

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan bentuk dari ekspresi manusia yang menggunakan bahasa sebagai medium utamanya untuk menyampaikan ide, perasaan, pengalaman, dan imajinasi. Karya sastra adalah kehidupan kreatif seorang penulis dan mengungkapkan pribadi pengarang (Selden dalam Siswanto, 2013:167). Karya sastra adalah karya yang dimaksudkan oleh pengarangnya sebagai karya sastra, berwujud karya sastra, dan diterima oleh masyarakat sebagai karya sastra (Siswanto, 2013:83). Terdapat banyak hal yang dapat diteliti dan dikaji dalam karya sastra seperti hal atau topik yang diangkat, dan permasalahan yang muncul di dalam karya sastra. Hal tersebut menjadi dasar pentingnya penelitian karya sastra dalam berbagai aspek kehidupan manusia.

Pada abad ke-21 ini, berkat teknologi, karya sastra dari berbagai budaya kini mudah dijangkau sehingga memicu lahirnya karya-karya baru yang semakin beragam. Karya-karya sastra secara umum antara lain puisi, prosa, drama, dan lain-lain. Seiring kemajuan teknologi, karya sastra prosa mengalami perkembangan. Di Jepang, novel telah berhasil diadaptasi menjadi animasi atau *anime*, hal tersebut menunjukkan bagaimana teknologi memungkinkan karya sastra diadaptasi ke dalam bentuk audio visual.

Anime adalah istilah umum untuk animasi yang berasal dari Jepang. Kata *anime* sebenarnya adalah singkatan dari *animation* dalam bahasa Inggris. Animasi digambar menggunakan tangan maupun teknologi komputer. Animasi memiliki berbagai macam genre salah satunya adalah distopia. Distopia merupakan genre yang populer saat ini. Genre distopia biasanya terlihat atau digambarkan dalam bentuk kontrol dari pemerintahan yang totaliter, bertahan hidup dari ancaman yang ada, teknologi yang membuat kehancuran, wabah penyakit, peperangan, dan sebagainya.

Distopia berasal dari bahasa Yunani *dys* yang berarti buruk dan *topos* yang berarti tempat; dapat diartikan distopia adalah tempat yang buruk atau tempat

yang tidak baik. Distopia dalam bahasa Jepang *han yuutopia* (反ユートピア) yang memiliki arti anti-utopia. Distopia secara umum digambarkan sebagai tempat yang buruk, atau bahkan lebih sederhana lagi, bentuk negatif dari utopia. Istilah distopia pertama kali diungkapkan oleh Mill dalam pidato parlemennya bahwa ketika utopia yang seharusnya terlalu bagus untuk bisa dipraktekkan malah terlihat buruk dalam tujuan prakteknya, maka utopia itu tak pantas disebut utopia, melainkan distopia (Azizah, 2018:2).

Distopia merujuk pada sebuah masyarakat yang dicirikan dengan ciri-ciri yang bertolak belakang dengan masyarakat utopis. Masyarakat distopia digambarkan dengan masyarakat yang mengalami kemiskinan yang merata, kecurigaan dan ketidakpercayaan publik dan penindasan (Rozaliza & Syam, 2018:14). Sastra distopia melukiskan sebuah masa depan yang kelam, suram, menakutkan, enigmatik dan penuh ketidakpastian, sebagai hal yang melampaui batas dari perkembangan sains dan teknologi yang tak mampu dikendalikan. Sastra distopia adalah ungkapan kekecewaan, ketidaksetujuan dan keputusan terhadap arah perkembangan masa depan, terutama yang diakibatkan oleh perkembangan sains dan teknologi (Rahariyoso & Sanjaya, 2020:131).

