

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kesusastaan adalah pengucapan atau tulisan yang tergolong ke dalam jenis yang kreatif-imajinatif, berbeda dengan tulisan-tulisan dalam surat kabar yang informatif-persuasif. Kelebihan sastra sebagai karya kreatif terletak pada unsur-unsur bahasa serta interaksi antara unsur-unsur tersebut dengan dunia nyata yang berada di luar dirinya. Bahasa yang dipakai dalam kesusastaan bukan saja berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi lebih dari itu ia member makna yang luas terhadap komunikasi dan hubungan antar manusia. Hal tersebut dapat kita lihat bagaimana seorang penyair menuangkan isi hatinya melalui kata-kata yang bermakna luas dan indah yang terkadang kita sendiri sebagai pembaca mempunyai persepsi sendiri dari puisi tersebut. Dari kesusastaan lahir berbagai macam bentuk sastra antara lain puisi, prosa (novel dan cerpen, drama dan teater (Atar Semi, 1993:15)

Film yang akan penulis teliti berjudul *Wood Job!* disutradarai oleh Shinobu Yaguchi. Film ini merupakan adaptasi dari novel *Kamusari naa naa Nichijou* karya Shion Miura yang diterbitkan oleh Tokuma Shoten Publishing Co., Ltd pada bulan mei 2009 lalu. Film ini dirilis di Jepang pada tanggal 10 mei 2014 (http://asianwiki.com/Wood_Job diakses pada tanggal 14 November pukul 17:50). Film ini mempunyai judul bahasa Jepang yang berjudul *Kamusari naa naa Nichijou*, namun untuk judul utamanya menggunakan *Wood Job!*, agar film ini mudah untuk diterima ke masyarakat luar Jepang.

Shinobu Yaguchi adalah seorang penulis skenario dan sutradara. Ia lahir di Jepang pada tanggal 30 mei 1967. Ia adalah orang yang biasa membuat film dengan tema “zero to hero”, yang mana sekelompok orang yang mengambil kegiatan yang tidak wajar, melewati banyak rintangan, tetapi pada akhirnya sukses. Ia telah dianugerahi penghargaan *Best Screenplay* di *Yokohama Film Festival* untuk filmnya yang berjudul *Swing Girls*. Ia juga telah membuat banyak film, yaitu *Water Boys*, *Robo-G*, *Happy Flight* dan lain lainnya. (https://en.wikipedia.org/wiki/Shinobu_Yaguchi diakses pada tanggal 4 desember 2016 pukul 21:04)

Film *Wood Job!* Menceritakan tentang seorang pelajar SMA yaitu Yuki Hirano (Shota Sometani) yang mendapati dirinya tidak lulus ujian masuk universitas yang ia inginkan. Bahkan pacarnya pun meminta putus karena ia tidak lulus. Ia mencoba melupakan

kesedihannya dengan minum sake dan karaoke bersama teman-temannya yang lulus. Teman-temannya terus memberinya semangat untuk ikut ujian lagi tahun depan. Niat awalnya, Yuki memang ingin mencoba tes masuk tahun depan, tapi bagaimana pun melihat teman-temannya yang senang karena lulus, iapun sedih.

Awalnya Yuki tidak sengaja melihat sosok wanita cantik yaitu Naoki Ishii (Masami Nagasawa) yang ada di sebuah sampul brosur yang berisikan penawaran untuk menjadi seorang penebang pohon. Terpesona oleh kecantikan wanita tersebut, Yuki akhirnya memutuskan untuk bergabung dengan program tersebut. Program tersebut mengharuskan dirinya mengikuti training selama 30 hari di sebuah desa terpencil di tengah hutan belantara. Jika berhasil melewati masa training ini, ia akan dipekerjakan sebagai penebang pohon dengan masa percobaan 1 tahun.

Ia datang ke desa itu yang hanya ada satu jalur kereta api. Ketika baru sampai di tempat tujuan, Yuki mulai kehilangan sinyal teleponnya, sehingga ia mulai merasa tidak nyaman. Kemudian kesialan pun menimpanya lagi, teleponnya jatuh ke dalam genangan air.

