

**KONSEP GANBARU PADA TOKOH KAORU AMANE  
DALAM FILM TAIYOU NO UTA  
KARYA SUTRADARA NORIHIRO KOIZUMI**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**NOVIKA PUTRI PANGASTIWI  
105110201111045**



**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
2015**

**KONSEP GANBARU PADA TOKOH KAORU AMANE DALAM FILM  
TAYOU NO UTA KARYA SUTRADARA NORIHIRO KOIZUMI**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Sastra**



**OLEH :  
NOVIKA PUTRI PANGASTIWI  
105110201111045**

**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

**2015**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :  
Nama : Novika Putri Pangastiwi  
NIM : 105110201111045  
Program studi : Sastra Jepang

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika dikemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan

Malang, Agustus 2015

Novika Putri Pangastiwi

NIM. 105110201111045

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi sarjana atas nama Novika Putri Pangastiwi, telah disetujui pembimbing untuk diujikan.

Malang, Agustus 2015

Pembimbing I

Eka Marthanty Indah L, M.Si

NIK. 2013048603272001

Pembimbing II

Dewi Puspitasari, M.Hum

NIK. 2013018601312001



Dengan ini menyatakan bahwa skripsi sarjana atas nama Novika Putri Pangastiwi,  
telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar  
Sarjana.

Retno Dewi Ambarastuti, M.Si., Penguji

NIK. 2013097704302001

Eka Marthanty Indah L, Si., Pembimbing I

NIK. 2013048603272001

Dewi Puspitasari, M.Hum., Pembimbing II

NIK. 2012018601312001

Mengetahui,

Menyetujui,

Ketua Program Studi Sastra Jepang

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Aji Setyanto, M.Litt.

NIP. 19750725 200501 1 002

Ismatul Khasanah, M.Ed., Ph.D.

NIP. 19750518 200501 2 001

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “**Konsep Ganbaru pada Tokoh Kaoru Amane dalam Film *Taiyou no Uta* Karya Sutradara Norihiro Koizumi**” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak yang terus memberikan dorongan, bimbingan dan saran. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang selalu mendoakan dan memberi dukungan dengan berbagai macam cara yang tiada hentinya kepada penulis.
2. Ibu Eka Marthanty Indah L, M.Si selaku Pembimbing I yang disela-sela kesibukannya dengan penuh kesabaran, keikhlasan dan kebijaksanaan memberikan bimbingan, arahan dan masukan kepada penulis.
3. Ibu Dewi Puspitasari, M.Hum selaku Pembimbing II, terima kasih banyak atas nasehat, arahnya dengan penuh kesabaran, ketulusan dan perhatian memberikan bimbingan, pengarahan, kritikan dan petunjuk hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Ibu Retno Dewi Ambarastuti, M.Si selaku dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat berguna bagi penyelesaian skripsi ini.

5. Seluruh dosen Program Studi Sastra Jepang Universitas Brawijaya

yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya selama penulis menempuh studi di Universitas Brawijaya Malang.

6. Kepada kakak Angga Prasetyo Nugroho dan Westri Saputri, juga

kepada para sahabat Desy Suma Widya Iswara, Shinta Yuniana Pertiwi, Anita Murtiyani, Seno Sigit Prasetya, Abdul Rasyid Wahyu

W, Dwi Astika Sari, Eva Yeni Rustiana, Dea Lucky Sani, Luh Putu

DPD, Inka Elsanti, Siska Siswanta, Kishy Rarahoyie, Ovia Ery,

Zahratun Nisa, serta teman-teman Sastra Jepang 2010, terima kasih

atas segala dukungan kepada penulis.

7. Terima kasih juga kepada Heri Priyanto yang dengan sabar

mendukung dan menyemangati dalam mengerjakan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena keterbatasan pikiran, waktu dan tenaga serta yang lainnya pada penulis dalam penulisan skripsi ini maka penulis sangat mengharapkan saran maupun kritik untuk kesempurnaan skripsi ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pendidikan dan pihak yang membutuhkan.

Malang, Agustus 2015

Penulis

## 要旨

パンガスチウイ。ノヴィカプトリ。2015。ノリヒロコイズミの映画「太陽の歌」のカオルアマネにおける頑張るの意味。ブラウイジャヤ大学、日本文学科。

指導教官：(I) エカ・マルチャンチイ、インダーエル (II) デウイ・プスピタサリ

キーワード：頑張る、映画、『大要の歌』、キャラクター化のりるんの。

この論文はリヒロコイズミの太陽の歌の映画のカオルアマネにおける頑張る概念でしようさする。この映画は読者にネバーギグアップと、友好と、家族の恋を教えるから、筆者は頑張る概念を選ぶ。これは熱心なカオルアマネからみられる。この研究は筆者は太陽の歌のカオルアマネにおける頑張る概念はどうであろうか回答する。この研究は記述的分析です。この論文性格描写のこうどうとかひよげんとかごととかがカオルアマネにおける頑張るがいねんをけいかくてきに説明する。この論文は熱心でネバーギグアップアップアップでせいっぱいで病気をのりこえるカオルアマネを調査する。その三つは頑張る概念にふくまれる。頑張るとはさいぜんを上げるモチベーションとかずつとすすむ動力である。

この調査は定性分析である。定性分析はしげんなデータとぞくせいとの関係に注目する。文系けっかは9つ頑張るがいねんデータがみつけた。三つデータはけいっばいやること意味にある。三つデータはネバーギグアップアップアップであれ。ほかの三つデータねっしんである。その三つの頑張るがいねんはこうどうとごとと表現から見られう。

## ABSTRAK

Pangastiwi, Novika Putri. 2015. **“Konsep *Ganbaru* Pada Tokoh Kaoru Amane Dalam Film *Taiyou No Uta* Karya Sutradara Norihiro Koizumi”**, Program Studi Sastra Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

Pembimbing : (1) Eka Marthanty Indah L (2) Dewi Puspitasari

Kata Kunci: *Ganbaru*, Film, *Taiyou No Uta*, Penokohan

Film yang dikaji dalam penelitian ini adalah film yang berjudul *Taiyou no Uta* dengan menggunakan konsep *ganbaru*. Penulis memilih konsep *ganbaru*, karena film ini menceritakan tentang kasih sayang keluarga, persahabatan, dan mengajarkan pembaca tentang kekuatan dan pantang menyerah menghadapi sebuah cobaan. Hal tersebut dapat terlihat dari tokoh Kaoru Amane yang menunjukkan semangat *ganbaru*. Karena itulah dalam studi ini penulis menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana konsep *ganbaru* pada tokoh Kaoru Amane pada film *Taiyou No Uta*. Penelitian ini dilakukan dengan deskripsi analisis yang bertujuan menjelaskan secara sistematis bagaimana konsep *ganbaru* pada tokoh Kaoru dalam film *Taiyou No Uta* yang dapat dilihat dari tindakan, perkataan dan perasaan yang terdapat dalam teori penokohan. Skripsi ini membahas tentang tokoh Kaoru Amane yang pantang menyerah, semangat, melakukan yang terbaik dalam menghadapi penyakitnya. Ketiga unsure tersebut termasuk dalam konsep *ganbaru*. *Ganbaru* merupakan sebuah motivasi untuk selalu memberikan yang terbaik dan sebuah usaha untuk terus maju.