Jepang dikenal dunia sebagai bangsa yang kedisiplinan dan tingkat produktivitas kerja yang tinggi (Firmasyah, 2016). Bagi orang Jepang, dedikasi tinggi dan pantang menyerah dalam bekerja merupakan landasan utama untuk meraih kesuksesan karir. Budaya kerja mereka identik dengan kegigihan tanpa kenal lelah. Orang Jepang memiliki budaya kerja yang sangat patuh. Mereka selalu mentaati peraturan dan kebijakan perusahaan dengan taat. Hierarki organisasi pun sangat dihormati. Otoritas atasan selalu dipatuhi dan prosedur yang ditetapkan dijalankan dengan disiplin. Hal tersebut merupakan pandangan orang luar yang melihat Jepang adalah negara yang sempurna. Dengan gambaran budaya kerja di Jepang yang terlihat sempurna, *anime Zombie ni Naru made ni Shitai 100 no Koto* menampilkan distopia terhadap budaya kerja di Jepang, dimana ada beberapa aspek yang dapat dianggap eksploitatif dan distopia.

Pada penelitian ini akan diteliti salah satu animasi karya penulis Haro Aso, Ilustrator Kotaro Takata, dan disutradarai oleh Kazuki Kawagoe. Haro Aso lahir di

Osaka, Jepang. Aso kuliah di Universitas Kansai, tetapi kemudian drop out. Ia memulai debutnya sebagai seniman komik pada tahun 2005 dengan karyanya yaitu *YUNGE!* Pada tanggal 26 Desember 2007, Aso meluncurkan *Hyde & Closer*. Serial ini pada tanggal 3 Juli 2009. Menyusul selesainya *Hyde & Closer*, Aso meluncurkan *Alice in Borderland* pada tanggal 25 November 2010. Serial ini tamat pada tanggal 2 Maret 2016. Pada saat komik ini selesai, komik ini telah beredar sebanyak 1,3 juta eksemplar. komik ini juga diberi dua adaptasi besar, sebuah seri animasi dan sebuah serial televisi *live-action*. Setelah *Alice in Borderland* selesai, Aso berniat untuk pensiun dari menggambar, tetapi Aso tidak jadi pensiun dan memutuskan untuk menggambar *spin-off* setelah serial *Alice in Borderland* dirilis. Mulai tanggal 19 Oktober 2018, Aso mengerjakan cerita serial komik *Zombie ni Naru made ni Shitai 100 no Koto*; Kotaro Takata mengerjakan ilustrasinya. Mulai tanggal 20 Agustus 2021, Aso mengerjakan cerita untuk serial komik lainnya, *Noyu Girl*; Shirō Yoshida yang mengerjakan ilustrasinya. Kazuki Kawagoe merupakan sutradara dari berbagai anime terkenal seperti *Komi-san wa, Comyshou desu* musim 1 pada Oktober 2021, *Komi-san wa, Comyshou desu* musim 2 pada April 2022, dan *Zombie ni Naru made ni Shitai 100 no Koto* pada Juli 2023.

Animasi ini menceritakan tentang Akira Tendo pria malang yang bekerja di perusahaan yang mengeksploitasinya sampai bekerja lembur sehari-hari. Akira menjalani pekerjaan itu selama tiga tahun. Namun, wabah zombi yang mendadak terjadi menjungkirbalikkan dunianya dan memberikan pencerahan luar biasa pada Akira. Dengan tekad menebus hari-hari liburnya yang terlewat, Akira pun bermalas-malasan. Namun, ia harus menerjang jalanan penuh zombi demi mendapatkan tambahan stok bir. Akira bertemu dengan Shizuka di swalayan, tiba-tiba ada truk yang akan menabrak Akira, akan tetapi Shizuka menyelamatkannya, Akira berharap ia akan bertemu lagi dengan Shizuka. Beberapa hari setelahnya, Akira teringat dengan temannya semasa kuliah yang bernama Kencho. Akira menghubungi temannya itu, ternyata Kencho sedang dalam bahaya. Setelah tahu bahwa teman satu tim rugby-nya saat masih kuliah berada dalam bahaya, Akira bergegas menuju Shinjuku demi berusaha menyelamatkannya.

