anime zaman dulu. Dengan grafik yang sudah berkembang sampai alur cerita yang lebih menarik dan seru. Masyarakat Jepang sangat antusias menonton *anime* dan membaca *manga* dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa. Selain Ozamu Tezuka yang membuat anime lebih populer oleh karyanya yaitu *Astro Boy*, ada lagi beberapa nama seperti Akira Toriyama yang membuat *Dragon Ball*, Eiichiro Oda yang membuat *One Piece*, Masashi Kishimoto yang membuat *Naruto*, Fujiko Fujio dengan *Doraemon* miliknya, Aoyama Gosho yang membuat *Conan*, Makoto Shinkai dengan *Kimi no Nawa*.

Makoto Shinkai (新海 誠 *Shinkai Makoto*), lahir sebagai Makoto Niitsu (新津 誠 *Niitsu Makoto*), lahir di Koumi, Jepang, 9 Februari 1973 umur 47 tahun merupakan seorang sutradara *anime* dan mantan perancang grafis yang berasal dari Jepang. Makoto Shinkai berasal dari Prefektur Nagano. Shinkai mempelajari sastra Jepang di Universitas Chuo dimana dia menjadi anggota dari klub sastra remaja. Dia mewujudkan keinginannya semasa sekolah untuk membuat *manga*, *anime*, dan novel. *Kimi no Nawa* karya adalah salah satu *anime* yang terkenal karya Makoto Shinkai. *Anime* ini menceritakan tentang seorang gadis bernama Miyamizu Mitsuha yang tinggal di desa Itomori dan pemuda bernama Tachibana Taki yang tinggal di Tokyo, mereka mengalami mimpi yang sama seolah sedang bertukar jiwa. Mitsuha yang tinggal di desa Itomori sangat ingin pindah ke kota Tokyo dan akhirnya dia menjalani hidup sebagai Taki yang berada di Tokyo. Taki pun juga menjalani hidup sebagai anak perempuan yang tinggal di desa Itomori. Setelah menyadari ternyata pertukaran tubuh itu bukan hanya sekedar mimpi, mereka pun membuat beberapa peraturan untuk kebaikan mereka. Karena bertukar tubuh tersebut,

terjadilah hal-hal yang tidak biasa terjadi pada mereka. Hal-hal tersebut diakibatkan oleh perbedaan budaya maupun kebiasaan sehari-hari. *Anime* tersebut merupakan salah satu *anime* terbaik sepanjang masa, menempati posisi anime terbaik ke-5 di dunia, dan memenangkan berbagai penghargaan di dalam dan luar Jepang. (tirto.id, 2017). Di sini peneliti ingin meneliti nilai karakter yang terdapat dalam *Anime Kimi no Nawa* karya Makoto Shinkai.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini berdasarkan penelitian yang relevan dari 2 penelitian terdahulu mengenai *Kimi no Nawa* karya Makoto Shinkai. Penelitian pertama pada 2019 yang berjudul “Struktur Kepribadian Tokoh Utama Novel *Kimi No Nawa* Karya Makoto Shinkai Kajian Psikologi Sastra” yang ditulis oleh Desy Lathifah dan penelitian yang kedua pada tahun 2020 adalah “Analisis Nilai Karakter Jepang Dalam Anime *Kimi No Nawa*” yang ditulis oleh Isnanda Elok Hapsari.

Dalam penelitian pada tahun 2019 yang dikaji oleh Desy Lathifah berjudul “Struktur Kepribadian Tokoh Utama Novel *Kimi No Nawa* Karya Makoto Shinkai Kajian Psikologi Sastra” memiliki persamaan yaitu menggunakan *Kimi no Nawa* sebagai objek penelitian. Perbedaannya adalah dalam penulisan yang dikaji oleh Desy Lathifah menggunakan novel dan mengkaji melalui pendekatan psikologi sastra, sedangkan dalam penulisan ini menggunakan film dan mengkaji nilai karakter yang terdapat didalamnya.