Pendekatan dari penelitian ini adalah kualitatif dengan metode deskriptif analisis. Metode kualitatif memberikan perhatian terhadap data alamiah, data dalam hubungannya dengan konteks keberadaannya. Hasil analisis menunjukkan terdapat 9 data yang menggambarkan konsep *ganbaru*. 3 data *ganbaru* yang berarti melakukan yang terbaik, 3 data yang berarti pantang menyerah, 3 data yang berarti semangat. 3 konsep *ganbaru* didalam penelitian ini tercermin dalam tindakan, perasaan, dan perkataan dari tokoh tersebut.

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAK BAHASA JEPANG</b> .....	vii
<b>ABSTRAK BAHASA INDONESIA</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TRANSLITERASI</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Metode Penelitian.....	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	6
<b>II. KAJIAN PUSTAKA</b> .....	7
2.1 Konsep <i>Ganbaru</i> .....	7
2.2 Tokoh dan Penokohan.....	11
2.3 <i>Mise-en-scene</i> .....	13
2.4 Sinematografi.....	17
2.5 Penelitian Terdahulu.....	20
<b>III. TEMUAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	22
3.1w Sinopsis Film <i>Taiyou no Uta</i> .....	22
3.2w Tokoh dan Penokohan Kaoru Amane.....	25
3.3w Konsep <i>Ganbaru</i> pada Tokoh Kaoru Amane.....	27
3.3.1 Analisis Makna <i>Ganbaru</i> yang berarti ‘Melakukan yang Terbaik’.....	27
3.3.2 Analisis Makna <i>Ganbaru</i> yang berarti ‘Pantang Menyerah’.....	33
3.3.3 Analisis Makna <i>Ganbaru</i> yang berarti ‘Semangat’.....	40

**IV. KESIMPULAN DAN SARAN.....**

4.1 Kesimpulan.....

4.2 Saran.....

48

48

50

**DAFTAR PUSTAKA.....**

51

**LAMPIRAN.....**

53



## DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
ま (マ) ma	み (ミ) mi	む (ム) mu	め (メ) me	も (モ) mo
や (ヤ) ya		ゆ (ユ) yu		よ (ヨ) yo
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
わ (ワ) wa				
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
ざ (ザ) za	じ (ジ) ji	ず (ズ) zu	ぜ (ゼ) ze	ぞ (ゾ) zo
だ (ダ) da	ぢ (ヂ) ji	づ (ヅ) zu	で (デ) de	ど (ド) do
ば (バ) ba	び (ビ) bi	ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ぱ (パ) pa	ぴ (ピ) pi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po

きゃ (キヤ) kya	きゅ (キユ) kyu	きょ (キョ) kyo
しゃ (シヤ) sha	しゅ (シユ) shu	しよ (シヨ) sho
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちよ (チヨ) cho
にゃ (ニヤ) nya	にゅ (ニユ) nyu	にょ (ニョ) nyo
ひゃ (ヒヤ) hya	ひゅ (ヒユ) hyu	ひよ (ヒヨ) hyo
みゃ (ミヤ) mya	みゅ (ミユ) myu	みよ (ミヨ) myo
りゃ (リヤ) rya	りゅ (リュ) ryu	りよ (リヨ) ryo
ぎゃ (ギヤ) gya	ぎゅ (ギユ) gyu	ぎょ (ギョ) gyo