Akira dan Kencho berhasil melarikan diri dari zombi dan tinggal di atap

gedung. Setelah Beberapa lama tinggal di atap gedung, Akira berencana mencari televisi untuk hiburan, merekapun pergi mencarinya, akan tetapi mereka dikejar zombi, Akira dan Kencho lari ke ruang bawah tanah sebuah toserba dan bertemu tiga pramugari pesawat. Satu lagi keinginan Akira terpenuhi, yaitu berkencan dengan pramugari, akan tetapi semua pramugari berubah menjadi zombi, karena ada zombi yang menyerang para pramugari tersebut. Setelahnya mereka berhasil mendapatkan televisi, beberapa hari kemudian Akira mengenang mimpi masa kanak-kanaknya, Akira pergi ke akuarium untuk mengambil sebuah barang, tetapi malah bertemu sekelompok penyintas yang berusaha menyelamatkan diri. Akira dan Kencho menolong para penyintas dan tidak sengaja bertemu dengan Shizuka, tiba-tiba muncul zombi hiu yang bisa bergerak di darat, Akira, Shizuka, dan Kencho mengalahkan hiu tersebut menggunakan listrik dari baterai.

Beberapa lama Akira terpikir untuk meninggalkan Tokyo dan kembali ke kampung halamannya, Gunma. Saat berhenti untuk mengambil mobil karavan, ia bertemu lagi dengan Shizuka dan berbincang-bincang akan selera mobil karavan yang mereka suka, akan tetapi akibat perbincangan tersebut mengundang banyak zombi untuk datang, mereka mengambil mobil karavan dan langsung tancap gas. Beberapa lama waktu berlalu mereka mengalami kecelakaan karena jebakan, Akira bertemu dengan atasan lamanya, ternyata yang memasang jebakan tersebut adalah atasan lamanya, Akira mendapati dirinya terseret kembali ke pola pikir lamanya sebagai budak korporat. Saat melihat Akira dalam kondisi demikian, kenangan buruk Shizuka pun terpicu, Shizuka dan Kencho berusaha menyadarkan Akira dari pola pikir lamanya tersebut, dan berhasil.

Setelah berhasil pergi dari tempat perlindungan atasan lamanya, Akira dan teman-temannya bertemu dengan seorang mahasiswi Jerman yang bertekad tak akan membiarkan wabah zombi menghalangi dirinya mengejar impian. Ternyata Beatrix membawa ikan untuk membuat sushi di suatu kota, di kota tersebut ada pembuat sushi terkenal, sesampainya di kota tersebut mereka menemukan segerombolan zombi yang menghalangi tempat pembuat sushi, mereka membuat rencana untuk mengalahkan zombi dan berhasil. Setelahnya mereka menikmati sushi yang enak, sesampainya di terowongan menuju Gunma, terowongan itu

dihalangi alat berat dari dua sisinya, ternyata di dalam terowongan itu ada banyak zombi. Mereka terpaksa mengambil jalan berbeda melewati hutan, Akira sangat gembira saat bertemu seorang pria bernama Kumano yang sedang membangun rumah pohon.

Setelah mereka membantu Kumano membangun rumah pohon, mereka melanjutkan perjalanan, dan sampai di Gunma. Akira dan yang lainnya menetap, membantu para penduduk desa dan sesama pengungsi dari Tokyo. Namun seorang teman lama Akira dan Kencho yang bernama Higurashi terbakar api balas dendam, dan membuat rencana untuk membuat semua orang menjadi zombi, teman lama Akira dan Kencho merasa tidak diperhatikan dan dipedulikan oleh teman-temannya selama kuliah, itu adalah alasan balas dendamnya. Higurashi menjalankan rencana balas dendamnya, membuat gerombolan besar zombi masuk ke Gunma, Akira dan yang lainnya berpecah untuk mencoba menyelamatkan penduduk desa. Namun mereka malah menghadapi ancaman lain, ancaman dari kaki tangan Higurashi. Mereka berhasil menghentikan rencana balas dendam Higurashi, dan memusnahkan para zombi yang ada di Gunma. Setelahnya, Akira dan teman-temannya membantu untuk membangun ulang desa, dan mereka memutuskan untuk berkelana sambil melakukan 100 hal yang mereka ingin lakukan.

