

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk dengan intelegensi yang tinggi dan satu-satunya yang dapat berkomunikasi dengan gerakan, suara yang jelas dan melewati pembacaan situasi yang ada di lingkungan sekitarnya. Manusia hidup dalam suatu lingkungan komunitas yang berusaha untuk lebih efisien dari penemuannya sebelumnya. Dimulai dari penemuan telepon yang membuat percakapan bisa dilakukan tatap muka, hingga menyampaikan pesan melalui audio-visual sehingga lebih efisien dalam bersosialisasi tanpa harus bertatap muka. Dalam bidang sastra hal tersebut juga berkembang pesat. Dimulai dari teks roman, drama, bahkan penampilan audio dan visual yang dikirim melalui gelombang elektromagnetik yang kompleks.

Karya Sastra merupakan sebuah cerminan dari masyarakat dan pemikiran orang yang membuat karya sastra tersebut. Karya sastra juga tidak mengikat kepada aturan dunia nyata sehingga para pengarang dapat mengeksplorasi pikiran mereka dan para pembaca dapat memahami hal-hal diluar keseharian pembaca. Makna yang terdapat dalam karya tersebut bisa dipahami dan diaplikasikan pada kehidupan nyata.

Menurut Noor (Noor, 2009:13) Karya sastra merupakan struktur dunia rekaan, artinya realitas dalam karya sastra adalah realitas rekaan yang tidak sama dengan realitas dunia nyata. Sebagai cerminan kehidupan tidak berarti karya sastra itu sendiri meskipun bersifat rekaan, tetapi tetap mengacu pada realitas dunia nyata.

Karya sastra akan selalu berkembang sesuai dengan tumbuhnya pola pikir yang ada di masyarakat dan budaya yang ada dalam masyarakat tersebut. Dibandingkan dengan karya sastra lama, karya sastra modern berkembang dengan pesat dikarenakan masyarakatnya lebih kreatif dan menciptakan banyak kreasi yang

ada dalam sastra itu tersendiri. Zaman sekarang, kita dapat menikmati berbagai media seperti film, novel, animasi kartun, komik, dan juga lukisan.

Jepang merupakan salah satu negara yang memiliki perkembangan industri hiburan yang pesat dan telah dikenal oleh seluruh dunia yaitu *Manga* dan *Anime*. *Manga* merupakan ilustrasi gambar yang dikemas dalam ilustrasi yang umumnya berwarna hitam dan putih kemudian dikemas dengan percakapan yang ciamik dan plot atau alur yang menarik. Sedangkan, *Anime* merupakan rangkaian ilustrasi gambar yang digerakkan kemudian dibalut oleh dialog, efek suara, dan musik sehingga membuat sajian cerita menjadi lebih menarik di mata penonton. Namun hal ini membuat kebanyakan penontonnya menjadi kecanduan sehingga mereka menganggap bahwa menikmati hiburan lebih penting daripada bersosialisasi dengan sesama manusia.

Sosialisasi adalah suatu peristiwa yang dilakukan oleh beberapa individu untuk saling mengenal antar individu sehingga terciptanya sebuah ikatan emosional yang menyebabkan antar individu mengenal dengan lebih baik dan lebih dekat. Kemudian bila sudah menjadi teman yang dekat tentu akan membuat suatu persahabatan. Persahabatan adalah individu – individu yang menggunakan waktunya untuk mempererat hubungan satu sama lainnya. Menurut Pangle (2002: 57), Persahabatan sendiri adalah kesenangan dari persaudaraan dan aktivitas bersama dengan semangat yang sama yang memiliki tujuan yang sama dengan perasaan dan keinginan, kesetaraan dan kesamaan berkontribusi sangat besar terhadap persahabatan yang menyenangkan.

Persahabatan adalah kebutuhan emosional yang sehat, karena persahabatan memiliki suatu nilai-nilai yang hanya bisa diketahui bila antar individu tersebut berkomunikasi, membuka hati, dan bercanda ria satu sama lainnya. Memahami segala sesuatu yang disukai, dibenci, dibutuhkan, dan hal-hal yang mempengaruhi elemen kepercayaan antara satu sama lain. Hal tersebut bisa menimbulkan energi positif tersalurkan kepada tiap-tiap individu yang tergabung dalam sebuah persahabatan dan membuat keadaan emosional tiap-tiap individu menjadi lebih positif dan menjadi lebih baik.

