

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Karya sastra diciptakan oleh pengarang dengan tujuan untuk menyampaikan pandangannya tentang kehidupan yang ada di sekelilingnya (Rokhmansyah, 2014: 2). Wellek & Warren dalam (Sugiarti dan Andalas, 2018: 13) menjelaskan isi dari karya sastra itu sendiri sebagian besar merupakan kenyataan sosial, meskipun juga ada unsur peniruan alam ataupun dunia subjektif manusia di dalamnya. Kenyataan sosial di sini berarti suatu gambaran atau fakta-fakta kehidupan suatu masyarakat. Fakta-fakta yang tergambarkan dalam kehidupan masyarakat merupakan suatu realitas sosial. Dalam hal ini berarti dalam suatu karya sastra juga terdapat realitas sosial karena menggambarkan kehidupan suatu masyarakat. Seorang pengarang menciptakan karya sastra dengan tujuan untuk dinikmati serta dimanfaatkan oleh penikmat karya sastra. Pengarang dan penikmat karya sastra itu sendiri merupakan bagian dari anggota masyarakat yang terikat oleh suatu status sosial. Karya sastra sendiri merupakan suatu lembaga sosial yang menggunakan bahasa sebagai media penyampaiannya. Bahasa merupakan suatu alat untuk berkomunikasi yang digunakan oleh masyarakat. Dapat disimpulkan bahwa karya sastra, masyarakat, dan bahasa saling berkaitan satu sama lain.

Seiring dengan perkembangan zaman, karya sastra pun juga terus mengalami perkembangan, baik dari segi jenis-jenis karya sastra, isi cerita yang terkandung

dalam karya sastra, sampai dengan media penyampaian karya sastra itu sendiri. Hal ini berarti karya sastra yang diciptakan sekarang ini relevan atau menggambarkan kehidupan masyarakat modern sekarang. Salah satu karya sastra yang sekarang ini sedang banyak diminati oleh para penikmat karya sastra di berbagai negara yaitu karya sastra yang berasal dari Jepang, seperti novel, film, musik, drama musikal, *manga*, *anime*, dan lain-lain. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, “*manga* ialah komik khas Jepang”, sedangkan “*anime* adalah animasi atau kartun khas Jepang”. Menurut Ame (2013: 2) *anime* dan *manga* banyak digemari karena memiliki cerita yang menarik, tidak klise, orisinal, bervariasi, dan lebih “hidup” jika dibandingkan dengan film animasi dan komik yang berasal dari barat. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, “komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu”. Selain itu, jika biasanya film animasi yang berasal dari barat kebanyakan merupakan film yang diperuntukkan untuk anak-anak saja, berbeda dengan *anime* yang memiliki berbagai macam genre. Tidak hanya untuk anak-anak saja, *anime* juga memiliki banyak genre yang diperuntukkan untuk remaja bahkan untuk orang dewasa sekalipun. Di dalam *anime* tentunya juga terdapat gambaran dari kehidupan masyarakat yang relevan dengan waktu dibuatnya *anime* tersebut.

Sama halnya seperti pada film lainnya, di dalam *anime* juga terdapat unsur-unsur pembentuk film yaitu unsur intrinsik (tokoh, alur cerita, latar, amanat, dan lain-lain) dan unsur ekstrinsik. Dalam menikmati suatu karya sastra kita perlu memahami unsur-unsur yang terdapat di dalam karya sastra tersebut agar karya

sastra itu dapat kita nikmati secara utuh. Seperti yang diungkapkan Dirgantara (2011: 123) untuk memahami dan menikmati karya sastra tidaklah mudah, karena sastra merupakan suatu lembaga sosial dengan bahasa sebagai medium, sehingga diperlukan analisis struktur sastra untuk menikmati dan memahami karya sastra secara optimal.

Anime adalah film kartun atau animasi yang berasal dari Jepang. Kata *anime* sendiri berasal dari kata アニメーション dalam bahasa Inggris yang kemudian disingkat menjadi *anime*. Dunia animasi di Jepang mulai berkembang pada abad ke-20-an, dan animasi Jepang mulai dipublikasi secara resmi pada tahun 1917. Barulah pada tahun 1930-an *anime* mulai menjadi bentuk alternatif baru dalam gaya bercerita di Jepang. (<http://scholar.googleusercontent.com>. Diakses pada 20 Maret 2021).

