

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sastra merupakan bentuk dari ide atau imajinasi dan kreativitas manusia yang menghasilkan karya seni baik secara tulisan atau lisan. Karya sastra dapat dinikmati bagi setiap kalangan masyarakat tanpa ada batas ruang dan waktu. Karya sastra dapat menjadi media untuk penciptanya dalam menyampaikan gagasan atau hal yang ingin disampaikan kepada orang lain. Karya sastra digolongkan menjadi dua kategori, yakni karya sastra nonfiksi, dan karya sastra fiksi. Karya sastra nonfiksi merupakan bentuk karya informatif, dan penulis bertanggung jawab atas kebenaran dari karya tersebut. Sedangkan karya sastra fiksi menceritakan sesuatu yang berasal dari imajinasi dan kreativitas pengarang yang bersifat rekaan dan tidak nyata, oleh karena itu tidak perlu mencari tahu kebenarannya. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa pengarang memasukkan unsur-unsur dunia nyata.

Film merupakan suatu media komunikasi audio visual yang bertujuan untuk memberikan sebuah informasi, hiburan kepada penonton. Film merupakan salah satu media yang paling mudah di temui dan dikenal dari berbagai kalangan. Perkembangan zaman semakin maju, oleh karena itu film dibuat dengan semakin beragam. Salah satu contoh jenis film yang ada sampai saat ini adalah film animasi. Film animasi adalah sebuah film yang dibuat menggunakan gambar yang disatukan dan bergerak cepat secara berulang kali dan konstan sehingga gambar tersebut terlihat hidup dan membentuk sebuah film.

Jepang merupakan negara yang terkenal dengan banyak hal, salah satunya melalui film animasinya. Film animasi yang diciptakan Jepang biasanya disebut dengan sebutan *anime* (アニメ) yang sangat terkenal di kancah internasional. Kata “*anime*” berasal dari bahasa serapan bahasa Inggris yaitu, *animation*. Banyak *anime* populer seperti, *Naruto*, *Dragon Ball*, *Kimetsu No Yaiba*, *Tokyo Ghoul*, dll. Berbagai film animasi tersebut diciptakan oleh perusahaan studio animasi yang khusus membuat *anime* atau adaptasi dari *manga* (komik). Berikut adalah contoh

perusahaan animasi Jepang yang sangat populer seperti, A-1 Pictures, Ufotable, Mappa, Madhouse, Pierrot, Ghibli, dll. Studio Ghibli yaitu salah satu studio animasi Jepang yang berlokasi di Koganei, Tokyo. Animasi-animasi yang telah dibuat Studio Ghibli terkenal dengan unsur provokatif, imajinasi, dan emosional. Studio Ghibli beridir sejak tahun 1985 dan diketuai oleh Hayao Miyazaki bersama dengan rekannya, Isao Takahata. Salah satu karya Studio Ghibli yang paling terkenal berjudul *Grave of the Fireflies* (*Hotaru no Haka*).

Film *Hotaru no Haka* adalah sebuah film animasi yang diciptakan pada tahun 1988 dan disuadradarai langsung oleh Isao Takahata. Diadaptasi dari novel semi-autobiografi karya Akiyuki Nosaka yang berjudul serupa (*Hotaru no Haka*). Film tersebut menceritakan keadaan perang di kota Kobe dengan sudut pandang dua bersaudara yang berusaha bertahan hidup tanpa kehadiran orang tua mereka. Film ini memberikan gambaran baru sudut pandang masyarakat Jepang pada saat perang dunia kedua. Banyak penggambaran penderitaan yang dialami tokoh Seita sepanjang film berlangsung yang menyebabkan berbagai kesedihan yang dialaminya. Kesedihan merupakan salah satu emosi utama yang ada pada diri manusia.

Cerita *anime Hotaru no Haka* dimulai ketika kota Kobe diserang dengan bom api oleh serangan udara pasukan sekutu. Seita dan Setsuko yang hidup bersama ibunya harus bergegas menuju tempat perlindungan karena sirine pertanda bahaya sudah berbunyi. Seita yang masih sibuk menyimpan barang-barang berharga terpaksa meminta ibunya untuk pergi terlebih dahulu. Sementara karena tidak memungkinkan untuk berlari, maka Seita menggendong Setsuko yang masih kecil. Setelah selesai menyimpan barang didalam tanah Seita bergegas lari sambil menggendong Setsuko mencari tempat perlindungan. Karena kerusuhan yang terjadi Seita dan Setsuko tidak dapat pergi ke tempat perlindungan dan terpaksa berlari menjauh dari serangan api sambil menunggu serangan selesai.

