

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kata sastra berasal dari bahasa negara-negara di Benua Eropa, di antaranya *literature* (bahasa Inggris), *littérature* (bahasa Perancis), *literatur* (bahasa Jerman), dan *literatuur* (bahasa Belanda). Semuanya memiliki akar kata dari bahasa Latin, yaitu *litteratura*, yang merupakan terjemahan dari bahasa Yunani, yaitu *grammatika*. Kedua kata tersebut memiliki arti, yaitu huruf. Selain itu, sastra juga memiliki asal-usul dari bahasa Sanskerta, yaitu *śas* memiliki arti mengajar atau memberi petunjuk, dan *tra* yang artinya alat atau sarana.

Menurut penjelasan Saryono (2009:16-17) sastra tidak hanya berperan sebagai benda mati, tetapi juga memiliki jiwa dan membuatnya menjadi lebih hidup. Selain itu, sastra juga berubah-ubah mengikuti bentuk-bentuk lainnya, seperti ekonomi, politik, kebudayaan, dan kesenian. Tambahnya, menurut penjelasan Saryono (2009:20) bahwa sastra dapat menjadi penuntun menuju jalan kebenaran, karena sastra yang baik ditulis dengan kesungguhan, kejujuran, dan keluhuran hati manusia. Sastra seperti itu dapat menyadarkan, mengingatkan, dan mengembalikan manusia ke arah yang seharusnya, yaitu arah menuju jalan kebenaran dalam menjalankan tugas-tugas kehidupan mereka.

Menurut penuturan Rokhmansyah (2014:2) pengarang membuat karya sastra untuk mengekspresikan pandangan mereka tentang kehidupan di sekitar mereka. Menurut Wellek dan Warren (dalam Sugiarti dan Andalas, 2018:13)

menyatakan bahwa karya sastra mayoritas merefleksikan realitas sosial, meskipun terdapat juga unsur imitasi alam atau dunia subjektif manusia. Realitas sosial dalam karya sastra ialah gambaran atau fakta-fakta tentang kehidupan masyarakat yang tergambar di dalamnya.

Maka dapat disimpulkan bahwa kata sastra terbentuk dari beberapa bahasa negara di Benua Eropa, semuanya merujuk kepada bahasa Yunani, yaitu *grammatika*. Kata sastra juga memiliki asal-usul dari bahasa Sanskerta, memiliki arti secara garis besar sebagai alat untuk mengajar atau memberi sebuah petunjuk. Sastra tidak hanya berperan sebagai benda mati, melainkan juga memiliki jiwa dan membuatnya terlihat lebih hidup, karena bentuknya berubah-ubah mengikuti bentuk lainnya, seperti ekonomi, politik, kebudayaan, serta kesenian. Seorang pengarang membuat sebuah karya sastra bertujuan untuk mendeskripsikan pandangan mereka tentang kehidupan di sekitar mereka yang sebagian besar merefleksikan realitas sosial di masyarakat.

Tujuan seorang pengarang menciptakan karya sastra agar penikmat karya sastra dapat menikmati dan memanfaatkan karyanya. Pengarang dan penikmat karya sastra merupakan bagian dari anggota masyarakat serta memiliki status sosial tertentu. Karya sastra merupakan lembaga sosial yang memakai bahasa sebagai sarana komunikasinya. Bahasa adalah alat komunikasi yang umum digunakan oleh masyarakat. Sehingga karya sastra, masyarakat, dan bahasa sama-sama memiliki keterkaitan satu dengan lainnya.

Teknologi saat ini sudah sangat maju, sehingga orang-orang di seluruh dunia dapat menikmati berbagai jenis karya sastra tanpa takut terbatas oleh ruang dan waktu, selama mempunyai akses internet dan gawai sebagai media pendukungnya. Salah dua karya sastra yang sekarang banyak digemari oleh para penikmat karya sastra di seluruh dunia, yaitu karya sastra yang berasal dari negara matahari terbit, Jepang, seperti *manga* dan *anime*. *Anime* merupakan film animasi dari Jepang dan disebut juga dengan *animation* dalam bahasa Inggris, disingkat menjadi *anime*. Menurut Aghnia (dalam Ihsan, 2016:20) *anime* adalah animasi khas dari Jepang ditandai dengan gambar multiwarna menggambarkan karakter-karakter dalam bermacam-macam latar dan cerita dan ditargetkan kepada penonton yang berbeda-beda. Dengan kata lain, *anime* dibuat untuk penonton yang berasal dari berbagai lapisan masyarakat, baik gender, usia, atau status sosial.