Dalam suatu karya sastra, termasuk juga di dalam *anime*, terdapat sesuatu yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada penikmat karya sastra, hal ini disebut dengan moral. Moral dalam karya sastra biasanya mencerminkan pandangan hidup pengarang yang bersangkutan seperti nilai-nilai kebenaran yang ingin disampaikannya kepada pembaca (Nurgiyantoro, 2005: 320-321). Kenny dalam (Nurgiyantoro, 2005: 321) mengungkapkan moral dalam cerita biasanya dimaksudkan sebagai suatu saran yang berhubungan dengan ajaran moral tertentu yang bersifat praktis yang dapat diambil lewat cerita oleh penikmat karya sastra. Moral merupakan suatu “petunjuk” yang diberikan oleh pengarang kepada pembaca tentang berbagai hal yang berhubungan dengan masalah kehidupan, seperti sikap, tingkah laku, dan sopan santun pergaulan. Moral ini bersifat praktis

karena “petunjuk” itu dapat ditampilkan atau ditemukan modelnya dalam kehidupan nyata sebagaimana model yang ditampilkan di dalam suatu cerita lewat sikap dan tingkah laku para tokohnya.

Moral pada masyarakat Jepang sendiri didasari oleh etika moral yang diterapkan oleh para *samurai* sejak zaman Edo (1603-1868). Etika moral yang dipegang teguh oleh para *samurai* ini biasa disebut dengan *bushido*. *Bushido* sendiri terdiri dari kata 武士 (*bushi*) yang berarti *samurai*, dan kata 道 (*dou*) yang berarti jalan. *Bushido* dapat diartikan sebagai jalan hidup seorang *samurai*. Nitobe dalam bukunya yang berjudul *Bushido The Soul of Japan*, menjelaskan dalam *bushido* terdapat tujuh nilai moral yang diterapkan oleh para *samurai* yang menjadi dasar moral masyarakat Jepang saat ini, yaitu kejujuran, keberanian, rasa kemanusiaan atau kemurahan hati, kesopanan, ketulusan hati atau kesungguhan, kehormatan, dan kesetiaan.

Sebuah karya fiksi ditulis oleh pengarangnya untuk menampilkan contoh kehidupan yang diidealkannya. Karya fiksi mengandung penerapan moral dalam bentuk sikap dan tingkah laku para tokoh yang sesuai dengan pandangan pengarangnya tentang moral. Penikmat karya sastra diharapkan dapat mengambil hikmah dari pesan moral yang disampaikan dalam karya sastra melalui cerita, sikap, dan tingkah laku para tokoh. Moral dalam karya sastra juga dipandang sebagai amanat, pesan, dan *message*. Bahkan unsur amanat dalam karya sastra merupakan gagasan yang mendasari penulisan dari sebuah karya sastra itu sendiri. Hal itu didasarkan pada pertimbangan bahwa pesan moral yang disampaikan

lewat cerita fiksi tentu berbeda efeknya jika dibandingkan dengan pesan moral yang disampaikan lewat tulisan nonfiksi (Nurgiyantoro, 2005: 321).

Suatu karya sastra, termasuk cerita fiksi selalu menawarkan pesan moral yang berhubungan dengan sifat-sifat luhur kemanusiaan yang pada hakikatnya bersifat universal. Hal ini berarti, sifat-sifat itu dimiliki dan diyakini kebenarannya oleh semua orang. Sebuah cerita fiksi yang memiliki pesan moral yang universal, biasanya akan diterima kebenarannya secara universal pula (Nurgiyantoro, 2005: 321-322).

Dapat disimpulkan bahwa seiring dengan perkembangan zaman sama halnya seperti karya sastra lainnya, *anime* sebagai karya sastra juga diciptakan oleh pengarangnya bukan hanya dijadikan sebagai media hiburan saja, tetapi juga dapat dijadikan sebagai salah satu media atau bahan pembelajaran dalam bidang sastra. Selain itu nilai moral, isi cerita, serta kepribadian atau karakter tokoh yang terdapat di dalamnya juga dapat dijadikan sebagai pembelajaran bagi para penikmat karya sastra yang menontonnya, karena tidak dapat dipungkiri juga banyak nilai-nilai positif yang dapat diambil saat menonton *anime*. Dengan banyaknya hal-hal positif yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran bagi penikmat karya sastra yang menonton *anime*, tentu saja dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari maupun di dalam pendidikan.