Ketika serangan udara sudah selesai, Seita dan Setsuko kembali ke daerah rumah mereka dan melihat keadaan kota sudah hancur dan rata dengan tanah. Terlihat keadaan yang kacau dan banyak korban yang berserakan. Seluruh warga

yang selamat diminta untuk berkumpul di sekolah untuk diberikan bantuan medis dan makanan. Tidak lama setelah sampai di sekolah, Seita mendapatkan kabar dari bibinya bahwa ibu mereka sedang dirawat karena terluka parah akibat terkena serangan udara. Seita menghibur Setsuko yang mengetahui bahwa ibunya sedang dirawat karena sakit. Hingga pada besok harinya ibu mereka meninggal dan dikubur bersama para korban lainnya. Seita yang sedih berusaha merahasiakan hal ini dari adik nya. Karena tidak ada tempat tinggal lagi, Setelah ini Seita tinggal di rumah bibinya yang berlokasi di Nishinomiya. Besoknya, Seita segera menggali barang-barang yang telah dia simpan di dalam tanah untuk dibawa pindah ke rumah bibinya. Barang-barang berharga yang disimpan antara lainnya adalah *kimono* milik ibu mereka, tabungan, serta bahan makanan. Diantara bahan makanan, terdapat kaleng permen yang kemudian akan selalu dia bawa untuk adik nya. Saat tinggal bersama bibi, Perlakuan bibinya masih sangat baik kepada mereka berdua pada awalnya.

Pada suatu hari Seita diminta untuk menukar *kimono* milik ibunya dengan bahan makanan seperti beras karena persediaan makanan yang semakin sedikit. Walau ada sedikit pertentangan karena Setsuko tidak ingin barang berharga ibunya dijual, pada akhirnya *kimono* tersebut dijual. Uang penukaran beras akan dibagi dua untuk Seita dan keluarga bibinya. Sifat bibinya mulai berubah semenjak mengetahui kematian ibu Seita dan Setsuko, serta tidak ada balasan surat dari ayah Seita yang merupakan tentara angkatan laut Jepang yang sedang berperang. Setelah lama tinggal bersama, bibinya mulai menganggap Seita dan Setsuko sebagai beban. Bibinya menganggap Seita hanya bermalas-malasan walaupun sudah di usia siap bekerja walaupun Seita masih berusia sekitar 14 tahun (menurut Ghibli Wiki). Sempat terjadi pertikaian pada saat makan bersama, oleh karena itu bibinya mengancam mulai saat ini mereka harus membuat makanan mereka sendiri.

Seita yang tahu bahwa ibunya memiliki tabungan, pergi ke bank untuk mengambil uang. Uang yang cukup banyak digunakan Seita untuk membeli bahan makanan dan peralatan masak karena ucapan bibinya bahwa mereka harus menyiapkan makanan masing-masing. Walaupun telah menyiapkan makanan mereka sendiri, pertikaian dengan bibinya tetap terjadi. Bibi mereka merasa kesal

karena mereka tidak minta maaf melainkan membeli peralatan masakannya sendiri. Karena kesal dengan perkataan bibinya yang terus memarahi mereka berdua, Seita dan Setsuko semakin merasa tidak nyaman.

Ketika Seita dan Setsuko berlindung dari hujan setelah serangan udara, mereka menemukan *shelter* (tempat perlindungan) yang sudah lama terbengkalai. Karena Seita merasa tempat itu masih layak, dia memutuskan untuk tinggal bersama adiknya di *shelter* tersebut. Setelah keputusan bulat, besok harinya Seita segera berkemas barang-barang mereka dan pergi pindah ke *shelter* tersebut. Seita dan Setsuko mengatur barang-barang di tempat tinggal baru mereka. Mereka hidup bahagia di gua tempat perlindungan dengan memakan makanan yang mereka bawa dari rumah bibi. Seita dan Setsuko memanfaatkan air danau untuk membersihkan sisa alat makan mereka dan untuk keperluan mandi mereka.