Berdasarkan penjelasan di atas, unsur distopia yang ditampilkan di dalam *anime Zombie ni Naru made ni Shitai 100 no Koto* sangat berbeda dengan cerita distopia yang ada. Seperti 100 hal yang ingin dilakukan “*bucket list*”, mengeksplorasi perasaan, harapan, dan ketakutan karakter-karakter lebih dari sekedar pertempuran melawan zombi. Hal ini membuat penulis akan menganalisis lebih lanjut dunia distopia pada animasi *Zombie ni Naru made ni Shitai 100 no Koto*.

1.2 Penelitian yang Relevan

Penulis telah membaca beberapa penelitian serupa yang telah diteliti oleh orang lain dalam penulisan skripsi ini penulis menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Berikut penelitian yang relevan pada penelitian ini.

1. Puri Bakthawar dan Sari Fitria (2020) dalam jurnal yang berjudul “Narasi Distopia Terhadap Sejarah Dalam Trilogi *Divergent* Karya

Veronica Roth”. Penelitian ini berfokus pada wacana narasi distopia terhadap sejarah. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik analisis isi dan objek penelitian yang menceritakan kehidupan masyarakat modern dalam novel *devergent*. Teori yang digunakan pada penelitian ini konsep politik distopia menurut Tom Moylan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa narasi sejarah konstruksi secara imajinatif, yang tidak selalu faktual. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa narasi distopia terhadap sejarah dikonstruksi sebagai kritik sosial politik atas situasi politik yang terjadi pada hari-hari ini.

2. Alifia Hamzah dan Salsa Solli Nafsika (2021) dalam jurnal berjudul “Analisis Distopia Dalam Film Wall-E”. Penelitian ini berfokus pada masalah sampah dan kepedulian lingkungan. Metode yang digunakan analisis deskriptif melalui perspektif subjektif yang menitik beratkan pada pola komunikasi massa yang dilihat dari persepsi penonton terhadap film Wall-E. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori konvergensi simbolik. Pada mereka yang menonton film Wall-E, didapat hasil bahwa film tersebut berhasil membuat mereka yakin dan lebih peduli terhadap sampah pada hari ini dan kemudian hari.

Kedua jurnal di atas memiliki persamaan dengan penelitian peneliti yaitu, “Narasi Distopia Terhadap Sejarah Dalam Trilogi *Divergent* Karya Veronica Roth”. Karya Bakthawar dan Fitria mempunyai kesamaan dengan apa yang diteliti oleh penulis yaitu meneliti tentang distopia dan menggunakan teori distopia. Sedangkan, “Analisis Distopia Dalam Film Wall-E”. Karya Hamzah dan Nafsika mempunyai kesamaan dengan apa yang diteliti penulis yaitu meneliti tentang distopia. Perbedaan pada karya Bakthawar dan Fitria dengan penelitian penulis adalah distopia yang dibahas Bakthawar dan Fitria politik. Perbedaan pada karya Hamzah dan Nafsika dengan penelitian penulis adalah distopia yang disebabkan sampah dan kerusakan lingkungan. Sedangkan penulis meneliti distopia pada budaya kerja di Jepang.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Gambaran budaya kerja yang eksploitatif di dalam animasi *Zombie ni Naru made ni Shitai 100 no Koto*.
2. Penggambaran distopia yang terjadi di dalam animasi *Zombie ni Naru made ni Shitai 100 no Koto*.
3. Manifestasi yang dilakukan Tendou Akira pada saat kemunculan zombi dalam animasi *Zombie ni Naru made ni Shitai 100 no Koto*.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu, budaya kerja di Jepang yang eksploitatif dan kejadian-kejadian yang terjadi di dalam animasi *Zombie ni Naru made ni Shitai 100 no Koto*.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah pada penelitian ini. Adapun perumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Apa saja karakteristik distopia yang tergambar di dalam animasi *Zombie ni Naru made ni Shitai 100 no Koto*?
2. Bagaimana penggambaran manifestasi Tendou Akira pada saat kemunculan zombi di animasi *Zombie ni Naru made ni Shitai 100 no Koto*?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui bahwa tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apa saja karakteristik distopia yang tergambar dalam animasi *Zombie ni Naru made ni Shitai 100 no Koto*.
2. Untuk mengetahui penggambaran manifestasi Tendou Akira pada saat kemunculan zombi di animasi *Zombie ni Naru made ni Shitai 100 no Koto*.