Ketika menonton *anime Kimi no Suizou wo Tabetai*, peneliti melihat terdapat banyak nilai-nilai moral di dalam *anime* ini yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari remaja pada zaman sekarang ini. Contohnya pada adegan pemeran utama yang bernama Sakura saat melihat seorang nenek tua yang ditabrak

menggunakan sepeda oleh dua orang pemuda, tanpa pikir panjang Sakura langsung menolong sang nenek. Adegan saat Sakura sedang menolong seorang nenek tua yang tertabrak sepeda bisa dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Sakura menolong nenek tua yang tertabrak sepeda (*Anime Kimi no Suizou wo Tabetai*, 00:16:00)

Manusia sebagai makhluk sosial tentunya harus saling membantu satu sama lain. Sikap tolong menolong yang ditunjukkan oleh Sakura pada adegan di atas merupakan salah satu cerminan dari sikap moral positif yang dapat kita contoh. Sikap moral seperti inilah yang harus dimiliki semua orang sebagai makhluk sosial.

Alasan pertama peneliti memilih untuk meneliti karya ini adalah, karena judul dari *anime* ini sangat menarik perhatian bagi para penikmat karya sastra. Dimana pada kesan pertama orang-orang yang mendengar judul *anime* ini akan berpikir bahwa cerita dari *anime* ini merupakan cerita horor dan seakan-akan ada adegan pembunuhan di dalamnya. Tetapi isi ceritanya sangat berbeda dengan apa yang dipikirkan oleh orang-orang, justru isi dari cerita dalam *anime* ini banyak sekali mengandung makna kehidupan. Contohnya dimana tokoh utama yang bernama Sakura yang sedang mengidap penyakit yang mematikan berusaha untuk terus menikmati setiap momen di hidupnya yang mungkin tidak akan lama lagi dengan keceriaan dan semangatnya, tanpa ingin membuat orang-orang di sekelilingnya menjadi khawatir dengan keadaannya.

Kemudian alasan kedua peneliti memilih untuk meneliti karya ini yaitu karena *Anime Kimi no Suizou wo Tabetai* ini merupakan salah satu *anime* yang populer di Jepang maupun di luar Jepang, termasuk di Indonesia. *Anime* ini merupakan adaptasi dari novel dengan judul yang sama karya dari salah satu penulis terkenal di Jepang yaitu Sumino Yoru, dimana novel ini merupakan karya pertama dari Sumino Yoru yang diterbitkan pada bulan Juni 2015, namun sudah mendapatkan banyak penghargaan. Sampai dengan tahun 2021 novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* ini sudah terjual lebih dari 2,6 juta eksemplar.

Untuk mengetahui penghargaan yang telah diraih oleh novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* ini peneliti membuat tabel penghargaan sebagai berikut.

Tabel 1. Daftar penghargaan yang didapat Novel *Kimi no Suizou wo Tabetai*

No.	Judul Karya	Penghargaan
1.	Novel <i>Kimi no Suizou wo Tabetai</i>	<ul style="list-style-type: none"> • “Bestsellers 2016 (Overall) by NIPPAN” – 4th Place • “Bestsellers 2016 (Paperback Fiction) by NIPPAN” – 1st Place • “Bestsellers 2016 (Overall) by TOHAN” – 5th Place • “Bestsellers 2016 (Literary Books) by TOHAN” – 1st Place • “Bookstore Grand Prix 2016” – 2nd Place • “DA VINCI BOOK OF THE YEAR 2015” – 2nd Place • “Bestsellers 2015 (Literary Books) by TOHAN” – 6th Place • As of May 2017, this book has sold over 1.2 million copies.

(<https://www.novelupdates.com>. Diakses pada 12 Mei 2019)

Merujuk dari tabel di atas, dapat dibuktikan bahwa novel ini sangat populer di Jepang, dan di beberapa negara lain seperti Amerika dan Indonesia. Novel ini juga sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia yang sudah terbit pada bulan Maret 2017 dan ke dalam bahasa Inggris yang terbit pada bulan November 2018. Selain itu, bukti bahwa novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* ini sangat populer adalah sebelum diadaptasi menjadi *anime*, novel ini sudah lebih dulu diadaptasi menjadi *manga*, dan film *live action*. Selain novel *Kimi no Suizou wo Tabetai*, beberapa

novel karya dari Sumino Yoru yang lainnya adalah *Mata, Onaji Yume wo Miteita; Yoru no Bakemono; Kakushigoto; Aokute Itakute Moroi, dan lain-lain. Setelah novel Kimi no Suizou wo Tabetai*, novel yang berjudul *Mata, Onaji Yume wo Miteita* juga sudah diterbitkan ke dalam bahasa Indonesia dan sudah terbit pada akhir tahun 2018.