Berdasarkan penjelasan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *manga* adalah komik khas Jepang, sedangkan *anime* adalah animasi khas Jepang. Menurut Ame (2013:2) *manga* dan *anime* digemari, karena mempunyai cerita yang menarik, tidak biasa, orisinal, terdapat banyak variasi, dan lebih nyata dibandingkan dengan komik dan film animasi yang berasal dari Barat. Sedangkan berdasarkan penjelasan KBBI, komik adalah kisah yang diceritakan dengan gambar (dalam media cetak), biasanya ringan dan menghibur. Jika dilihat lebih jauh, umumnya film animasi dari Barat ditujukan untuk anak-anak. Sedangkan *anime*, memiliki beragam genre untuk berbagai usia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. *Anime* di dalamnya juga terdapat penggambaran dari kehidupan sosial yang sesuai dengan

zaman pembuatannya, artinya sebuah *anime* berhubungan dengan situasi di dunia nyata.

Anime adalah film animasi dan memiliki unsur-unsur serupa dengan film lainnya, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Agar dapat menikmati karya sastra seperti *anime*, kita harus mengenal lebih dulu unsur-unsur tersebut, supaya dapat menangkap makna karya sastra secara menyeluruh. Menurut Dirgantara (2011:23) menikmati dan memahami karya sastra bukanlah hal yang mudah, karena sastra menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi, sehingga diperlukan analisis struktur sastra agar dapat menikmati dan memahami karya sastra dengan baik.

Sejak abad ke-20, animasi menjadi bidang yang berkembang pesat di Jepang. Karya animasi pertama di Jepang adalah *Katsudou Shashin* (Gambar Bergerak) dibuat antara tahun 1907-1911. *Anime* pendek ini baru ditemukan pada tahun 2005 di Kyoto dalam sebuah proyektor tua bersama carik film yang sudah rusak. *Anime* ini hanya berdurasi selama 3 detik dan menampilkan seorang bocah laki-laki berbaju pelaut menulis kalimat *katsudou shashin*. Lalu ia menoleh ke kamera, melepas topinya, dan memberi hormat. Sayangnya tidak ada yang tahu siapa yang membuat *anime* ini (www.kumparan.com).

Maka dapat disimpulkan bahwa *anime* merupakan animasi yang berasal dari Jepang, memiliki gambar berwarna-warni dengan berbagai macam karakter di dalamnya. *Anime* dibuat bukan hanya untuk anak-anak, melainkan juga untuk remaja dan orang dewasa. *Anime* memiliki unsur intrinsik dan ekstrinsik di dalamnya, sehingga butuh dilakukan analisis struktur sastra agar dapat menikmati

dan memahaminya dengan baik. *Anime* pertama dari Jepang berjudul *Katsudou Shashin* dibuat antara tahun 1907-1911 dan baru ditemukan di Kyoto tahun 2005, tetapi hingga saat ini tidak pernah diketahui siapa pembuat *anime* tersebut.

Ketika seorang pengarang membuat sebuah *anime*, ia memiliki pesan untuk diberikan kepada orang-orang yang menikmati karyanya. Pesan itu berkaitan dengan nilai baik-buruk yang diakui secara luas serta berdasarkan pada nilai-nilai kemanusiaan. Pesan itu disebut dengan moral. Menurut Nurgiyantoro (2018:320) moral dalam karya sastra adalah makna yang tersembunyi di dalam karya sastra dan makna yang disuguhkan melalui cerita. Dengan kata lain, pengarang berusaha mengajarkan moral kepada penikmat karya sastra lewat karya sastra yang telah ia buat, baik secara eksplisit maupun implisit. Menurut Kenny (dalam Nurgiyantoro, 2018:321) moral cerita adalah suatu nasihat dan berkaitan dengan nilai moral tertentu serta dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari, kemudian dapat dilihat dari cerita yang bersangkutan. Menurut Nurgiyantoro (2018:323-324) pesan moral terbagi menjadi tiga jenis, yaitu (1) moral tentang hubungan manusia dengan dirinya sendiri; (2) moral tentang hubungan manusia dengan sesama manusia; (3) dan moral tentang hubungan manusia dengan Tuhan.