Persahabatan juga bisa dibilang sebagai pendukung emosional yang dapat menciptakan suasana hati yang baik dan pikiran yang sehat serta sebagai tempat untuk mengutarakan curahan yang ada di hati seputar pekerjaan, keluarga, bahkan pasangan hidup. Dimana persahabatan tersebut akan memberikan solusi atas segala kemungkinan masalah yang ada di dalam hati dan pikiran tiap individunya.

Hal ini juga tercantum dalam *Anime* yang dibahas yaitu 「宇宙よりも遠い場所」 walaupun penulisan kanjinya *Uchuu yori mo tooi basho*, namun pembacaannya adalah *Sora yori mo tooi basho*. *Anime* ini adalah suatu karya sastra yang berisi 13 episode dengan durasi tiap episodenya 23 menit, Dalam rentang waktu penayangan dari 2 Januari 2018 hingga 27 Maret 2018, Disiarkan pada tiap hari Selasa jam 20:30 (JST). Di produksi oleh studio *Madhouse*. *Anime* ini bergenre *Adventure, Comedy, Slice Of Life*.

Sora yori mo tooi basho menceritakan Tamaki Mari (seterusnya dipanggil Kimari), seorang yang ingin tahu dengan lingkungan dan keindahan alam semesta. Kemudian Ketika di jalan pulang di peron stasiun kereta, ia menemukan amplop yang berisikan uang dan uang itu yang menuntun ia bertemu dengan Kobuchizawa Shirase (seterusnya dipanggil Shirase). Ketika bertemu dengan Shirase di halaman sekolah, Shirase berkata ingin pergi ke antartika, benua terjauh yang ada di bumi ini untuk menemukan ibunya. Shirase pun mengajak Kimari untuk ikut bersamanya. Hal itu membuat kimari senang dan ikut dalam perjalanan menuju antartika. Kemudian mereka bertemu dengan Miyake Hinata (seterusnya dipanggil Hinata). Seorang jenius yang sedang *part-time* di sebuah supermarket. Mereka mengajak Hinata untuk ikut dalam perjalanan ke antartika. Namun pergi ke antartika tidaklah mudah. Hal itu membuat mereka bertemu dengan badan ekspedisi dan Ekspedisi antartika negara Jepang di *Kabukichou, Shinjuku*. Kemudian ,Hinata dan Kimari mengetahui bahwa ada salah satu Selebriti muda yang ikut dalam program ekspedisi antartika sebagai reporter tim ekspedisi ke antartika. Selebriti muda itu Bernama Shiraisi Yudzuki (seterusnya dipanggil Yudzuki). Yudzuki berniat untuk tidak ikut dalam ekspedisi ke antartika. Kemudian dengan beberapa drama dan kisah menyedihkan tentang kehidupan sosial di sekolah dan kehidupan selebriti yang dilanda Yudzuki, Mereka membujuk Yudzuki untuk menjadi

temannya dan hal itu pun membuat mereka ber-4 menjadi berteman dengan akrab dan Yudzuki mengajak mereka ber-3 sebagai Tim Reporter dalam perjalanan ke Antartika.

Kemudian beberapa minggu kemudian mereka berangkat menuju Singapura untuk bertemu dengan Tim Ekspedisi Jepang ke Antartika. Terjadi konflik pada Hinata yang kehilangan paspornya, penundaan pesawat menuju Australia, dan menemukan paspornya berada di tas yang dibawa oleh Shirase. mereka dapat mengetahui sifat-sifat yang ada pada mereka ber-4. Setelah itu mereka tiba di Fremantle, Australia. Kemudian para awak kapal dan mereka ber-4 mempersiapkan keberangkatan mereka menuju Antartika. Didalam kapal, mereka susah beradaptasi dengan keadaan yang ada di kapal seperti mabuk laut, terbatasnya ruang gerak dan juga bertemu dengan teman ibunda dari Shirase yang juga tergabung dalam tim ekspedisi ke antartika. Hal-hal itu juga mempererat hubungan persahabatan mereka.