Setelah cukup lama tinggal di *shelter*, bahan makanan yang mereka miliki semakin sedikit. Seita yang mencoba untuk membeli dari seorang petani namun tidak berhasil, karena para petani pun kesulitan dalam mencari bahan makanan. Bahan makanan menjadi sangat sulit untuk didapatkan karena masih dalam masa perang. Oleh karena itu, Seita dan Setsuko terpaksa memakan makanan apa saja yang mudah untuk ditemukan. Seperti, jamur, kodok, dan ikan di sungai yang sebenarnya beberapa makanan tersebut tidak layak untuk dikonsumsi. Saat setelah ditolak oleh petani, terjadi serangan udara dari pihak sekutu. Seita dan Setsuko yang terkejut bergegas lari dan bersembunyi di kebun tomat tanpa mereka sadari. Pada saat itu Seita mengerti bahwa pada saat serangan udara adalah waktu yang baik untuk mencari makanan karena orang-orang panik dan sibuk berlari menuju tempat perlindungan sehingga tidak akan ada yang menyadari mereka. Sejak saat itu Seita pergi mencari makanan setiap serangan udara berlangsung. Hingga ketika Seita tertangkap mencuri oleh seorang petani, dan segera dibawa ke kantor polisi. Setsuko yang ketakutan hanya bisa mengikuti Seita dari belakang dan untungnya polisi membebaskan Seita. Sejak saat itu Seita berhenti melakukan pencurian.

Keadaan Setsuko semakin parah. Seita membawa Setsuko pergi ke dokter karena ruam dipunggung Setsuko yang sudah sangat parah. Namun dokter berkata

bahwa Setsuko saat ini sedang mengalami kekurangan nutrisi, tanpa memberikan obat apapun. Ini merupakan kondisi yang sulit karena pada masa perang sulit untuk menemukan makanan yang bergizi. Seita segera pergi menuju kota untuk mengambil sisa tabungan ibunya demi memberikan makanan bergizi pada Setsuko. Pada saat di bank, Seita mendengar kabar dari orang lain bahwa Jepang telah kalah dan menyerah pada peperangan. Seluruh tentara Jepang yang dikirim telah kembali pulang ke Jepang. Namun ayah Seita yang merupakan angkatan laut tidak kembali menunjukkan bahwa ayah mereka gugur dalam peperangan. Walau dalam keadaan sedih mengetahui kematian sang ayah, Seita bergegas kembali ke tempat tinggalnya dengan membawakan banyak makanan untuk Setsuko. Setsuko yang sudah sangat parah hanya bisa berbaring dan berhalusinasi membuat makanan untuk Seita. Walaupun sudah berusaha memasukkan makanan untuk Setsuko makan, namun Setsuko sudah tidak punya tenaga untuk makan. Tidak lama kemudian Setsuko memejamkan mata lemas dan meninggal dunia. Seita yang sudah tidak punya apa-apa merasa depresi setelah ditinggalkan Setsuko. Tidak lama kemudian Seita membeli peralatan untuk kremasi dan segera mengkremasi adiknya. Abu Setsuko yang tersisa dimasukkan ke dalam kaleng permen untuk mengingat sang adik. Seita pergi meninggalkan tempat itu dan tidak lama meninggal dunia karena tidak memiliki harapan hidup lagi.

Perjuangan kakak beradik untuk bertahan hidup dimasa peperangan, serta upaya tokoh utama Seita berusaha tetap tegar untuk menjaga Setsuko merupakan hal yang menarik untuk diteliti. Tokoh utama Seita yang berusaha tetap tegar dan bertahan hidup walau terus mendapatkan fakta yang menyedihkan. Penulis tertarik untuk meneliti berbagai kesedihan yang dialami tokoh utama Seita menggunakan konsep teori kesedihan dari seorang psikiater Swiss yang bernama Elisabeth Kubler-Ross. Elisabeth Kubler-Ross mengatakan bahwa kesedihan memiliki lima tahapan yaitu, penyangkalan, kemarahan, tawar-menawar, depresi, penerimaan.

1.2 Penelitian yang relevan

Berdasarkan hasil studi pustaka yang penulis lakukan dengan mencari beberapa jurnal, skripsi, dan penelitian dengan topik yang berkaitan dengan

penelitian ini. Berikut adalah beberapa penelitian relevan yang berhubungan dengan topik pada penelitian ini serta menjadi inspirasi penulis dalam penelitian ini.

