

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam ilmu multimedia, animasi merupakan hasil dari kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa melalui sebuah aplikasi multimedia sehingga menghasilkan gambar yang bergerak. Dalam bahasa Jepang, animasi juga disebut sebagai *anime* yang merupakan animasi khas Jepang. *Anime* yang muncul biasanya berasal dari ragam komik khas Jepang atau biasa disebut *manga*. *Anime* yang dipengaruhi gaya gambar manga saat ini berkembang seiring dengan kemajuan teknologi menjadi sebuah karya film animasi bergambar 3D.

Death Parade adalah film animasi berseri yang dibuat, ditulis dan disutradarai oleh Yuzuru Tachikawa, serta diproduksi oleh Madhouse. Film berseri ini lahir dari film pendek berjudul *Death Billiards*, yang mana aslinya diproduksi oleh Madhouse untuk *Projek Magang Pemuda Animator* dari *Anime Mirai 2013* dan diluncurkan pada tanggal 2 maret 2013. Film *Death Parade* beredar pada televisi di Jepang secara berseri antara 9 januari 2015 dan 27 maret 2015 yang mendapatkan lisensi dari Amerika Utara oleh Funimation.

Death Parade merupakan sebuah film animasi berseri yang terdiri dari 12 episode. Film ini menceritakan tentang seorang hakim, di sini bukanlah seorang manusia, melainkan sebuah boneka yang bentuknya menyerupai manusia. Tugas para hakim adalah memutuskan manusia yang baru mati ke surga atau neraka. Oleh atasannya boneka dibuat yang seolah-olah mempunyai emosi seperti manusia.

Film ini adalah sebuah tempat tujuan kematian untuk melaksanakan proses pengadilan jiwa. Dua manusia yang mati dalam waktu yang sama akan datang ke tempat ini untuk melakukan proses penghakiman. Tempat pengadilan pada film ini

berlatarkan sebuah tempat bar dan para hakim berperan sebagai seorang bartender. Salah satu tempat bar pada film ini bernama *Quindecime* yang dihuni oleh seorang hakim bernama Decim.

Nona adalah seorang atasan dari para hakim, dia memegang kendali semua yang ada di menara itu memberikan emosi manusia kepada hakim Decim. Nona melanggar peraturan dengan memberikan emosi manusia kepada seorang hakim. Peraturan hakim adalah Pertama, seorang hakim tidak bisa berhenti mengadili karena itulah alasan mereka ada. Kedua, hakim tidak pernah mengalami kematian, karena hal itu hanya akan membuat mereka mirip seperti manusia. Ketiga, hakim tidak bisa merasakan emosi, karena mereka adalah boneka.

Nona berfikir, mereka bukanlah sebuah boneka, walaupun mereka tidak pernah mati tetapi nona berasumsi bahwa saat ini mereka hidup. Menurut Nona akan semakin bagus jika bisa menghakimi dengan lebih dari satu cara. Selain itu, nona ingin melihat hakim yang memiliki emosi seperti manusia dalam penghakimannya. Dengan pertimbangan ini, Nona mencoba menanamkan emosi manusia kepada hakim Decim. Nona yakin bahwa suatu saat nanti hakim Decim akan menjadi sorang hakim yang hebat.

Proses penghakiman dilakukan melalui ingatan manusia dan juga berdasarkan tingkat kemanusiaan mereka dalam game ini. Hakim mengadili manusia dengan cara memainkan sebuah *game* yang mempertaruhkan nyawa. Manusia yang telah mati harus mengira bahwa dirinya masih hidup. Manusia yang merasa terdesak dan mengira bahwa dirinya akan mati membangkitkan emosi paling primitif yaitu ketakutan. Emosi takut ini mendorong manusia untuk melakukan sesuatu lalu menciptakan motif dari rasa emosi yang dirasakan.

Suatu hari Decim menerima seorang tamu wanita yang ingat bahwa dirinya telah mati namun dia tidak ingat bagaimana kejadian kematiannya. Decim tidak bisa melaksanakan proses pengadilan jiwa kepada wanita yang bernama Chiyuki ini. Ingatan yang seharusnya terhapus tidak terjadi pada Chiyuki, karena itu manusia yang tahu dirinya telah mati tidak dapat melakukan permainan game ini. Decim

menghubungi pimpinan hakim, lalu Nona memutuskan untuk menghapus ingatan Chiyuki dan menjadikannya sebagai asisten hakim Decim. Setelah semua ingatan Chiyuki dihilangkan, ia tidak lagi mengingat namanya. Nona menjelaskan peranan dan tugas seorang hakim juga proses selama pengadilan berlangsung. Chiyuki menjadi asisten hakim selama 3 bulan.