Saat kelas training tersebut dimulai, ia merasa malas dan tidak bersemangat. Ia menganggap remeh semua training yang sedang ia jalani. Hingga suatu ketika ia mendapati instruktur bernama Yoki Iida (Hideaki Ito) yang sangat tegas. Instruktur tersebut merasa kesal terhadap Yuki yang tidak serius. Lalu, Instruktur Yoki menunjukkan betapa berbahayanya pekerjaan tersebut apabila tidak dilakukan dengan serius. Karena kaget dengan apa yang ditunjukkan oleh instruktur Yoki hingga membuat tangannya berdarah akibat terkena pisau. Suatu malam Yuki mencoba kabur karena tidak tahan dengan pekerjaan yang cukup keras tersebut. Namun, ketika ia berusaha lari dari tempat training, ia bertemu dengan Naoki Ishii, gadis yang ada di sampul brosur tersebut. Sebenarnya Naoki menyadari bahwa kecantikannya digunakan oleh perusahaan penebang pohon sebagai pamflet perusahaan itu, sehingga banyak menarik minat para pemuda untuk bergabung sebagai penebang pohon dan Naoki merasa tidak nyaman dengan hal itu. Dari pertemuan tersebut membuat Yuki kembali bersemangat untuk mengikuti training kembali dan berhasil lulus training selama 30 hari. Setelah dinyatakan lulus, ia akan ditugaskan di salah satu desa tempat penebangan hutan. Karena menyukai Naoki, Yuki sengaja memilih desa yang ditinggali oleh Naoki.

Ternyata tempat yang ditinggali oleh Naoki adalah desa yang sangat jauh di atas gunung, kehidupannya pun lebih sulit dari tempat training. Terlebih lagi, Instrukturnya yang akan membantunya selama 1 tahun ke depan adalah Yoki. Yuki pun menjadi kehilangan semangat karena mendapatkan Instruktur Yoki.

Selama awal proses masa percobaan Yuki diperlakukan dengan sangat tidak baik, seperti dibangunkan dengan cara ditendang bantalnya dan makan makanan yang aneh dari bahan ular, saat Yuki terpeleset ke dalam jurang, Yuki tidak ditolong oleh Yoki. Yuki harus menaiki jurang dengan sendiri karena yang lain sibuk menebang kayu. Setelah kembali ke tempat penebangan pohon, tubuh Yuki berdarah karena dipenuhi oleh lintah-lintah. Yuki merasa Frustrasi dengan keadaan tersebut, lalu ia memutuskan untuk pergi dari rumah Yoki. Namun, niat perangnya gagal lagi karena ia ketangkap basah. Karena gagal pergi, Yuki pun terpaksa kembali menjalani kehidupannya menjadi penebang kayu. Seiring berjalannya waktu, akhirnya Yukipun mulai terbiasa dengan pekerjaan menebang kayu tersebut. Yuki belajar keteladanan dan kerja keras dari pekerjaannya tersebut.

Penulis tertarik dengan film *Wood Job!* untuk dijadikan bahan penelitian skripsi karena film *Wood Job!* ini menceritakan tentang perjuangan seseorang yang sempat putus asa dalam keadaannya yang sulit, namun ia terus berjuang dalam mengatasi berbagai permasalahan yang ada.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang ada dalam film *Wood Job!* yaitu :

1. Yuki tidak lulus ujian masuk universitas.
2. Yuki adalah anak yang malas.
3. Yuki merasa kesulitan dengan kehidupan di desa, dan mencoba untuk lari dari desa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah penelitian pada telaah tokoh Yuki Hirano dalam film *Wood Job!* melalui teori psikoanalisis *id*, *ego*, dan *superego*. dari Sigmund Freud.

1.4 Perumusan Masalah

1. Bagaimanakah analisis unsur intrinsik dalam Film *Wood Job!* ?

2. Bagaimanakah kepribadian Yuki Hirano jika dianalisis melalui teori psikoanalisis *id*, *ego*, dan *superego* dari Sigmund Freud ?

1.5 Tujuan penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan adanya *id*, *ego*, dan *superego* pada tokoh Yuki Hirano dalam film *Wood Job!*. Tujuan penelitian ini adalah :

1. Memahami tokoh penokohan, alur, dan latar dalam film *Wood Job!*.
2. Membuktikan kepribadian Yuki Hirano yang dianalisis dengan teori psikoanalisis melalui *id*, *ego*, dan *superego* dari Sigmund Freud.