1.7 Landasan Teori

1.7.1 Distopia

Dalam sastra distopia terdapat dua elemen dasar yang mengkonstruksi narasi di dalamnya. Kedua elemen tersebut adalah elemen puitika dan elemen politik. Elemen puitika ialah keberadaan genre distopia sebagai sebuah bentuk estetika kesusastraan, yang memiliki rangkaian strategi naratif seperti konstruksi masyarakat distopia, dislokasi (perpindahan) spacial dan temporal, kecenderungan cerita epos, serta sifat pesimisme yang militan, kesetiaan dan prinsip harapan (Bakthawar & Fitria, 2020:152). Distopia adalah gambaran masyarakat yang bertentangan dengan utopia. Meskipun utopia digambarkan sebagai masyarakat ideal tanpa cacat, distopia justru menghadirkan potret penderitaan yang kelam. Masyarakat distopia dilanda kemiskinan yang meluas, penuh dengan kecurigaan dan ketidakpercayaan, serta terperosok dalam penindasan yang brutal. Selain itu, distopia juga menunjukkan kemerosotan nilai-nilai kemanusiaan.

1.7.2 Teori Film

Film secara umum dibagi atas dua aspek pembentuk yaitu aspek senematik dan aspek naratif. aspek senematik yaitu meliputi mise en scene atau berbagai hal yang ada di depan kamera, editing, senematografis, dan suara. aspek naratif meliputi plot dan cerita. Kedua aspek ini saling melengkapi.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini ditulis dengan menggunakan metode penelitian deskriptif analisis pada potongan adegan dan dialog antar karakter di animasi *Zombie ni Naru made ni Shitai 100 no Koto* sebagai sumber data utama. Dengan Data-data yang didapat diolah dengan menggunakan studi kepustakaan, melalui sumber-sumber berkaitan yang ditemukan dari jurnal-jurnal.

1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu teoritis dan praktis:

a) Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat membuka jalan bagi penelitian lebih lanjut tentang

representasi distopia dalam media lain, seperti buku, film, televisi, video game, dengan mengembangkan kerangka teoritis dan metodologis yang dapat digunakan untuk menganalisis representasi distopia dalam berbagai konteks.

b) Manfaat Praktis

Penelitian ini bisa membantu pembaca untuk merefleksikan bagaimana mereka akan berperilaku dalam situasi serupa dan mempertimbangkan nilai-nilai moral yang mereka pegang teguh. Selain itu, dengan ditampilkan pentingnya solidaritas dan kerjasama para karakter animasi *Zombie ni Naru made ni Shitai 100 no Koto* dalam menghadapi krisis, bisa menginspirasi pembaca untuk lebih menghargai hubungan antar manusia dan saling membantu dalam situasi sulit.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

- Bab I Pendahuluan, merupakan bab pendahuluan yang berisi pemaparan latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penyusunan skripsi.
- Bab II Kajian Pustaka, merupakan bab yang membahas kajian teori yang digunakan untuk menganalisis animasi *Zombie ni Naru made ni Shitai 100 no Koto*. Bab ini akan membahas terkait pemahaman mengenai distopia, teori film, manifestasi, dan konsep zombi.
- Bab III Gambaran Distopia di Dalam *Anime Zombie ni Naru made ni Shitai 100 no Koto* Karya Haro Aso, merupakan bab mengenai temuan dan bahasan yang menjawab pertanyaan penelitian yang dianalisis menggunakan teori yang sudah dibahas dalam bab II.
- Bab IV Kesimpulan, bab terakhir ini berisi laporan penelitian tentang simpulan akhir hasil analisis karakteristik distopia dan manifestasi pada animasi *Zombie ni Naru made ni Shitai 100 no Koto*.