Menurut Manning (dalam Haerudin, 2013:4) karya sastra fiksi dapat membantu penikmat karya sastra untuk mengerti gagasan-gagasan tentang moral dan membantu menanggapi moral yang tidak pantas. Pendapat ahli ini menunjukkan bahwa moral dalam karya sastra memiliki kegunaan tersendiri bagi penikmatnya. Moral adalah suatu arahan yang disajikan oleh pengarang kepada penikmat karya sastra tentang berbagai macam hal dan berkaitan dengan masalah

kehidupan, seperti sikap, perilaku, dan etika dalam pergaulan. Moral bersifat praktis, karena arahan itu dapat direalisasikan dan dilihat contohnya dalam kehidupan sehari-hari, sebagaimana contoh yang ditampilkan lewat suatu cerita melalui sikap dan perilaku para tokohnya.

Moral yang ada pada masyarakat Jepang diinisiasi oleh etika moral yang sudah diaplikasikan oleh para *samurai* sejak Zaman Edo pada tahun 1603. Etika moral yang sangat dijaga oleh para *samurai* ini disebut *bushido*. *Bushido* terdiri dari kata *bushi* (武士) yang berarti *samurai* dan kata *do* (道) yang berarti jalan. Sehingga *bushido* (武士道) dapat diartikan sebagai jalan hidup seorang *samurai*.

Maka dapat disimpulkan bahwa sebuah karya sastra termasuk *anime* memiliki sebuah pesan yang hendak diberikan oleh pengarangnya, disebut dengan moral. Moral berisi nasihat-nasihat yang berhubungan dengan nilai moral tertentu dan dapat diaplikasikan di dalam kehidupan sehari-hari. Moral juga merupakan suatu arahan yang diberikan oleh pengarang kepada penikmat karya sastra serta berkaitan dengan masalah kehidupan. Moral pada masyarakat Jepang bernama *bushido* yang memiliki arti jalan hidup seorang *samurai* dan sudah diterapkan sejak Zaman Edo pada tahun 1603.

Dalam bukunya yang berjudul *Bushido The Soul of Japan*, Inazo Nitobe memaparkan bahwa *bushido* memiliki tujuh nilai moral yang menjadi landasan moral masyarakat Jepang sekarang, yaitu (1) 義 *gi*/kejujuran; (2) 勇 *yuu*/keberanian; (3) 仁 *jin*/rasa kemanusiaan; (4) 礼 *rei*/kesopanan; (5) 誠 *makoto*/ketulusan hati; (6) 名誉 *meiyo*/kehormatan; (7) dan 忠義 *chuugi*/kesetiaan. Seorang pengarang

membuat karya fiksi untuk menunjukkan contoh kehidupan ideal menurutnya. Karya fiksi menampilkan penerapan moral melalui sikap dan perilaku tokoh-tokoh sesuai dengan sudut pandang pengarang tentang moral. Setelahnya, para penikmat karya sastra dapat belajar dari pesan moral yang ada di dalam karya sastra melalui cerita, sikap, dan perilaku para tokoh.

Moral dalam karya sastra juga dapat dianggap sebagai amanat dan pesan. Salah satu hal yang menjadi pondasi penulisan karya sastra adalah amanat yang hendak diberikan oleh pengarang. Amanat dalam karya sastra lebih efektif menyampaikan pesan moral daripada tulisan non fiksi (Nurgiyantoro, 2018:321). Karya sastra, termasuk cerita fiksi, mengandung pesan moral yang berkaitan dengan nilai-nilai kemanusiaan yang bersifat global. Nilai-nilai itu diakui dan dipercaya oleh orang banyak. Cerita fiksi yang memiliki pesan moral bersifat global biasanya akan dianggap benar secara global juga (Nurgiyantoro, 2018:321-322).