1.6 Landasan Teori

Landasan teori yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah teori sastra untuk membuktikan unsur intrinsik film *Wood Job!* dan teori psikoanalisis dari Sigmund Freud untuk membuktikan unsur ekstrinsiknya. Unsur instrinsiknya membahas tentang tokoh dan penokohan, alur, dan latar, serta unsur ekstrinsiknya akan membuktikan tentang *id*, *ego*, dan *superego*.

1.6.1 Unsur Instrinsik

Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang secara langsung membangun cerita (Nurgiyantoro, 1998: 23).

1) Tokoh dan Penokohan

a. Tokoh

Istilah “tokoh” menunjuk pada orangnya atau pelaku cerita. Tokoh cerita menurut Abrams (1981: 20), 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. Penokohan

Penokohan dan karakterisasi-karakterisasi sering juga disamakan artinya dengan karakter dan perwatakan – menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak(-watak) tertentu dalam sebuah cerita. Atau seperti dikatakan oleh Jones (1968: 33), penokohan adalah pelukisan gambar yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro, 1998: 165).

2) Alur

Alur atau plot menurut Stanton (1965: 14) 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. Kenny (1966: 14) mengemukakan plot sebagai peristiwa-peristiwa itu berdasarkan kaitan sebab akibat. Plot menurut Forster (1970 (1927): 93) adalah peristiwa-peristiwa cerita yang mempunyai penekanan pada adanya hubungan kausalitas (Nurgiyantoro, 1998: 113).

3) Latar

Menurut Abrams (1981: 175) latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyoran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro, 1998: 216).

Latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Hal ini penting untuk memberikan kesan realistis kepada pembaca, menciptakan suasana tertentu yang seolah-olah sungguh-sungguh ada dan terjadi. Pembaca seolah-olah merasa menemukan dalam cerita itu sesuatu yang sebenarnya menjadi bagian dirinya. Hal ini akan terjadi jika latar mampu mengangkat suasana setempat, warna local, lengkap dengan perwatakannya ke dalam cerita (Nurgiyantoro, 1998: 217).

a. Latar Tempat

Latar tempat menyoran pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Unsure tempat yang dipergunakan mungkin berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu, mungkin lokasi tertentu tanpa nama jelas (Nurgiyantoro, 1998: 227).

Tempat menjadi sesuatu yang bersifat khas, tipikal, dan fungsional. Ia akan mempengaruhi pengaluran dan penokohan, dan karenanya menjadi koheren dengan cerita secara keseluruhan.

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 faktual, waktu yang ada kaitannya atau dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah (Nurgiyantoro, 1998: 230).

c. Latar Sosial

Latar sosial menyoroti pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Tata cara kehidupan sosial masyarakat mencakup berbagai masalah dalam lingkup yang cukup kompleks. Ia dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir dan bersikap. Di samping itu, latar sosial juga berhubungan dengan status sosial tokoh yang bersangkutan (Nurgiyantoro, 1998: 233-234).

1.6.2 Unsur Ekstrinsik

Unsur Ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra itu. Tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangunan atau sistem organisme karya sastra. Unsur-unsur ekstrinsik yang mempengaruhi bangun cerita sebuah karya sastra, namun sendiri tidak ikut menjadi bagian di dalamnya. Walau demikian, unsur ekstrinsik cukup berpengaruh terhadap totalitas bangun cerita yang dihasilkan. Unsur ekstrinsik terdiri dari sejumlah unsur. Salah satunya adalah unsur psikologis, unsur psikologis yang ada dalam karya sastra (Nurgiyantoro, 1998: 23-24).

Dalam teori psikoanalisa, kepribadian dipandang sebagai suatu struktur yang terdiri dari tiga unsur atau sistem, yakni *id*, *ego*, dan *superego*. Meskipun ketiga sistem tersebut memiliki fungsi, kelengkapan, prinsip-prinsip operasi, dinamisme, dan

mekanismenya masing-masing. Ketiga sistem kepribadian ini satu sama lain saling berkaitan serta membentuk suatu totalitas (Koswara, 1991: 32).