Anime Kimi no Suizou wo Tabetai juga sudah tayang di Indonesia pada bulan Desember 2018. Kurang lebih ada 22 bioskop yang tersebar di 15 kota di seluruh Indonesia yang menayangkan film *anime* ini (<http://jurnalotaku.com>. Diakses pada 12 Mei 2019). Dengan ditayangkannya *anime* ini di banyak kota di Indonesia membuktikan bahwa *anime* ini merupakan salah satu *anime* yang terkenal di Indonesia, serta hal ini membuktikan bahwa *anime* bukan hanya dapat dinikmati bagi para penikmat *anime* yang biasa menonton *anime* melalui *website* saja, tetapi juga bagi masyarakat luas di Indonesia. Meskipun baru tayang tahun 2018 kemarin, tapi *anime Kimi no Suizou wo Tabetai* ini sudah berhasil masuk ke dalam nominasi *Anima't Award* kategori *Best Feature-Length Film* pada *Sitges-Catalonial International Film Festival 2018* (<https://www.imdb.com>. Diakses pada 11 Maret 2021). Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dibuktikan bahwa *anime Kimi no Suizou wo Tabetai* ini merupakan salah satu karya sastra yang layak untuk diteliti.

Menurut peneliti banyak sekali hal baik yang terdapat di dalam *anime Kimi no Suizou wo Tabetai* yang bisa dijadikan pembelajaran yang baik bagi orang yang menontonnya, terutama nilai moral yang ada pada dua tokoh utama dalam *anime Kimi no Suizou wo Tabetai* ini yaitu Sakura dan Haruki, karena cerita dalam

anime ini terpusat kepada kedua tokoh utama, selain itu nilai moral yang ditampilkan pada kedua tokoh utama *anime* ini yang paling menonjol dan sangat berperan besar dalam penilaian orang terhadap *anime Kimi no Suizou wo Tabetai* ini. Oleh karena itu, peneliti ingin menganalisis nilai moral pada dua tokoh utama dalam *anime Kimi no Suizou wo Tabetai* dengan menggunakan pendekatan sosiologi sastra, agar para pembaca dapat mengambil hikmah dari nilai moral yang ada dalam *anime* ini, serta dapat lebih memahami dan menikmati *anime* ini sebagai suatu karya sastra secara utuh.

B. Fokus dan Subfokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini adalah menganalisis nilai moral di dalam sebuah film *anime*. Sedangkan subfokus pada penelitian ini adalah menganalisis nilai moral yang terdapat pada dua tokoh utama yaitu Haruki dan Sakura dalam film *anime Kimi no Suizou wo Tabetai* yang akan diteliti dengan kajian sosiologi sastra.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana unsur intrinsik yang terdapat dalam *anime Kimi no Suizou wo Tabetai* karya Sumino Yoru?
2. Nilai moral apa saja yang terdapat pada tokoh utama Haruki dalam *anime Kimi no Suizou wo Tabetai* karya Sumino Yoru?

3. Nilai moral apa saja yang terdapat pada tokoh utama Sakura dalam *anime Kimi no Suizou wo Tabetai* karya Sumino Yoru?

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan inspirasi bagi para peneliti lain yang sedang melakukan penelitian, terutama yang akan meneliti mengenai nilai moral yang terkandung dalam karya sastra.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi ilmu pengetahuan bagi masyarakat bahwa karya sastra seperti *anime* diciptakan bukan hanya sebagai media hiburan semata tapi dengan menonton *anime* juga ada banyak nilai positif dari nilai-nilai moral yang disampaikan pengarang di dalam *anime* yang bisa diterapkan baik di dalam pendidikan maupun kehidupan sehari-hari. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran di pendidikan bidang sastra. Seperti dalam pembelajaran mata kuliah Bungaku bagi mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Jepang atau Sastra Jepang di Indonesia.