Maka dapat disimpulkan bahwa seiring dengan berkembangnya zaman, *anime* sebagai salah satu karya sastra bukan hanya berperan sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat berperan sebagai media pembelajaran sastra. *Anime* mengandung nilai moral, isi cerita, dan karakter tokoh yang dapat memberikan pelajaran bagi para penontonnya. Banyak nilai positif yang dapat dipetik dari *anime* dan juga dapat diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari.

Anime yang berjudul *Grave of the Fireflies* dalam bahasa Inggris atau *Hotaru no Haka* dalam bahasa Jepang yang berarti *Makam Kunang-Kunang* masih tersimpan rapi di ingatan para penikmat karya sastra, terutama penikmat *anime*.

Meskipun sudah tayang sejak puluhan tahun silam, karya besutan Isao Takahata yang diadopsi dari cerpen buatan Akiyuki Nosaka ini masih mampu menyampaikan cerita dan emosi sedih yang sangat mendalam. *Anime* ini dirilis oleh Studio Ghibli pada tanggal 16 April 1988 di Jepang. *Hotaru no Haka* bercerita tentang kelamnya masa Perang Dunia II di mana seorang kakak bernama Seita harus merawat adiknya yang bernama Setsuko, ketika Jepang diserang oleh Amerika Serikat di Wilayah Tokyo.

Latar belakang dari *anime* ini yaitu kejadian Pengeboman Tokyo 10 Maret 1945 oleh *United States Army Air Forces* (USAAF). Mereka juga kehilangan ayah mereka yang menjadi Tentara Angkatan Laut Jepang dan ibu mereka karena serangan tersebut. Secara teori, *anime* ini tidak membahas tentang siklus hidup seekor kunang-kunang sejak mereka lahir hingga mati. Filosofi makam kunang-kunang di sini adalah ketika cahaya yang dihasilkan oleh kunang-kunang mulai redup keesokan harinya setelah dipakai semalamam. Kemudian satu per satu mereka pun mati, seakan-akan meninggalkan jejak baru menjadi makam kunang-kunang.

Seita dan Setsuko adalah kakak dan adik yang masing-masing berusia 14 dan 3 tahun. Mereka mengalami kehidupan yang sulit di tengah-tengah Perang Dunia II yang menghancurkan Wilayah Tokyo. Daerah tempat mereka tinggal juga menjadi korban pengeboman oleh Amerika Serikat. Rumah mereka pun rata dengan tanah. Pada saat itu semua orang sibuk menyelamatkan diri masing-masing ke tempat pengungsian. Rencananya, Seita dan Setsuko akan menyusul ibunya yang telah lebih dulu mengungsi ke bangunan sekolah di daerah mereka. Nahas, sang ibu

terkena bom dan seluruh tubuhnya terbakar. Penyakit jantung yang dideritanya juga semakin memperburuk keadaannya, sehingga ia tidak dapat tertolong.

Anime Hotaru no Haka adalah karya dari Studio Ghibli yang sangat terkenal. Studio Ghibli telah dikenal di seluruh dunia sebagai pembuat *anime* yang berkualitas tinggi, baik dari segi cerita, pesan, maupun grafisnya. Berdasarkan laman www.kompas.com telah dirangkum 10 *anime* terbaik yang pernah dibuat oleh Studio Ghibli.