1. Skripsi dari Muhamad Mara Laut (2021) dari Universitas Darma Persada yang berjudul Analisis Kesedihan pada Tokoh Luffy dalam *Anime One Piece Summit War Saga* Karya Eiichiro Oda. Persamaan dengan penelitian ini adalah pada penggunaan konsep kesedihan menurut Elisabeth Kubler-Ross. Perbedaan dengan penelitian ini adalah objek penelitian, dimana pada penelitian tersebut meneliti *anime One Piece* karya Eiichiro Oda. Sedangkan pada penelitian ini objek penelitian adalah *anime Hotaru no Haka* karya Isao Takahata.
2. Skripsi dari Dodi Daryadi (2020) dari Universitas Darma Persada yang berjudul Dinamika Psikologis Tokoh Seita dalam Film Animasi *Hotaru No Haka*. Persamaan pada penelitian ini adalah penggunaan objek penelitian yang sama yaitu *anime Hotaru no Haka*. Perbedaannya adalah pada penelitian tersebut meneliti tentang perubahan kepribadian melalui pendekatan psikologi sastra pada tokoh utama, sedangkan pada penelitian ini meneliti tentang konsep kesedihan yang dialami oleh tokoh utama melalui teori kesedihan menurut Elisabeth Kubler-Ross.
3. Skripsi dari Febriansya Aji Laksana (2022) dari Universitas Diponegoro yang berjudul Representasi 5 Tahapan Kesedihan Tokoh Kusunoki dalam *Manga Jumyou Wo Kaitote Moratta. Ichinen Ni Tsuki, Ichimanen De* karya Miaki Sugaru (Kajian Psikologi Sastra). Persamaan pada penelitian ini adalah penggunaan teori lima tahap kesedihan dari Elisabeth Kubler-Ross untuk menganalisa tokoh. Perbedaannya adalah pada objek penelitian yang digunakan, yaitu pada penelitian ini objek nya adalah *anime Hotaru no Haka*, sedangkan pada penelitian tersebut adalah *manga Jumyou Wo Kaitote Moratta. Ichinen Ni Tsuki, Ichimanen De*.
4. Skripsi dari Derry Ismail Ahmad (2017) dari Universitas Diponegoro yang berjudul Perubahan Pola Pikir dan Perilaku Tokoh Anak dalam *Anime Hotaru no Haka* Karya Isao Takahata. Persamaan pada penelitian ini yaitu menggunakan subjek penelitian yang sama yaitu, *anime Hotaru no Haka*.

Perbedaan dengan penelitian ini yaitu penelitian tersebut berfokus tentang kondisi perang yang dapat merubah perilaku dan pola pikir tokoh anak. Sedangkan pada penelitian ini lebih berfokus menganalisa kesedihan yang dialami tokoh utama Seita menggunakan teori lima tahap kesedihan dari Elisabeth Kubler-Ross.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya maka dapat ditulis identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Berbagai peristiwa sulit yang menyebabkan perasaan sedih pada tokoh Seita.
2. Seita yang berusaha untuk tetap tegar walaupun sedang merasakan kesedihan dari berbagai peristiwa yang terjadi sepanjang *anime*.
3. Seita yang mengalami kesedihan mendalam saat Setsuko adiknya meninggal dunia.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, penulis membatasi permasalahan yang ada agar penelitian dapat dilakukan lebih terfokus. Penelitian ini menganalisa bagaimana tokoh Seita dalam mengalami kesedihan di *anime Hotaru no Haka* karya Isao Takahata menggunakan konsep teori 5 tahap kesedihan dari Elisabeth Kubler-Ross.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana unsur instrinsik, seperti tokoh dan penokohan, alur, dan latar yang terdapat pada *anime Hotaru no Haka* karya Isao Takahata.
2. Bagaimana kesedihan yang dialami tokoh utama Seita dengan menggunakan konsep teori 5 tahap kesedihan dari Elisabeth Kubler-Ross.

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan unsur intrinsik *anime*, seperti tokoh dan penokohan, alur dan latar di dalam *anime Hotaru no Haka* karya Isao Takahata.
2. Menganalisa kesedihan yang dialami tokoh utama Seita dengan menggunakan konsep teori 5 tahap kesedihan dari Elisabeth Kubler-Ross.

1.7 Landasan teori

Dalam melakukan analisis ini, penulis menggunakan pendekatan unsur intrinsik untuk menganalisa *anime Hotaru no Haka* secara detail. Unsur intrinsik yang digunakan yaitu tokoh dan penokohan, alur serta latar yang terjadi di dalam *anime*, dan menggunakan konsep teori 5 tahap kesedihan dari Elisabeth Kubler-Ross.