xi

じゃ (ジャ) ja

じゅ (ジュ) ju

じょ (ジョ) jo

ちゃ (チャ) ja

ちゅ (チュ) ju

ちょ (チョ) jo

びゃ (ビャ) bya

びゅ (ビュ) byu

びょ (ビョ) byo

ぴゃ (ピャ) pya

ぴゅ (ピュ) pyu

ぴょ (ピョ) pyo

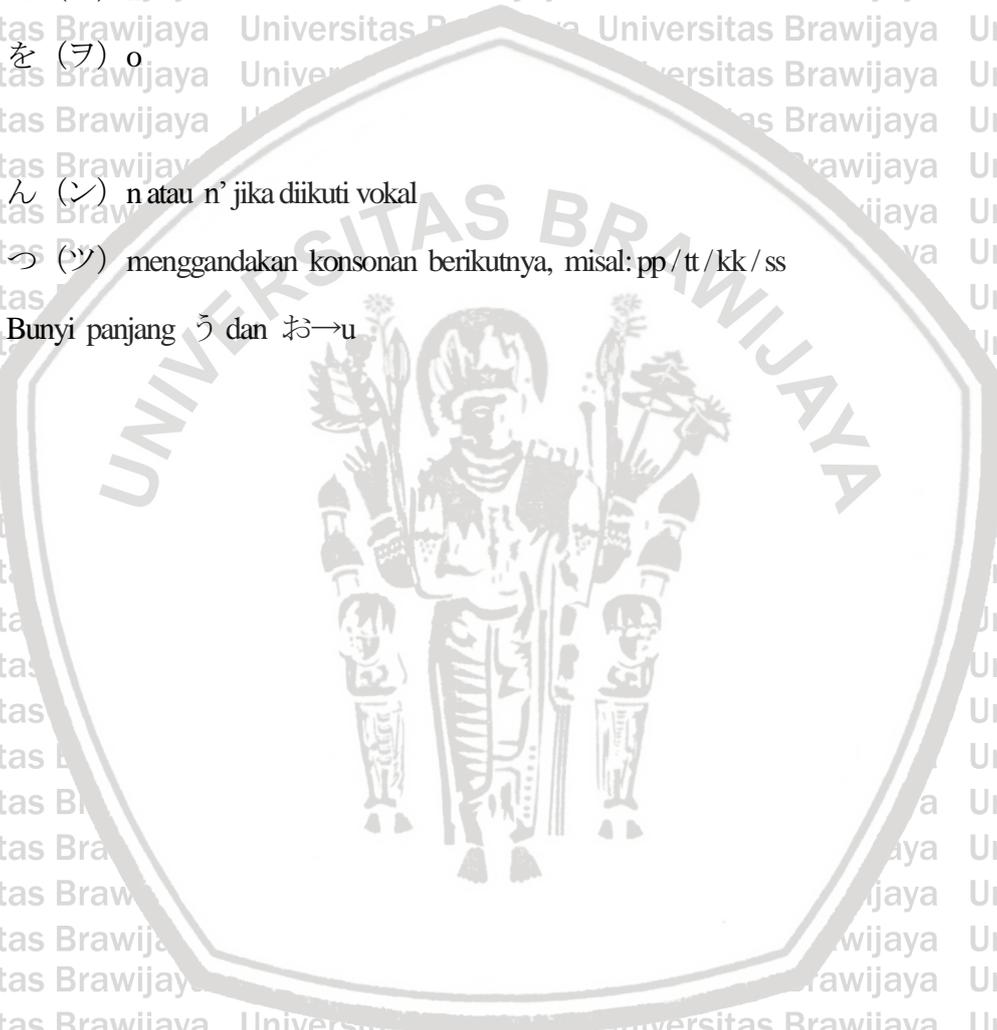
ん (ン) n

を (ヲ) o

ん (ン) n atau n' jika diikuti vokal

っ (ツ) menggandakan konsonan berikutnya, misal: pp/tt/kk/ss

Bunyi panjang う dan お→u



## DAFTAR GAMBAR

Nomor	Teks	Halaman
2. 1	Konsep <i>Ganbaru</i> dalam masyarakat Jepang .....	11
3. 1	Tokoh dan Penokohan Kaoru Amane .....	25
3. 2	Membicarakan penyakit Kaoru .....	28
3. 3	Kaoru melihat Kouji <i>surfing</i> .....	30
3. 4	Kouji berbincang dengan Kaoru .....	32
3. 5	Kaoru hampir terjatuh .....	34
3. 6	Kaoru bermain gitar .....	35
3. 7	Kaoru akan tetap bernyanyi .....	37
3. 8	Kaoru berusaha berjalan menghampiri Kouji .....	39
3. 9	Kaoru bernyanyi diiringi band jalanan .....	40
3. 10	Kaoru menikmati permainan musiknya .....	41
3. 11	Kaoru membicarakan masa depan dengan Kouji .....	42
3. 12	Ayah dan ibu menemani Kaoru di pantai .....	44
3. 13	Kaoru terlihat sangat bahagia .....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Teks	Halaman
1	Curriculum Vitae (CV).....	53
2	Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	54



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sastra adalah karya seni yang diciptakan menurut penggunaan kata-kata yang indah, gaya bahasa dan gaya bercerita yang menarik, selain itu karya sastra juga merupakan hasil kreatifitas yang diciptakan oleh pengarang sebagai wujud ekspresi pengalaman kehidupan manusia (Zainuddin, 1992:99). Sastra sebagai seni kreatif menggunakan manusia sebagai objeknya dan segala macam kehidupannya. Karya sastra memiliki beberapa bentuk seperti cerpen, puisi, dan novel. Seiring dengan perkembangan zaman, karya sastra merambah hingga ke *audio visual*, salah satunya adalah film.

Film merupakan salah satu bentuk karya sastra yang mampu menyampaikan informasi dan pesan dengan cara yang kreatif. Film merupakan media *audio visual* sehingga hal yang paling penting dalam sebuah film adalah gerak gambar-gambar di sebuah layar putih yang membentuk suatu keutuhan cerita (Pradita dkk, 2012).

Menurut Kridalaksana (2008:428), film yaitu lakon (cerita) gambar hidup, yang berarti film adalah suatu bentuk cerita yang berupa gambar hidup yang tercipta lewat dunia digital.

Film merupakan produk karya seni dan budaya yang memiliki nilai guna karena bertujuan memberikan hiburan dan kepuasan batin bagi penonton. Melalui sarana cerita itu, penonton secara tidak langsung dapat belajar merasakan dan menghayati berbagai permasalahan kehidupan yang sengaja ditawarkan pengarang.

Film yang baik harus penuh dengan nilai-nilai kehidupan sosial yang memperkaya batin penontonnya. Dari dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, film adalah suatu bentuk cerita yang berupa gambar hidup yang tercipta lewat dunia digital.

Film yang dikaji dalam penelitian ini adalah film yang berjudul *Taiyou no Uta* dengan menggunakan konsep *ganbaru*. Penulis memilih konsep *ganbaru*, karena film ini menceritakan tentang kasih sayang keluarga, persahabatan, dan mengajarkan pembaca tentang kekuatan dan pantang menyerah menghadapi sebuah cobaan. Salah satu motivasi utama pada masyarakat Jepang agar dapat bangkit kembali dalam keterpurukan diungkapkan dengan aklamasi “*ganbaru*” yang berarti ‘kegigihan’ dan ‘Jangan Menyerah’. Secara garis besar, konsep *ganbaru* memiliki makna untuk tidak mudah menyerah atau tidak mudah putus asa. Tidak mudah menyerah atau pantang menyerah adalah suatu keadaan yang mulai berubah dan seseorang mulai mempunyai cita-cita. Meskipun terkadang impiannya harus tertunda. *Ganbaru* juga merupakan cermin dari usaha keras dan keuletan masyarakat Jepang.

Sampai saat ini, *ganbaru* merupakan konsep yang lahir dari bangsa Jepang yang telah berkembang dan mempengaruhi karya-karya sastra. Salah satu karya sastra yang mengandung konsep *ganbaru* adalah film *Taiyou no Uta* karya sutradara Norihiro Koizumi. Film yang dibintangi oleh Yui Yoshioka tersebut tayang perdana pada festival film Cannes di tahun 2006 dan menerima penghargaan *Best Newcommer Award*.

Film *Taiyou no Uta* merupakan salah satu film yang mengangkat tema tentang perjuangan seorang perempuan yang pantang menyerah melawan penyakit yang dideritanya. Film ini menceritakan tentang tokoh Kaoru Amane yang mengidap

sebuah penyakit *xeroderma pigmentosum* (disingkat dengan XP), yaitu suatu penyakit yang membuat kulit penderitanya tidak boleh terkena sinar matahari dan bila terkena sinar matahari akan mengakibatkan peradangan kulit dan dapat berakibat fatal bagi penderitanya. Kaoru menderita penyakit ini sejak lahir. Hal itu membuat Kaoru tidak bisa beraktivitas seperti manusia pada umumnya. Menderita XP membuat Kaoru hanya bisa beraktivitas pada malam hari saja, sehingga Kaoru tidak bisa banyak berinteraksi dan berkomunikasi pada orang, sedangkan pada siang hari Kaoru tidak diperbolehkan untuk keluar karena tidak boleh terkena oleh sinar matahari langsung.