Tabel 1.1 Daftar 10 *Anime* Terbaik Buatan Studio Ghibli

| No. | Judul <i>Anime</i> | Nama Sutradara | Tahun Penayangan |
|-----|---|----------------|------------------|
| 1. | <i>Nausicaa of the Valley of the Wind</i> (風の谷のナウシカ) | Hayao Miyazaki | 1984 |
| 2. | <i>My Neighbour Totoro</i> (隣のトトロ) | Hayao Miyazaki | 1988 |
| 3. | <i>Grave of the Fireflies</i> (火垂るの墓) | Isao Takahata | 1988 |
| 4. | <i>Kiki's Delivery Service</i> (魔女の宅急便) | Hayao Miyazaki | 1989 |
| 5. | <i>Porco Rosso</i> (紅の豚) | Hayao Miyazaki | 1992 |
| 6. | <i>Princess Mononoke</i> (もののけ姫) | Hayao Miyazaki | 1997 |
| 7. | <i>Spirited Away</i> (千と千尋の神隠し) | Hayao Miyazaki | 2001 |
| 8. | <i>Howl's Moving Castle</i> (ハオルの動く城) | Hayao Miyazaki | 2004 |
| 9. | <i>Ponyo on the Cliff by the Sea</i> (崖の上のポニョ) | Hayao Miyazaki | 2008 |
| 10. | <i>The Tale of the Princess Kaguya</i> (かぐや姫の物語) | Isao Takahata | 2013 |

Selain itu, sepanjang perjalanan *anime* ini ditayangkan kepada publik, *anime Hotaru no Haka* telah mendapatkan beberapa penghargaan nasional dan internasional. Berdasarkan laman www.m.imdb.com dan www.timeout.com

berikut adalah ringkasan penghargaan nasional dan internasional yang pernah diraih oleh *anime Hotaru no Haka*.

Tabel 1.2 Penghargaan yang Diraih *Anime Hotaru no Haka*

| Nama Penghargaan | Negara Penyelenggara | Kategori Penghargaan | Penerima Penghargaan | Tahun Diterima |
|---|-----------------------------|----------------------------------|------------------------------------|-----------------------|
| <i>Blue Ribbon Award</i> | Jepang | <i>Special Award</i> | Isao Takahata | 1989 |
| <i>Chicago International Children's Film Festival</i> | Amerika Serikat | <i>Animation Jury Award</i> | Isao Takahata | 1994 |
| | | <i>Rights of the Child Award</i> | Isao Takahata | 1994 |
| <i>The 50 Best World War II Movies</i> | Inggris | <i>Animation/Film</i> | <i>Hotaru no Haka (11st Place)</i> | 2023 |

Penulis berminat untuk meneliti karya sastra ini, karena ingin menggarisbawahi pentingnya sebuah nilai moral dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam kehidupan bermasyarakat. Penulis melihat bahwa di zaman sekarang tidak sedikit orang yang kurang memperhatikan nilai moral, sehingga cukup sering terjadi gesekan-gesekan di dalam kehidupan sehari-hari, baik secara langsung maupun tidak langsung. Konflik yang muncul dapat berujung pada “perang” antara satu pihak dengan pihak lain. Di zaman sekarang, perang tidak hanya berbentuk fisik seperti yang terlihat pada latar *anime Hotaru no Haka*, tetapi juga dapat berbentuk non fisik melalui media sosial atau biasa disebut dengan *social media war*. Di manapun latarnya, tentu hal tersebut merupakan hal yang tidak diinginkan semua orang, karena memiliki makna dan dampak yang negatif.

Anime Hotaru no Haka memiliki nilai moral yang dapat dijadikan contoh bagi penikmat karya sastra yang menontonnya. Salah satunya yaitu ketika Seita dan Setsuko datang ke rumah bibi mereka setelah kedua orang tua mereka meninggal.

Kehadiran mereka berdua ternyata tidak begitu diharapkan oleh bibi mereka, sehingga Seita dan Setsuko pun merasa asing dan akhirnya memilih pergi dari rumah bibi mereka dan tinggal di sebuah gua. Meskipun mendapatkan perlakuan demikian, Seita sebagai seorang laki-laki tidak semerta-merta melawan perlakuan bibinya tersebut dan memilih mengalah agar tidak terjadi keributan yang seharusnya tidak terjadi di tengah situasi yang sudah sangat genting pada saat itu.