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan acuan dan bahan perbandingan. Penelitian yang dikaji oleh Isnanda Elok Hapsari memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu menggunakan bahan film *Kimi no Nawa* karya Makoto Shinkai dan dikaji secara kualitatif. Dalam penelitian Desy Lathifah “Analisis Nilai Karakter Jepang Dalam Anime *Kimi No Nawa*” menjelaskan nilai karakter menurut Kemendikbud. Sedangkan penelitian ini akan menjelaskan nilai karakter menurut Mohamad Mustari dan M. Mahbubi. Perbedaan dengan penelitian ini adalah dalam penelitian ini akan membahas dari sudut pandang dari penulis yang berbeda.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perbedaan karakter yang terlihat ketika Miyamizu Mitsuha dan Tachibana Taki sedang bertukar tubuh.
2. Perbedaan kebiasaan sehari-hari antara Miyamizu Mitsuha dan Tachibana Taki.
3. Perbedaan kebudayaan antara Miyamizu Mitsuha dan Tachibana Taki.

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah dalam penelitian kali ini pada perbedaan karakter yang terlihat ketika Miyamizu Mitsuha dan Tachibana Taki bertukar tubuh.

E. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, perumusan masalah pada penulisan ini ditulis sebagai berikut:

1. Bagaimana unsur intrinsik dalam anime '*Kimi no Nawa*' karya Makoto Shinkai.
2. Apa saja nilai karakter yang terdapat dalam anime '*Kimi no Nawa*' karya Makoto Shinkai.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan unsur intrinsik dalam film anime '*Kimi no Nawa*' karya Makoto Shinkai.
2. Menganalisis nilai karakter yang terdapat dalam film '*Kimi no Nawa*' karya Makoto Shinkai.

G. Landasan Teori

Film merupakan media komunikasi atau hiburan atau tontonan, yang sifatnya audio visual dan dibuat agar bisa menyampaikan pesan kepada sekelompok orang maupun masyarakat. Tidak jauh berbeda dengan karya tulis, film juga memiliki unsur intrinsik dan ekstrinsik. Hanya saja di dalamnya lebih kompleks karena ceritanya yang panjang.

Unsur Intrinsik di dalamnya meliputi tema yang merupakan inti dari keseluruhan jalan cerita yang difilmkan, tokoh, perwatakan / penokohan, latar belakang (waktu, tempat, sosial budaya), alur, amanat, dan sudut pandang. Unsurnya sama dengan novel atau cerita karena film biasanya cerita yang diwujudkan dalam bentuk gambar dan suara. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan beberapa unsur intrinsik, yaitu tokoh dan penokohan, alur, serta latar karena unsur-unsur tersebut dapat membantu dalam meneliti kepribadian tokoh utama. Bagian unsur ekstrinsik pun mempunyai bagian yang sama. Ada latar belakang dari penulis skenario dan sutradara, situasi dan kondisi masyarakat di waktu film atau skenario dibuat, dan juga latar belakang pembuatan film.

Unsur intrinsik disini memiliki beberapa poin seperti salah satunya yang akan dibahas adalah tokoh dan penokohan. Pembicaraan mengenai penokohan di sini berarti pembicaraan mengenai cara-cara pengarang/sutradara menampilkan pelaku melalui sikap, sifat, dan tingkah laku. Unsur ini merupakan salah satu unsur penting dalam unsur-unsur pembangun cerita. Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2015: 247) Tokoh cerita merupakan 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. Pengertian penokohan tidak hanya sekedar berisi tokoh dan watak saja, tetapi meliputi siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakannya, dan bagaimana penempatannya di dalam cerita sehingga dapat memberikan gambaran jelas.

Albertine Minedrop (2013:62) mengutip dari Edmund Wilson, bahwa elemen terpenting dari karya fiksi ialah elemen-elemen yang tercakup dalam kepribadian pengarang: daya imajinasinya yang mampu menampilkan citra melalui para tokoh, situasi dan adegan konflik yang dialami si tokoh. Zainal Abidin (2006:63) juga menyatakan bahwa karakter atau watak merupakan kontinuitas tujuan dan sikap, dan ia terletak di dalam kehendak, bukan di dalam intelek.

Selain tokoh dan penokohan, ada juga alur dalam unsur intrinsik. Peristiwa-peristiwa dalam sebuah karya sastra atau film disusun sedemikian rupa oleh pengarang atau sutradara, sehingga menjadi sebuah cerita penyusunan tidak hanya merangkaikan peristiwa, namun memilih dan mengaturnya menjadi rangkaian sebab akibat. Menurut Tasrif dalam Nurgiyantoro (2015:209), tahapan alur atau plot terdiri dari lima bagian, yaitu : tahap penyituasian (*situation*), tahap pemunculan konflik (*generating circumstances*), tahap peningkatan konflik (*rising action*), tahap klimaks (*climax*), dan tahap penyelesaian (*denouement*).