Seperti selayaknya remaja seusianya, Kaoru mempunyai keinginan untuk menikmati masa-masa remajanya dengan mempunyai seorang kekasih. Kaoru sering melihat dari jendela kamar rumahnya yang bertingkat itu seorang laki-laki SMU yang selalu menunggu teman-temannya untuk berangkat sekolah di sebuah halte bis dekat rumah Kaoru. Laki-laki itu bernama Kouji, sampai suatu saat Kaoru memainkan gitar pada malam hari di taman, Kaoru melihat Kouji lewat kemudian Kaoru memperkenalkan diri dan semenjak itu Kaoru dan Kouji pergi berkencan. Kemudian Kaoru dan Kouji menjadi sepasang kekasih.

Selama Kaoru bersama Kouji, Kaoru selalu mendapat dorongan dan semangat untuk hidup melawan penyakit yang dideritanya. Di samping itu, Kaoru juga mengalami beberapa perubahan pada sikapnya. Perubahan ini membawa Kaoru untuk menjadi sosok yang tidak mudah menyerah dengan keadaan. Kaoru berusaha untuk bangkit dari keterpurukan, mempunyai semangat hidup yang tinggi. Perubahan sikap yang terjadi pada Kaoru tersebut merupakan sikap yang mencerminkan konsep *ganbaru*.

Penelitian ini dilakukan karena penulis ingin meneliti tentang konsep *ganbaru* yang terdapat pada tokoh utama, yaitu Kaoru Amane. Selain itu, manfaat dari penelitian ini adalah agar pembaca menjadi lebih memahami mengenai konsep *ganbaru* itu sendiri. Pada penelitian ini, penulis juga akan menunjukkan kehidupan seorang penderita penyakit *xeroderma pigmentosum* yang awalnya tidak mempunyai semangat hidup kemudian bisa jadi pantang menyerah untuk berusaha ingin sembuh dari penyakitnya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis ingin meneliti lebih lanjut mengenai konsep *ganbaru* dalam film *Taiyou no Uta*. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “*Konsep Ganbaru Pada Tokoh Kaoru Amane Dalam Film Taiyou no Uta Karya Sutradara Norihiro Koizumi*”. Konsep *ganbaru* dalam film tersebut dapat ditemukan melalui dialog maupun tingkah laku pada tokoh utama Kaoru Amane.

### **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan uraian pada latar belakang permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimanakah gambaran konsep *ganbaru* pada tokoh utama Kaoru Amane dalam film *Taiyou no Uta*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah pada latar belakang, maka tujuan penelitian dalam skripsi ini adalah menggambarkan konsep *ganbaru* pada tokoh utama Kaoru Amane dalam film *Taiyou no Uta*.

### 1.4 Metode Penelitian

Pendekatan dari penelitian ini adalah kualitatif dengan metode deskriptif analisis. Metode kualitatif memberikan perhatian terhadap data alamiah, data dalam hubungannya dengan konteks keberadaannya (Ratna, 2004:37). Menurut Koentjaraningrat (1976:30), bahwa penelitian yang bersifat deskriptif, yaitu peneliti yang memberikan gambaran secermat mungkin mengenai individu, keadaan, gejala atau kelompok tertentu.

Penelitian kualitatif bertujuan memperoleh gambaran seutuhnya mengenai suatu hal menurut pandangan manusia yang diteliti. Berikut ini adalah langkah-langkah penulis dalam menerapkan metode tersebut :

1. Menonton film *Taiyou no Uta*.
2. Menentukan rumusan masalah, yaitu konsep *ganbaru* pada tokoh Kaoru Amane.
3. Mengumpulkan data berupa adegan dan dialog tokoh Kaoru Amane pada film yang menunjukkan konsep *ganbaru*.
4. Menganalisis data dengan menggunakan konsep *ganbaru* menurut beberapa ahli.
5. Menyimpulkan hasil analisis.

Pemilihan film didasarkan pada tokoh utama yang menonjolkan konsep *ganbaru*, salah satunya film *Taiyou no Uta*. Penulis juga menggunakan beberapa teori untuk menunjang dalam mendeskripsikan penelitian ini yaitu *mise-en-scene* dan penokohan.

**1.5 Sistematika Penulisan**

Pada penelitian ini, penulis membagi menjadi 4 bagian. Adapun bagian-bagian tersebut sebagai berikut :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II : KAJIAN PUSTAKA**

Pada bab ini mengkaji teori-teori yang berhubungan dengan topik pada penelitian ini, seperti konsep *ganbaru*.

**BAB III : PEMBAHASAN**

Dalam bab ini, penulis akan memaparkan sinopsis dan tokoh dalam film tersebut dengan menggunakan teori *mise-en-scene* dan teori penokohan yang ada dalam bab dua melalui film *Taiyou no Uta*.

**BAB IV : PENUTUP**

Berisi kesimpulan hasil dari analisis berdasarkan teori-teori yang digunakan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang konsep *ganbaru*, teori tokoh penokohan, dan *mise-en-scene* untuk mengkajinya. Konsep *ganbaru* digunakan untuk menonjolkan gambaran konsep *ganbaru* itu sendiri dalam film *Taiyou no Uta*. Penulis menggunakan teori tokoh dan penokohan, karena dalam film ini penulis ingin melihat penerapan konsep *ganbaru* pada tokoh utama. Penulis juga menggunakan *mise-en-scene* dalam mengkaji film ini untuk menganalisis adegan-adegan yang menunjukkan *ganbaru*. Penulis juga akan menjelaskan mengenai penelitian terdahulu yang bisa dijadikan acuan untuk melengkapi penelitian ini.

#### 2.1 Konsep *Ganbaru*

*Ganbaru* secara umum merupakan sebuah kata yang dapat memberikan semangat motivasi bagi seseorang untuk berusaha dengan keras, penuh ketekunan, ketahanan serta dapat menjadi yang terbaik dalam berbagai kegiatan dan usaha.