Pada salah satu pengadilan jiwa, Decim mengadili tamu seorang pembunuh. Dalam proses penghakiman ini Chiyuki memprotes dan merasa bahwa metode yang digunakan untuk mengadili manusia tidak benar. Kemudian Decim datang menemui Nona dan mengatakan dirinya tidak dapat mengadili jiwa manusia lagi. Namun Decim ingin dirinya yang menghakimi Chiyuki. Setelah itu, Decim mengundang tamu spesial yang diberikan dari Nona untuk melakukan proses pengadilan jiwa bersama Chiyuki. Tamu tersebut seorang nenek tua bernama Sachiko Uemura. Sang nenek bermain kartu *oldman* bertiga bersama Chiyuki dan Decim. Setelah permainan berakhir dan Chiyuki telah mengingat semua ingatan dimasa hidupnya. Chiyuki juga ingat kematiannya yaitu bunuh diri karena putus asa.

Pada akhir cerita ini, beberapa emosi Decim mulai terlihat ketika ia memberikan sebuah tes untuk mengadili Chiyuki. Decim membuat tempat yang menyerupai rumah Chiyuki di dunia. Decim memberikan pilihan kepada Chiyuki untuk dapat hidup kembali dengan cara menekan tombol yang dia berikan kepada Chiyuki. Dengan kehidupan dari seseorang manusia sebagai gantinya, Decim bisa menghidupkan Chiyuki kembali.

Penulis tertarik untuk meneliti emosi yang dimiliki oleh hakim Decim dalam film animasi *Death Parade*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang timbul dalam film animasi ini yaitu:

1. Decim hakim memiliki emosi manusia

2. Hakim melakukan pengadilan jiwa bersama seorang manusia.
3. Emosi manusia pada tubuh hakim mempengaruhi cara bekerja seorang hakim pada sebuah penghakiman.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, penulis membatasi masalah penelitian pada emosi yang dimiliki oleh tokoh Decim dalam film animasi *Death Parade*.

1.4 Perumusan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah maka, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini dengan mengajukan pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah tokoh dan penokohan, alur cerita dan latar pada animasi *Death Parade*?
2. Bagaimanakah muncul dan terjadinya proses emosi tokoh Decim?
3. Apa pengaruh emosi yang dimiliki tokoh Decim dalam pekerjaannya?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui karakter sifat hakim pada film animasi *Death Parade*. Untuk mencapai tujuan ini, penulis melakukan tahapan penelitian sebagai berikut :

1. Menelaah tokoh dan penokohan, alur, dan latar dalam film animasi *Death Parade*.
2. Menganalisis emosi yang terjadi pada hakim Decim.

1.6 Landasan Teori

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan sastra dan pendekatan

psikologi. Pendekatan sastra digunakan untuk menelaah unsur instrinsik film, yaitu membahas tokoh dan penokohan, latar, serta alur. Sedangkan pendekatan psikologi untuk menelaah unsur ekstrinsiknya dengan konsep emosi yang terjadi pada hakim Decim.

1.6.1 Unsur instrinsik

a. Tokoh dan Penokohan

Penokohan dan karakterisasi sering juga disamakan artinya dengan karakter dan perwatakan menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak tertentu dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro, 1995:165). Perwatakan adalah kualitas nalar dan perasaan para tokoh di dalam suatu karya fiksi yang dapat mencakup tidak saja tingkah laku atau tabiat dan kebiasaan, tetapi juga penampilan (Minderop, 2005: 95).

b. Latar

Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2007:216), latar atau *setting* adalah landas tumpu, menyoran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar memiliki unsur pokok yang dibedakan menjadi tiga, yaitu:

1. Latar Tempat

Latar tempat adalah lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. (Nurgiyantoro, 1995:229).

2. Latar Waktu

Latar waktu yaitu latar yang berhubungan dengan kapan terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Dalam sejumlah karya fiksi lain, latar waktu mungkin justru tampak samar, tidak ditunjukkan secara jelas (Nurgiyantoro, 1995:232).