Setelah beberapa minggu kemudian, mereka tiba di benua Antartika. Lebih tepatnya di pos stasiun Ekspedisi Jepang. Disana mereka memiliki konflik yang lebih mempererat persahabatan mereka. Dimana Hinata yang merasa kesal dengan mantan teman klub larynya yang menganggap Hinata sebagai teman namun Hinata tidak menganggapnya teman. Kemudian Hinata membuka hatinya kepada mereka ber-3 untuk menceritakan masa lalunya. Mereka menemukan laptop yang dimiliki oleh ibunda dari Shirase. Perayaan ulang tahun Yudzuki yang pertama kalinya dirayakan oleh Kimari, Shirase, Hinata. Yudzuki bercerita bahwa ulang tahunnya tidak pernah dirayakan oleh siapapun, bahkan keluarganya tidak merayakannya. Hal-hal tersebut mempererat hubungan mereka. Setelah 3 hari, mereka Kembali pulang ke Jepang dengan ikatan persahabatan yang tidak mungkin dapat ditemukan dimana saja. Mereka sepakat untuk bertemu lagi di suatu tempat yang akan membawa mereka ke tempat yang menarik untuk dijelajahi Bersama.

Ketertarikan untuk membahas *Anime* ini dikarenakan jarang nya masyarakat sekarang untuk bersosialisasi dan bahkan mengenal salah satu rekan kerja pun enggan dilakukan. *Anime* ini memperkenalkan bahwa persahabatan itu menarik, dan sangat diperlukan untuk bertahan dalam lingkungan sosial sekarang.

1.2 Penelitian yang relevan

Sebelumnya, belum ada penelitian yang relevan dengan objek ini dan meyakini bahwa penelitian ini sebagai penelitian pertama yang menggunakan objek ini.

Penelitian dengan konsep persahabatan pernah dilakukan oleh Reynalt Junior Laoh (2019), Mahasiswa Universitas Sam Ratulangi Fakultas Sastra Jurusan Sastra Inggris dengan judul “Nilai – Nilai Pertemanan Yang Dicerminkan Dalam Novel *White Teeth* Karya Zadie Smith”. Pada kesimpulannya, Samad dan Archie dimana pada saat Archie sangat frustrasi dan ingin mengakhiri hidupnya dengan bunuh diri datanglah Samad untuk menyelamatkannya. Akan tetapi niat baik Samad tersebut tidak terbalaskan seperti perkiraan banyak orang termasuk pembaca sendiri. Namun seiring waktu pendekatan yang dilakukan Samad Iqbal dan orang terdekat Archie Jones disini termasuk dapat mematahkan kerasan hati Archie Jones sehingga ia tetap maju untuk memulai hidup baru dengan keluarganya.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian dari saudara Reynalt Junior Laoh adalah objeknya yang menggunakan novel *white teeth* sebagai objek penelitiannya sedangkan penelitian ini menggunakan *Anime Sora yori mo tooi basho* sebagai objek penelitiannya.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka identifikasi masalah yang ada di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pentingnya persahabatan dalam suatu lingkungan sosial
2. Timbulnya konflik di setiap karakter yang ada
3. Timbulnya Persahabatan antara Kimari, Shirase, Hinata dan Yudzuki
4. Keterbukaan terhadap antar karakter dalam masalah pribadinya.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, maka penelitian ini membatasi masalah hanya pada Nilai-nilai persahabatan yang dicerminkan pada karakter kimari dalam *Anime Sora yori mo tooi basho* dengan konsep persahabatan atau persahabatan menurut Abu Ahmadi, Daldiyono, dan Dariyo.

1.5 Perumusan Masalah

Pada pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah tokoh dan penokohan, latar, dan alur cerita dalam *Anime Sora yori mo tooi basho* ?
2. Apa sajakah nilai-nilai persahabatan yang muncul dalam *Anime Sora yori mo tooi basho* ?