Dalam budaya Jepang dikenal konsep *ganbaru*. Semangat *ganbaru* yang terdapat pada diri masing-masing orang Jepang telah tertanam sejak zaman Heian (De Mente,

2004:8). Bagi orang Jepang, semangat *ganbaru* merupakan motivasi utama agar mereka dapat keluar dari kesulitan. Berikut *ganbaru* menurut kamus *Daijiten* (大辞典):

江戸中其月から幕末まで、数多く用いられている。字義通り、眼を付け、見張る意で、今日の「眼張る」はその転義。なお、これより

以前に、我（が）を張るの意で「我に張りもの」という語があったが、中期以後は現れない。

*Goshi edo chuki kara bakumatsu made, kaze oku mochirareteiru. Jigi dori, me wo tsuke, miharu de, konnichi no (ganbaru) wa sonotengi. Nao, koreyoriizen ni, (ga) wo haru mono no i de (ga ni hari mono) to iu go ga atta ga, chuki igou wa araweranai.*

Kata ini sering digunakan dari pertengahan hingga akhir jaman Edo. Seperti yang terlihat dari kanji, kata ini berarti ‘meletakkan mata’ atau ‘melihat’. Kata (*ganbaru*) sekarang berasal dari kata ini. Sebelumnya kata (*ga ni hari mono*) juga digunakan yang berarti ‘egois’, tetapi tidak digunakan setelah pertengahan jaman Edo.

Menurut David dan Ikeno (2002:84) masyarakat Jepang menganggap *ganbaru* tersebut dapat menghasilkan suatu hasil yang terbaik. *Ganbaru* memiliki makna harus bekerja lebih keras, tidak kalah dengan kesulitan dan hambatan, dan melakukan yang terbaik untuk mewujudkan sesuatu yang diinginkan. Denny (2007:154-155) memaparkan salah satu unsur keberhasilan yang paling kuat adalah kegigihan. Lawan kegigihan adalah menyerah. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, pantang menyerah mencakup sikap yang mempunyai tekad melakukan sesuatu, terus berusaha, dan gigih.

Dikatakan oleh Cooper (2007:283) bahwa orang yang tegar dan tabah secara mental, fisik, dan emosi akan semakin berkembang dari berbagai ujian berat hidup. Ini menjadi pembelajaran yang berharga bagi orang-orang yang sedang terpuruk. Dari pendapat yang diungkapkan bertahan mencakup sikap orang yang tegar dan tabah secara mental, fisik, emosi dan mempunyai ketetapan hati yang kuat untuk menghentikan rasa sedih. Pernyataan tersebut sesuai dengan teori dari Amanuma, yang mengandung makna pantang menyerah untuk bertahan hidup. Berikut adalah konsep *ganbaru* oleh Amanuma (2001:113):

「頑張り」は、最後まであきらめな、手を抜くな、とこうまして、思いやる言葉である。「頑張る」という言葉のほい意味のまま生く残ってもらいたい

[ganbare] ha, saigo made akirameruma, te wo nukuna, tokoumashite, omoiyaru kotoba de aru. (ganbaru) to iu kotoba niha ii imi no mamaiki nokotte moritai.

‘Kata ‘ganbare’ didefinisikan dengan ungkapan tidak menyerah sampai akhir, tidak lepas tangan, dan semangat. Kata “ganbaru” mengandung makna sebenarnya yang positif yaitu ingin bertahan hidup’

日本語の（我慢する）とは、困難にめげず忍耐力をまって続けること、耐えがたきを絶えることをいみする。（頑張る）の意味あいは、今の言葉でいうと、へこたれな、に近い

Nihongo no (gaman suru) to wa, konnan ni megezu nintai-ryoku wo matte tsudzukeru koto, taegataki wo taeru koto wo imi suru. (Ganbaru) no imiai wa, ima no kotoba de iu to, hekotarena ni chikai.

Dalam bahasa Jepang, terdapat kata ‘gaman’ yang diartikan sebagai ketahanan dalam diri seseorang untuk menghadapi kesulitan atau kesukaran. Sedangkan kata ‘ganbaru’ mempunyai makna pantang atau tidak akan menyerah. (Amanuma, 1999:9).

Dalam bahasa Jepang, ganbaru memiliki nuansa melakukan yang terbaik.

Orang Jepang pun jika menerjemahkannya ke dalam bahasa Inggris sering menggunakan kata “do your best” (melakukan yang terbaik). Hal ini juga didukung dengan pengertian ganbaru dari kamus Koujien どこもでも忍耐して、努力する (sampai kapanpun tetap sabar “bertahan”, berusaha dengan keras). Hingga saat ini ganbaru masih berada di tengah–tengah masyarakat Jepang.

Ganbaru tersebut sudah melekat pada budaya masyarakat Jepang. Masyarakat Jepang adalah masyarakat yang gigih dan melakukan yang terbaik dalam mencapai suatu tujuan, karena secara sadar atau tidak telah melakukan ganbaru. Menurut

pandangan masyarakat Jepang, menyerah atau mencari alternatif lain dengan menghindari kesulitan merupakan sebuah kelemahan. Oleh karena itu, *ganbaru* adalah melakukan sesuatu yang terbaik, tidak akan pernah menyerah. Berusaha keras tanpa menyerah hingga akhir. Selain itu, Amanuma dalam Kurniawati (2008:11), menjelaskan bahwa :

英語やフランス語では、「頑張る」の包含する意味のうちのニュアンスを表わす語なら 'persist in', 'insist in', 'insister', 'persister' が近いという意味が出た。しかし精神的意味合いをもって「包帯してやり抜く」というニュアンスの「頑張る」となると該当する語はなく、説明的な言い回しをするほかないとアメリカ人、フランス人の参会者たちは記帳し、ドイツ人もそれに同意した。

*Eigo ya Furansugode wa, 'ganbaru' no hougan suru imi no uchi-tekina nyuansu wo arawasu gonara 'persist in', 'insister in', 'persister' ga chikai to iu imi ga deta. Shikashi seishin-teki imi ai wo motte 'houtai shite yari nuku' to iu nyuansu no 'ganbaru' to naru to gaitou suru go wa naku, setsumeitekina iimawashi wo suru hoka nai to Amerikajin, Furansujin no sankai-sha-tachi wa kichou shi, doitsunin-ra mo sore ni doui shita.*

Dalam bahasa Inggris dan Perancis makna (*ganbaru*) adalah '*persist in* (terus-menerus)', '*insist in* (bersikeras)', '*insister* (pertahanan)', '*persister* (bertahan)'. Kosakata ini menunjukkan nuansa yang serupa dengan *ganbaru*. Dalam ruang lingkup psikologi, (*ganbaru*) menjadi kosa kata yang mempunyai nuansa bertahan, tidak hanya pada sekitar orang Amerika namun orang Perancis serta orang Eropa juga telah setuju bahwa makna *ganbaru* berarti pertahanan.