Sikap yang diambil oleh Seita itu sejalan dengan salah satu nilai moral *bushido* menurut Inazo Nitobe, yaitu nilai kehormatan. Seita tidak membiarkan harga dirinya dan adiknya diinjak-injak oleh bibi mereka, sekaligus menghormati bibi mereka sebagai orang yang dituakan di dalam keluarga mereka. Di dalam kehidupan nyata, sikap yang diambil oleh Seita tersebut sangat penting untuk diterapkan di dalam beberapa situasi, dengan tujuan menghindari konflik berkelanjutan yang dapat terjadi. Mengalah bukan berarti kalah, tetapi mengalah untuk menjaga kehormatan diri sendiri dan keluarga jauh lebih penting daripada sekadar mengutamakan ego dan amarah sesaat.

Jika dikaitkan dengan objek penelitian yang menggunakan media *anime Hotaru no Haka*, sungguh sangat penting menjaga nilai moral di dalam kehidupan bermasyarakat, agar tidak terjadi hal-hal yang buruk di masa depan. Seperti yang sudah penulis jabarkan pada paragraf sebelumnya, bahwa di zaman sekarang perang tidak hanya dapat terjadi dengan kontak senjata, tetapi juga dapat terjadi di dunia maya sekalipun, bahkan tidak menutup kemungkinan konflik yang terjadi di dunia maya dapat melebar kemudian juga terjadi di kehidupan nyata.

Berdasarkan uraian di atas, *anime Hotaru no Haka* dapat dikatakan sebagai karya sastra yang pantas untuk diteliti. *Anime Hotaru no Haka* memiliki banyak kebaikan dan dapat dijadikan contoh oleh para penikmat karya sastra yang menyaksikannya, khususnya tentang nilai moral yang dimiliki oleh tokoh utama dalam *anime* ini. Penulis berharap orang-orang yang sudah menonton dan memahami nilai moral pada *anime* ini dapat menerapkan nilai moral tersebut di dalam kehidupan bermasyarakat, supaya selalu menjadi masyarakat yang bijak di segala situasi dan kondisi. Oleh karenanya, penulis ingin meneliti nilai moral yang terdapat pada tokoh utama *anime Hotaru no Haka* melalui pendekatan sosiologi sastra, agar para penikmat karya sastra dapat memperoleh manfaat dari nilai moral yang terdapat di dalam *anime* ini, serta dapat lebih mengerti dan menikmati *anime* ini sebagai suatu karya sastra yang menyeluruh.

1.2 Fokus dan Subfokus Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meneliti nilai moral yang terdapat di dalam *anime*. Lebih spesifik lagi, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui nilai moral yang dimiliki oleh tokoh utama dalam *anime Hotaru no Haka* menggunakan pendekatan sosiologi sastra.

1.3 Perumusan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis telah menyajikan pertanyaan-pertanyaan yang akan menjadi perumusan masalah sebagai berikut.

- a. Unsur intrinsik dan ekstrinsik apa saja yang ada di dalam *anime Hotaru no Haka* karya Isao Takahata?

b. Nilai moral apa saja yang dapat dipetik dari tokoh utama Seita Yokokawa dalam *anime Hotaru no Haka* karya Isao Takahata?

c. Nilai moral apa saja yang dapat dipetik dari tokoh utama Setsuko Yokokawa dalam *anime Hotaru no Haka* karya Isao Takahata?

1.4 Manfaat Penelitian

Dilakukannya sebuah penelitian, tidak lain dan tidak bukan adalah untuk mencari manfaat dari sebuah penelitian. Manfaat yang tercipta bisa termasuk ke dalam lingkup manfaat mikro ataupun makro. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan manfaat bagi bidang ilmu sastra, terutama dengan memberikan ide-ide baru bagi penulis lain yang tertarik atau sedang melakukan penelitian, khususnya yang berhubungan dengan nilai moral yang ada di dalam karya sastra *anime*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman baru kepada masyarakat bahwa *anime* sebagai karya sastra bukan hanya berperan sebagai media hiburan, tetapi juga memiliki nilai moral yang dapat dipelajari dan diterapkan oleh penikmat karya sastra di dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam lingkup pendidikan formal. Penelitian ini juga dapat dimanfaatkan sebagai referensi bahan ajar di bidang ilmu sastra, khususnya untuk mata kuliah *Nihon Bungaku* atau *Nihon*

Bunka bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang di Indonesia.