3. Latar Sosial

Latar sosial adalah 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 (Nurgiyantoro, 1995:233-234).

c. Alur

Alur adalah rangkaian peristiwa yang direka dan dijalin dengan seksama, yang menggerakkan jalan cerita melalui rumitan ke arah klimaks dan selesaian (Sudjiman, 1990:159). Struktur plot atau alur dibagi kasar menjadi tiga bagian, yaitu awal, tengah, akhir, meski pembagian tersebut dapat dispesifikkan lagi (Sayuti, 2000:32).

1. Bagian Awal

Menurut Sayuti (2000), tidak setiap cerita bagian awalnya benar-benar merupakan “awal”. Bagian awal sebuah cerita dapat mengandung dua hal yang penting, yakni pemaparan atau eksposisi dan elemen instabilitas. Eksposisi biasanya dipergunakan pengarang untuk memberitahukan berbagai informasi yang diperlukan dalam pemahaman cerita. Elemen instabilitas berisi situasi awal yang dapat membuka jalan cerita. Nurgiyantoro (2005), menyebutkan konflik sedikit demi sedikit juga sudah dimunculkan. Masalah-masalah yang dihadapi tokoh yang menyulut terjadinya konflik, pertentangan-pertentangan, dan lain-lain yang akan memuncak dibagian tengah cerita, klimaks, mulai dihadirkan dan diurai.

2. Bagian Tengah

Pada alur bagian tengah (Sayuti, 200: 41), Elemen-elemen ketidakstabilan yang terdapat pada situasi awal itu kemudian mengelompokkan dengan sendirinya pada bagian tengah dan membentuk pola konflik. Konflik dibedakan menjadi tiga jenis.

Pertama, konflik dalam diri seseorang (tokoh). Kedua, konflik antara orang-orang atau seseorang dan masyarakat. Ketiga, konflik antara manusia dan alam. Pada bagian tengah cerita juga terdapat komplikasi dan klimaks. Komplikasi merupakan perkembangan konflik permulaan, atau konflik permulaan yang bergerak dalam mencapai klimaks. Klimaks adalah bagian alur cerita rekaan atau drama yang melukiskan puncak ketegangan.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri dari segala sesuatu yang berasal dari klimaks menuju ke pemecahan atau hasil ceritanya (Sayuti, 2000: 45). Tahap akhir sebuah cerita, menurut Nurgiyantoro (2000: 145), menampilkan adegan tertentu sebagai akibat klimaks.

1.6.2 Unsur ekstrinsik

Unsur ekstrinsik yang banyak digunakan antara lain dari pendekatan struktural, pendekatan filosofi, pendekatan sosiologis, pendekatan semiotik, pendekatan kesejarahan. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi.

Emosi adalah perasaan intens yang ditujukan kepada seseorang atau sesuatu. Emosi adalah reaksi terhadap seseorang atau kejadian. Emosi dilihat dari segi etimologi, emosi diturunkan dari kata bahasa perancis *emotion* dari *emouvoir* yang berarti kegembiraan sedangkan dari berasal dari akar kata bahasa latin *movere* yang berarti bergerak. Kemudian ditambahkan dengan awalan “e” yang artinya luar. Jadi, *emovere* memberikan arti bergerak diluar. Emosi dapat ditunjukkan ketika merasa senang mengenai sesuatu, marah kepada seseorang, ataupun takut terhadap sesuatu.

1.7 Metode Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memakai pendekatan kualitatif dengan menganalisis sumber data dari video film animasi *Death Parade* dan didukung oleh literatur yang terkait dengan teori yang sesuai sebagai sumber sekunder, yang diperoleh dari video film animasi itu sendiri, buku-buku perpustakaan serta internet.

1.8 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi penulis sendiri untuk penulisan skripsi dan bagi mereka yang berminat memperdalam pengetahuan sastra dari film animasi *Death Parade*.

1.9 Sistematika Penyajian

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, penulis membahas 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 ANIMASI *DEATH PARADE*

Pada bab ini, penulis akan menganalisis unsur intrinsik film animasi *Death Parade* tentang tokoh dan penokohan, latar, serta alur.

BAB III ANALISIS UNSUR EKSTRINSIK DALAM FILM ANIMASI *DEATH PARADE*

Pada bab ini penulis akan menganalisis unsur ekstrinsik pada tokoh hakim Decim menggunakan konsep emosi.

BAB IV KESIMPULAN

Pada bab ini merupakan penutup yang berupa kesimpulan yang telah dijelaskan pada bab-sebelumnya.