Ketika seseorang melibatkan diri sepenuhnya dan berusaha pantang menyerah, maka segala sesuatu yang dikerjakan olehnya akan menghasilkan hal yang baik dan dapat dikerjakannya hingga selesai. Keuletan dan kerja keras dalam menyelesaikan suatu hal sampai akhir menurut Amanuma (2001:119-120), yaitu :

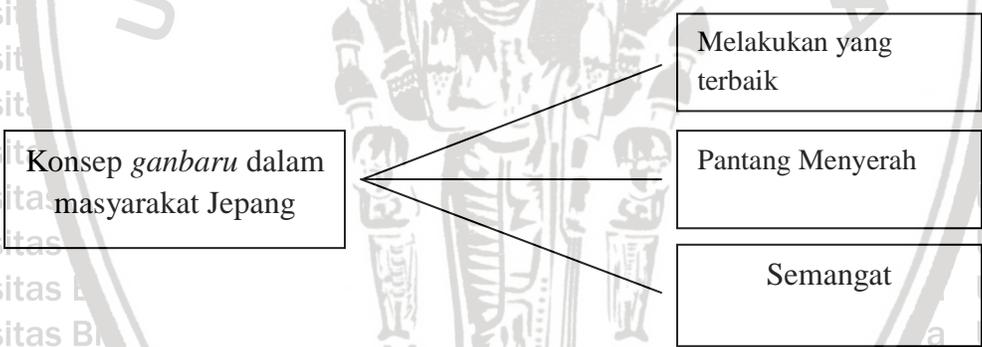
*The Japanese concept of ganbaru translated as tenacity, persistence, and hard work, which in its imperative form, ganbatte ("hang in there"; "don't give up"). He proposes that the Japan. Japanese are a people who also ganbaru (work hard) at their leisure. This unconscious sentiment of*

*working hard even at leisure is perhaps something that penetrates through all Japanese people.*

*Ganbaru* diterjemahkan sebagai keuletan, kegigihan, dan kerja keras, *ganbaru* bentuk imperatifnya adalah *ganbatte* (“bertahan di sana”, “jangan menyerah”). Ia berpendapat bahwa waktu luang dan relaksasi dapat membawa dampak konotasi yang negatif di Jepang. Oleh karena itu, masyarakat Jepang adalah masyarakat yang selalu *ganbaru* walaupun berada dalam waktu luang mereka. Masyarakat yang secara tidak sadar selalu melakukan *ganbaru* walaupun berada dalam waktu luang mereka dapat dilihat pada masyarakat Jepang.

Konsep *ganbaru* tetap digunakan oleh masyarakat Jepang dalam waktu luang sekalipun. Konsep *ganbaru* memiliki makna keuletan, kegigihan dan kerja keras juga diartikan melakukan yang terbaik, semangat dan pantang menyerah.

Dari beberapa pendapat para ahli yang telah dipaparkan, penulis mengambil kesimpulan dari definisi *ganbaru* tersebut dibagi menjadi tiga yaitu :



**Gambar 2.1 Konsep *Ganbaru* dalam Masyarakat Jepang**

**2.2 Tokoh dan Penokohan**

Tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita (Aminuddin, 2002:79). Dalam cerita fiksi pelaku umumnya berupa manusia atau makhluk lain yang diberi sifat seperti manusia.

Tokoh merupakan salah satu unsur penting dalam suatu novel atau cerita rekaan.

Setiap cerita pasti memiliki tokoh karena tokoh merupakan menjadi media yang digunakan oleh pengarang untuk menghidupkan cerita. Tanpa adanya tokoh, suatu cerita tidak dapat tersampaikan dengan baik.

Karakter tokoh dari suatu cerita dapat dimengerti dan tersampaikan dengan baik karena adanya percakapan dan adegan-adegan yang dilakukan tokoh-tokoh tersebut. Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2010:20), tokoh cerita (*character*) adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan melalui tindakan.

Menurut Jones (dalam Nurgiyantoro, 1995:165) penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Watak dan penciptaan tokoh ini yang disebut penokohan. Penokohan dan perwatakan erat kaitannya. Penokohan berhubungan dengan cara pengarang menentukan dan memilih tokoh-tokohnya serta memberi nama tokoh tersebut, sedangkan perwatakan berhubungan dengan bagaimana watak tokoh-tokoh tersebut.

Sayuti (2000:76) menjabarkan, berdasarkan watak tokoh dapat dibedakan menjadi dua, yaitu tokoh sederhana dan tokoh kompleks. Tokoh sederhana yaitu tokoh yang diungkapkan atau disoroti dari satu segi watak saja. Tokoh ini bersifat statis, wataknya sedikit sekali berubah, atau bahkan tidak berubah sama sekali (misalnya tokoh kartun, kancil, film animasi), sedangkan tokoh kompleks yaitu tokoh yang seluruh segi wataknya diungkapkan. Tokoh ini sangat dinamis, banyak mengalami perubahan watak.

Tokoh-tokoh yang ada dalam karya sastra kebanyakan berupa manusia atau makhluk lain yang mempunyai sifat seperti manusia. Artinya, tokoh cerita itu haruslah hidup secara wajar mempunyai unsur pikiran atau perasaan yang dapat membentuk tokoh-tokoh fiktif secara meyakinkan sehingga pembaca merasa seolah-olah berhadapan dengan manusia sebenarnya. Pernyataan itu diperkuat oleh Sayuti (2000:68) yang mengatakan bahwa tokoh merupakan pelaku rekaan dalam sebuah cerita fiktif yang memiliki sifat manusia alamiah, dalam arti bahwa tokoh-tokoh itu memiliki “kehidupan” atau berciri “hidup” tokoh memiliki derajat *lifelikeness* “kesepertihidupan”.

Karena karya fiksi merupakan hasil karya imajinatif atau rekaan, maka penggambaran watak tokoh cerita pun merupakan sesuatu yang artifisial, yakni merupakan hasil rekaan dari pengarangnya yang dihidupkan dan dikendalikan sendiri oleh pengarangnya. Pengarang tidak sertamerta menciptakan dunia di luar logika para pembaca. Artinya pengarang memakai nama latar, peristiwa dan tokoh seperti keberadaannya di dunia nyata. Penciptaan tokoh oleh pengarang haruslah yang benar-benar seperti manusia.

**2.3 Mise-en-Scene**

Salah satu teori yang dapat digunakan untuk membahas film adalah teori *mise-en-scene*. Teori ini berasal dari Perancis, yang berarti “*what is put into the scene*” (*put before the camera*, yakni menunjuk kepada segala sesuatu yang berhubungan dengan sinematografi dan posisi kamera, pergerakan kamera dan *editing*. Menurut (Pratista, 2008:61) *mise en scene* adalah segala hal yang terletak di

depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam produksi film. Mengerjakan berbagai aspek visual secara matang dalam film dapat berfungsi untuk membantu mengekspresikan visi film. Penulis menggunakan teori *mise en scene* karena objek penelitiannya adalah film, yaitu film *Taiyou no Uta*. Adapun aspek utama dalam *mise-en-scene* yaitu :

1. *Setting*

*Setting* adalah seluruh latar bersama propertinya (Pratista, 2008:62). *Setting* dalam sebuah film dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya. Fungsi utama *setting* adalah penunjuk ruang dan waktu untuk memberikan informasi yang kuat dalam mendukung cerita filmnya. *Setting* digunakan untuk mengatur penempatan obyek yang ada dalam satu adegan yang berfungsi untuk menekankan suatu suasana yang ingin disampaikan.