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memahami tokoh dan penokohan, latar, dan alur yang ada dalam *Anime sora yori mo tooi basho*
2. Memahami nilai-nilai persahabatan yang muncul dalam *Anime sora yori mo tooi basho*

1.7 Landasan Teori

Landasan teori digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teori sastra untuk menganalisis unsur intrinsik dan konsep persahabatan untuk menganalisis unsur ekstrinsiknya

1.7.1 Unsur Intrinsik

. Menurut Semi (1993:35), unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membentuk karya sastra tersebut seperti perwatakan, tema, alur, pusat pengisahan, latar, dan gaya Bahasa. Pembahasan hanya terfokus pada Tokoh dan perwatakan, Alur, dan Latar

Tokoh dan Perwatakan

Menurut Semi (1993:37). Tokoh dalam cerita mengemban suatu perwatakan tertentu yang diberi bentuk dan isi oleh pengarang. Perwatakan (karakterisasi) dapat diperoleh dengan memberi gambaran mengenai tindak-tanduk, ucapan atau sejalan tidaknya antara apa yang dikatakan dengan apa yang dilakukan.

Alur

Alur atau Plot adalah struktur rangkaian kejadian yang disusun dengan perpaduan unsur-unsur yang membangun cerita sehingga merupakan kerangka utama cerita. Semi (1993:43) mengatakan bahwa Alur terdiri dari 4 tahap yaitu: Alur buka, Alur Tengah, Alur Puncak, Alur Tutup

Latar

Menurut Semi (1993:46) Latar adalah suatu keterangan petunjuk atau lingkungan tempat terjadinya peristiwa dalam sebuah cerita. Latar terdiri dari 3 unsur yaitu : Tempat, Waktu, dan Sosial.

1.7.2 Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Psikologi Sosial oleh Abu Ahmadi

Abu Ahmadi (2009:1) Dalam ranah psikologi ada yang disebut dengan psikologi sosial. Psikologi sosial adalah suatu studi tentang hubungan antara manusia dan kelompok. Psikologi sosial menguraikan tentang kegiatan-kegiatan manusia dalam hubungannya dengan situasi-situasi sosial, seperti situasi kelompok, situasi massa dan sebagainya; termasuk di dalamnya interaksi antar orang dan hasil kebudayaannya

Definisi dan konsep persahabatan atau persahabatan menurut Abu Ahmadi, Daldiyono, dan Dariyo. Kemudian setelah itu disimpulkan ke dalam suatu nilai-nilai persahabatan yaitu :

1. Saling Pengertian

Saling Pengertian yang dimaksud disini berarti luas. Hal ini mencakup tentang intimasi antar individu mengetahui apa yang disukai dan apa yang dibenci antar satu sama lain.

2. Saling Percaya

Saling percaya memang sulit, namun apabila dalam persahabatan tidak memiliki unsur ini maka tidak akan mungkin bersahabat.

3. Saling Jujur

Saling jujur adalah sebuah nilai penting dalam persahabatan.

4. Saling Setia

Saling Setia merupakan suatu konsep yang meliputi simpati, peduli, dan hubungan timbal balik terhadap seseorang.

5. Saling Kerjasama

Tujuan akan lebih mudah bila dilakukan secara Bersama.

1.8 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 video animasi yang berjudul *Sora Yori Mo Tooi Basho*, buku-buku teks, Jurnal ilmiah, e-book dan sebagainya.

Proses pengolahan data dilakukan 6 Minggu.

1.9 Manfaat Penelitian

1.9.1 Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang persahabatan dalam keseharian pembaca. Selain itu penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk penelitian-penelitian berikutnya. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu para pembaca untuk dapat memiliki hubungan sosial atau persahabatan yang sehat.

1.9.2 Bagi Penulis

Penelitian ini sangat membantu dalam memahami bagaimana cara menelaah karya sastra melalui pendekatan intrinsik maupun ekstrinsik.

1.10 Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun secara sistematis dalam 4 bab yang terdiri dari

Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian untuk penulis dan pembaca, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Kerangka Teori

Berisi tentang teori-teori yang akan digunakan untuk menganalisa objek penelitian yaitu *Anime Sora yori mo tooi basho*.

Bab III Nilai-Nilai Persahabatan dalam *Anime Sora yori mo tooi basho*.

Berisi tentang analisis unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik dalam *Anime Sora yori mo tooi basho* yaitu tokoh dan penokohan, alur, latar, serta konsep persahabatan menurut Abu Ahmadi, Daldiyono, dan Dariyo

Bab IV Simpulan

Berisi tentang simpulan dari bab-bab sebelumnya