1.7.1 Unsur Intrinsik

Menurut (Hasanudin dalam Hermawan, 2019: 14) “Unsur intrinsik merupakan unsur pembangunan yang terkandung di dalam suatu karya sastra itu sendiri. Unsur intrinsik merupakan struktur yang menjadi pondasi awal sebuah karya sastra”. Tokoh dan penokohan, alur, dan latar pada umumnya merupakan komponen utama dalam unsur intrinsik.

A. Tokoh dan Penokohan

Istilah tokoh dan penokohan adalah 2 hal yang berbeda karena memiliki makna yang berbeda. Menurut (Aminudin dalam Hermawan, 2019: 16), Tokoh adalah pelaku yang bertanggung jawab atas peristiwa yang terjadi dalam cerita fiksi sehingga dari peristiwa tersebut dapat terbentuk sebuah cerita. Sedangkan penokohan adalah cara pengarang menampilkan karakter atau sifat pelaku dalam cerita.

B. Alur atau plot

Menurut (Stanton dalam Nurgiyantoro, 2015: 167), alur atau plot merupakan cerita yang terdiri dari berbagai peristiwa yang saling berhubungan satu sama lain secara sebab akibat, di mana peristiwa yang satu mengarah atau mempengaruhi peristiwa yang lain.

C. Latar

(Abrams dalam Nurgiyantoro, 2015: 302), menyebut istilah “latar” sebagai sebagai landasan tumpu. Merujuk pada pengertian lokasi, hubungan waktu sejarah dan lingkungan sosial tempat terjadinya setiap peristiwa yang muncul didalam cerita.

1.7.2 Psikoanalisis

Psikologi kerap kali disebut sebagai ilmu yang mempelajari tentang jiwa. Istilah psikologi berasal dari bahasa Yunani Kuno, yaitu *psyche* yang berarti jiwa, dan *logos* yang berarti ilmu. Menurut (Wilhelm Wundt dalam Ekaningtyas, 2022: 32) psikologi adalah ilmu tentang kesadaran manusia. Sedangkan menurut (Albert Branca dalam Ekaningtyas, 2022: 32), psikologi adalah ilmu pengetahuan tentang perilaku manusia. Dalam sastra psikoanalisis digunakan untuk mempelajari dan menjelaskan sikap dan perilaku tokoh yang dikaji sehingga menjadi masuk akal.

1.7.3 Kesedihan

Menurut (Krech dalam Minderop, 2013: 43), kesedihan adalah perasaan sedih yang muncul akibat dari kegagalan, kesusahan, kehilangan dan lainnya yang terjadi tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Menurut (Elisabeth Kubler-Ross, 2014: 15), kesedihan yang dialami seseorang memiliki 5 tahapan yaitu:

- Penyangkalan (*denial*)
- Amarah (*angry*)
- Tawar-menawar (*bargaining*)
- Depresi (*depression*)
- Penerimaan (*acceptance*)

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 buku-buku teks, jurnal ilmiah, *e book*, *anime Hotaru no Haka* dan sebagainya. Pengolahan data dilakukan pada bulan Februari 2024 hingga bulan Juli 2024 melalui *anime Hotaru no Haka* karya Isao Takahata serta mengumpulkan data-data teori yang berkaitan dengan penelitian penulis.

1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menyampaikan ilmu pengetahuan terhadap karya sastra melalui kajian psikoanalisis dan pemahaman kepribadian tokoh di dalam karya sastra berupa *anime*.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan memberikan informasi dan dapat menambah wawasan mengenai karya sastra melalui kajian psikoanalisis. Penelitian ini juga dapat bermanfaat sebagai perbandingan atau rujukan untuk penelitian selanjutnya menjadi lebih baik lagi.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Sistematika penyusunan skripsi ini ditulis bertujuan agar pembaca dapat melihat bagian-bagian dalam penelitian. Oleh karena itu penulisan skripsi ini terbagi menjadi 4 bagian, yaitu:

Bab I Pendahuluan.

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang penelitian yang membahas secara singkat mengenai penelitian, identifikasi masalah, pembatasan dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, landasan teori, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Kerangka Teori.

Pada bab ini membahas mengenai teori yang berhubungan dengan unsur intrinsik dalam *anime Hotaru no Haka* serta konsep teori 5 tahap kesedihan dari Elisabeth Kubler-Ross sebagai acuan dalam penelitian.

Bab III Pembahasan.

Bab ini membahas analisis unsur intrinsik *anime Hotaru no Haka* dan analisis teori kesedihan dari Elisabeth Kubler-Ross serta bahasan yang menjawab pertanyaan dalam penelitian.

Bab IV Simpulan.

Pada bab ini membahas kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan.