2. *Pencahayaan (Lighting)*

Tanpa cahaya sebuah film tidak akan terwujud, seluruh gambar yang ada dalam film bisa dikatakan sebagai hasil manipulasi cahaya. Tata cahaya dalam film dapat dikelompokkan menjadi 4 unsur yaitu:

a. Kualitas Pencahayaan

Kualitas cahaya merujuk pada besar kecilnya pencahayaan. *Hard light* (cahaya terang) adalah cahaya yang memiliki sifat keras dan cenderung menghasilkan bentuk obyek serta bayangan yang jelas, contohnya cahaya matahari. *Soft light* (cahaya lembut) adalah yang memiliki sifat halus atau

lembut dan cenderung menyebarkan cahaya sehingga menghasilkan

bayangan yang tipis. Biasanya terdapat pada daerah-daerah pertokoan yang menggunakan lampu pijar.

b. Arah Pencahayaan

Arah cahaya dibagi menjadi lima bagian yaitu *top light*, *frontal light*, *side light*, *back light*, *under light*. Pencahayaan dari atas (*top light*) digunakan

untuk menghindari bayangan dari sang pemain. Pencahayaan frontal (*frontal light*) dapat diketahui dari kebutuhan untuk menampilkan

bayangan. Pencahayaan menyamping (*side light*) dipakai untuk membentuk karakter dari pemain ataupun objek. Pencahayaan dari belakang (*back light*) teknik ini dapat menghasilkan kontur yang tegas.

Pencahayaan dari bawah (*under light*) digunakan untuk membuat efek distorsi pada figure, seringkali digunakan untuk efek-efek dalam film horor.

c. Sumber Cahaya

Sumber pencahayaan dibagi menjadi dua yaitu *key light* (cahaya utama) dan *fill light* (cahaya tambahan). *Key light* menghasilkan cahaya yang dominan dan memberi dampak bayangan tegas. *Fill light* berfungsi untuk memperhalus atau menghilangkan bayangan yang dihasilkan *key light*.

d. Warna Cahaya

Hanya ada dua jenis warna cahaya dalam sinematografi yaitu *daylight* (cahaya matahari atau berwarna putih kebiruan) digunakan untuk scene siang dan *tungsten* (cahaya lampu ruangan atau berwarna kuning, warna muda, lampu pijar)

3. *Space*

*Space* adalah bagian terpenting dalam aspek *mise en scene*. Sudah kita ketahui bahwa karakter merupakan pelaku cerita yang memotivasi naratif dan selalu bergerak dalam melakukan sebuah aksi, dan salah satu kunci utama untuk menentukan keberhasilan sebuah film adalah akting seorang pemain. Menurut Pratista (2008:61,71,75,84) penampilan seorang aktor dibagi menjadi dua yaitu visual dan audio. Secara visual gerak tubuh dan ekspresi wajah. Sedangkan audio meliputi seluruh suara yang keluar dari gambar yakni dialog, musik, dan efek suara.

4. *Kostum dan Make Up*

Kostum dan tata rias wajah adalah segala sesuatu yang dikenakan pemain bersama seluruh aksesorisnya. Penggunaan warna atau desain tertentu pada kostum akan turut membantu dalam membentuk karakter setiap tokoh yang diperankan.

Kostum berfungsi sebagai penunjuk ruang dan waktu, status sosial, penunjuk kepribadian pelaku cerita.

Sedangkan tata rias secara umum berfungsi menggambarkan usia dan karakter wajah pemain (seperti efek monster dan sebagainya). Kostum dan make up terkait erat dengan setting. Setting membangun latar belakang sesuai cerita, sementara kostum dan make up membangun identitas karakter pemain.

**2.3.1 Teknik Pengambilan Gambar**

Selain beberapa elemen *mise-en-scene* di atas, dalam pembuatan film juga terdapat teknik atau sudut pengambilan gambar. Posisi kamera dan penggunaan teknik ini selain berfungsi sebagai keindahan dalam pengambilan gambar juga

berfungsi untuk memberikan variasi visual agar tidak membuat penonton merasa bosan. Beberapa sudut pengambilan gambar yaitu seperti *high angle*, *low angle* dan *eye level*. Berikut adalah beberapa fungsi teknik pengambilan gambar:

a. *High Angel*

Teknik pengambilan gambar dengan sudut pengambilan gambar di atas objek yang berfungsi untuk menunjukkan kesan dramatik, seperti kecil atau tidak berdaya.

b. *Low Angle*

Teknik yang menggunakan sisi bagian bawah dalam mengambil gambar, kesan yang ditimbulkan yaitu keagungan atau kejayaan. Teknik semacam ini sering digunakan untuk karakter seperti monster, manusia raksasa atau sosok yang berkuasa.

c. *Eye Level*

Teknik pengambilan gambar dengan sudut pandang sejajar dengan mata objek, tidak ada kesan tertentu dalam teknik ini hanya memperlihatkan pemandangan mata seseorang yang sedang berdiri menatap sesuatu yang berada di depannya.

**2.4 Sinematografi**

Sinematografi adalah teknik membuat film. Adapun yang dimaksud dengan teknik sinematografi adalah suatu cara atau metode yang digunakan dalam proses pembuatan film, meliputi teknik menangkap gambar dan menggabungkan rangkaian gambar sehingga dihasilkan gambar yang utuh dan mampu menyampaikan pesan

kepada penonton. Dalam sinematografi jarak kamera, terdapat beberapa dimensi jarak kamera terhadap objek (Pratista, 2008:105-106) :

1. *Extreme Long Shot (ELS)*

Shot ini digunakan apabila seseorang ingin mengambil gambar yang sangat jauh, luas, panjang, dan berdimensi lebar. Biasanya dalam shot ini tokoh jarang terlihat sebab yang ingin diperlihatkan adalah tempat kejadian secara luas. Tujuan dari *shot* ini untuk memperkenalkan seluruh lokasi adegan dan isi cerita, menampilkan keindahan suatu tempat

2. *Long Shot (LS)*

Merupakan teknik yang memperlihatkan komposisi obyek secara total, dari ujung kepala hingga ujung kaki (bila obyek manusia). Biasanya gambar ini digunakan pada sebagai *opening shot* (biasanya *zoom in* hingga ke *medium shot* untuk menggambarkan wajah tokoh yang bersangkutan lebih detail) dan untuk menunjukkan suasana lingkungan dari tokoh film tersebut, seperti gambar yang terlihat dimana terdapat suasana disebuah ruangan.