Lalu terdapat juga latar dalam unsur intrinsik, terdapat tiga unsur pokok latar yang dijelaskan Nurgiyantoro (2015:314), yaitu tempat, waktu, dan sosial budaya. Walaupun masing-masing berbeda dan memiliki permasalahan masing-masing, ketiga unsur itu saling berkaitan dan saling memengaruhi satu sama lain. Latar juga merupakan elemen penting untuk karya sastra, karena dengan adanya latar suatu karya sastra tersebut dapat dilihat dan dibayangkan seperti ketika sedang dalam kehidupan sehari-hari.

Selain unsur intrinsik, unsur ekstrinsik juga adalah penunjang dalam pembuatan film. Unsur ini sangat luas karena dapat diambil dari latar belakang penulis, kondisi sosial masyarakat, dan masih banyak lagi. Dalam penulisan ini akan membahas pada nilai karakter. Mohamad Mustari (2014:1) mengutip dari Clyde Kluckhohn (1953), bahwa nilai adalah standar yang waktunya agak langgeng. Dalam pengertian luas, suatu standar yang mengatur system tindakan. Nilai juga merupakan keutamaan (*preference*). Yaitu sesuatu yang lebih disukai, baik mengenai hubungan sosial maupun mengenai cita-cita serta usaha untuk mencapainya.

Pengertian nilai karakter menurut Mohamad Mustari (2014) adalah suatu pembentukan mental yang dirumuskan dari tingkah laku manusia, nilai karakter sangatlah penting, baik dan dihargai. M.Mahbubi (2012:40) mengutip dari Ratna Megawangi mengemukakan bahwa nilai-nilai karakter yang perlu ditanamkan ialah nilai-nilai universal, dimana seluruh agama, tradisi dan kultur pasti menjunjung tinggi nilai-nilai tersebut. nilai-nilai universal itu harus menjadi perekat bagi seluruh masyarakat meski berbeda latar belakang kultur, suku dan agama.

Untuk menanamkan nilai karakter terdapat berbagai cara, seperti contohnya adalah dengan pendidikan karakter secara langsung dan tidak langsung. Pendidikan secara

langsung bisa melalui pembelajaran di rumah dari orangtua dan di lembaga pendidikan seperti sekolah. Sedangkan pendidikan secara tidak langsung dapat melalui berita, buku, film, apalagi dalam zaman sekarang yang serba mudah dapat melakukan pencarian di internet. Pendidikan karakter sangat penting agar setiap individu dapat memiliki pengetahuan mana nilai karakter yang baik dan yang tidak baik dalam bermasyarakat.

H. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif analisis, yaitu mendeskripsikan permasalahan penelitian kemudian dianalisis. Adapun Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi Pustaka dengan sumber data yang berasal dari buku-buku teks, Jurnal ilmiah, *e-book* dan sebagainya. Proses pengolahan data dalam penelitian ini membutuhkan waktu 5 bulan.

I. Manfaat Penelitian

- Untuk penulis, penelitian ini sangat bermanfaat karena dapat mempelajari tentang bahasa penulisan yang baik, dan juga membuka wawasan serta sudut pandang dalam menilai suatu karya dan dalam hal ini adalah film.
- Untuk pembaca, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memahami lebih dalam mengenai nilai karakter yang terdapat dalam *Kimi no Nawa* serta diharapkan dapat bermanfaat sebagai acuan dalam penelitian berikutnya.

J. Sistematika Penyajian

BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini penulis menjabarkan tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Pembahasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Landasan teori, Metode Penelitian, dan Manfaat Penelitian.

BAB II Teori Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik

Dalam bab ini penulis membahas tentang teori unsur intrinsik dan ekstrinsik yang terdapat dalam anime '*Kimi no Nawa*'.

BAB III Analisis Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik

Dalam bab ini penulis menjelaskan tentang nilai karakter yang terdapat dalam anime '*Kimi no Nawa*'

BAB IV Simpulan

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang kesimpulan yang diambil berdasarkan hasil penelitian yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya.