1. Id

Pada bagian inti dari kepribadian yang sepenuhnya tak disadari adalah wilayah psikis yang disebut sebagai id, yaitu istilah yang diambil dari kata ganti untuk “sesuatu” atau “itu” (*the it*) atau komponen yang tak sepenuhnya diakui oleh kepribadian. Id tak punya kontak dengan dunia nyata, tetapi selalu berupaya untuk meredam ketegangan dengan cara memuaskan hasrat-hasrat dasar. Ini dikarenakan satu-satunya fungsi id adalah untuk memperoleh kepuasan sehingga kita menyebutnya sebagai prinsip kesenangan (*pleasure principle*).

Singkatnya, id adalah wilayah yang primitif, kacau balau, dan tak terjangkau oleh alam sadar. Id tak sudi diubah, amoral, tidak logis, tak bisa diatur, dan penuh energi yang datang dari dorongan-dorongan dasar serta dicurahkan semata-mata untuk memuaskan prinsip kesenangan.

2. Ego

Ego, atau saya, adalah satu-satunya wilayah pikiran yang memiliki kontak dengan realita. Ego berkembang dari id semasa bayi dan menjadi satu-satunya sumber seseorang dalam berkomunikasi dengan dunia luar. Ego dikendalikan oleh **prinsip kenyataan** (*reality principle*), yang berusaha menggantikan prinsip kesenangan milik id. Sebagai satu-satunya wilayah dari pikiran yang berhubungan dengan dunia luar, maka ego pun mengambil peran eksekutif dari kepribadian. Akan tetapi, oleh karena ego sebagian bersifat sadar, sebagian bersifat bawah sadar, dan sebagian lagi tidak sadar, maka ego bisa membuat keputusan di tiga tingkat tersebut.

3. Superego

Dalam psikologi Freudian, superego atau saya yang lebih (*above-I*), mewakili aspek-aspek moral dan ideal dari kepribadian serta dikendalikan oleh **prinsip-prinsip moralitas dan idealis** (*moralistic and idealistic principles*) yang berbeda dengan prinsip kesenangan dari id dan prinsip realistik dari ego. Superego berkembang dari ego, dan seperti ego, ia tak punya sumber energinya sendiri. Akan tetapi, superego berbeda dari ego dalam satu hal penting-superego tak punya kontak

dengan dunia luar sehingga tuntunan superego akan kesempurnaan pun menjadi tidak realisti (Freud, 1923/1961a).

Adapun fungsi utama dari superego adalah (a) pengendalian dorongan-dorongan atau impuls-impuls naluri id agar impuls-impuls tersebut disalurkan dalam cara atau bentuk yang dapat diterima oleh masyarakat, (b) mengarahkan ego pada tujuan-tujuan yang sesuai dengan moral ketimbang dengan kenyataan, (c) mendorong individu kepada kesempurnaan.

1.7 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis yaitu dengan sumber data tertulis karya sastra berupa film yang berjudul *Wood Job!* karya Shinobu Yaguchi dan didukung oleh data-data yang relevan. Jenis penelitian kepustakaan yang penelitiannya dilakukan dengan cara membaca buku-buku referensi, sumber pustaka lainnya dan internet, dengan teori-teori yang menunjang penelitian.

1.8 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini penulis berharap hasil yang didapat dalam melakukan penelitian ini dapat bermanfaat bagi mereka yang berminat memperdalam pengetahuannya mengenai film *Wood Job!*, jika diteliti melalui teori id, ego, dan superego dari Sigmund Freud. Penelitian inipun diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa Universitas Darma Persada terutama mahasiswa jurusan Sastra Jepang. Penulis juga berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca sebagai acuan untuk menelaah karya sastra.

1.9 Sistematika Penyajian

Untuk memudahkan penganalisaan dan pembacaan, penulis menyusun sistematika penulisan penelitian ini dalam empat bab, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam BAB 1 penulis akan menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah,

perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penyajian.

BAB II ANALISIS UNSUR INTRINSIK DALAM FILM *WOOD JOB!*

Dalam BAB II penulis akan menelaah film *Wood Job!* melalui unsur-unsur intrinsik, yaitu tokoh dan penokohan, alur, dan latar.

BAB III ANALISIS UNSUR EKSTRINSIK DARI FILM *WOOD JOB!*

Dalam BAB III penulis akan menelaah film *Wood Job!* melalui pendekatan ekstrinsik. Konsep yang digunakan adalah psikologi sastra yaitu id, ego, dan superego.

BAB IV KESIMPULAN

Dalam BAB IV penulis akan mengemukakan kesimpulan dari bab-bab yang sebelumnya.