3. *Medium Long Shot (MLS)*

Komposisi gambar ini cenderung lebih menekankan kepada obyek, dengan ukuran  $\frac{1}{4}$  gambar (LS) yang bertujuan memberikan kesan padat pada gambar. Bagi sutradara televisi, shot ini seringkali dipakai untuk memperkaya keindahan gambar.

4. *Medium Shot (MS)*

Shot ini digunakan sebagai komposisi gambar terbaik untuk syuting wawancara. Shot ini juga memperlihatkan subjek dari tangan sampai kepala. Memiliki keistimewaan yaitu *gesture* tokoh terlihat lebih jelas namun lingkungannya

hampir tidak terlihat, jadi pusat perhatian penonton diarahkan pada gerak tubuh tokohnya saja.

5. *Middle Close Up (MCU)*

Shot ini dapat dikategorikan sebagai potret setengah badan yang memperlihatkan subjek dari perut sampai atas kepala. Banyak sekali dialog dalam film menggunakan tipe shot ini terutama dialog-dialog yang normal atau tidak ada penekanan dramatic.

6. *Close Up (CU)*

Teknik ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta gesture yang mendetail. Shot ini merupakan komposisi gambar yang paling populer dan useful. Biasanya memperlihatkan subjek dari leher sampai ujung batas kepala.

7. *Extreme Close Up (ECU)*

Adalah pengambilan gambar *close up* secara mendetail. Kekuatan *ECU* ini terletak pada kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada suatu bagian objek saja.

8. *Over The Shoulder Shot*

Teknik dengan kamera berada di belakang bahu salah satu pemain lain atau berada di belakang objek. Sementara objek utama menghadap kamera dengan latar depan bahu lawan main. Teknik ini bertujuan untuk menunjukkan ekspresi pemain saat berdialog dengan lawan jenis.

### 2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian serupa yang menjadi acuan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Tito Jordan Saputra yang berjudul Pengaruh *Omoiyari* Terhadap Perubahan Sikap Tokoh Kaoru Amane dalam Film *Taiyou No Uta* Karya Sutradara Norihiro Koizumi, hasil penelitian tersebut menunjukkan terdapat tindakan-tindakan *omoiyari* yang diterima oleh tokoh Kaoru Amane. *Omoiyari* yang diterima justru membuat hidup tokoh Kaoru menjadi lebih baik. Adanya kesempatan untuk menjadi lebih baik dalam diri Kaoru menjadikan sikap lebih baik muncul pada diri tokoh Kaoru. Beberapa sikap ini didapatkan setelah berbagai bentuk *omoiyari* diterima dari orang-orang terdekat tokoh Kaoru. *Omoiyari* yang diterima oleh tokoh Kaoru ternyata didapatkan dari banyak orang, baik kenal maupun tidak kenal.

Referensi berikutnya dari penelitian terdahulu yaitu oleh Erry Mahardhika SI Sastra Jepang Universitas Brawijaya (2014) dengan skripsi yang berjudul “Konsep *Ganbaru* Pada Tokoh Joe Dalam Film *Ashita no Joe* Karya Fumihiko Sori”. Dalam penelitian Erry Mahardhika terdapat persamaan yaitu sama-sama mengambil konsep *ganbaru*. Akan tetapi, objek material yang digunakan berupa film yang bertemakan tentang seseorang pelatih tinju yang bersemangat ingin menjadikan Joe sebagai juara karena melihat potensi dan bakat tinju yang dimiliki oleh Joe. Hal tersebut berbeda dengan tema dan temuan dari penulis. Objek material dari penulis berupa film drama yang berjudul *Taiyou no Uta* karya Sutradara Norihiro Koizumi dan temuannya berupa semangat perjuangan tokoh utama yaitu Kaoru dalam melawan penyakitnya

dan berusaha untuk sembuh, yang tercermin dalam konsep *ganbaru* yaitu melakukan yang terbaik, semangat, dan pantang menyerah.



### BAB III

## PEMBAHASAN

Pada bab ini analisis yang dilakukan untuk mendapatkan konsep *ganbaru* yang tercermin pada tokoh utama Kaoru Amane dalam film *Taiyou no Uta* adalah dengan mengambil cuplikan adegan (gambar) dan dialog kemudian dianalisis konsep *ganbaru* yang tercermin dalam film itu dengan menggunakan teori yang terdapat pada bab sebelumnya. Dalam bab ini, penulis akan memaparkan sinopsis dan pembahasan tokoh pada film *Taiyou no Uta*.

### 3.1 Sinopsis Film *Taiyou no Uta*

*Taiyou no Uta* merupakan film yang menceritakan tentang sebuah perjalanan hidup seorang penderita XP, yakni *Xeroderma Pigmentosum* bernama Kaoru Amane. Penyakit XP ini adalah penyakit langka yang merupakan semacam alergi tubuh terhadap sinar matahari. Penderita yang mengidap penyakit ini rentan terkena kanker kulit. Dikarenakan mengidap penyakit ini, jadwal kegiatan Kaoru berbeda dengan kegiatan orang Jepang pada umumnya. Kaoru tidur ketika matahari terbit dan beraktivitas saat matahari terbenam. Meskipun terlahir dengan kondisi seperti ini, namun Kaoru berkeinginan untuk hidup normal layaknya remaja pada umumnya. Di sisi lain, Kaoru mempunyai bakat bermain musik, bernyanyi dan membuat lagu.

Pada saat malam hari, Kaoru sering pergi ke taman depan stasiun untuk bernyanyi sambil bermain gitar. Kaoru melihat Kouji melintas di depannya ketika sedang bermain gitar bersama Misaki. Kaoru langsung mengejarnya dan tanpa

sengaja Kouji terdorong dari belakang. Kaoru langsung memperkenalkan dirinya dan Kouji hanya kebingungan melihat Kaoru. Mereka pun berkenalan. Secara diam-diam, Kaoru memendam perasaan suka terhadap Kouji, pemuda yang setiap hari menunggu teman-temannya untuk berangkat ke sekolah bersama-sama di halte bis dekat rumah Kaoru. Setiap hari, Kaoru melihat Kouji menunggu teman-temannya di halte bis dari jendela kamarnya. Kouji adalah remaja normal pada umumnya, yang hidup serta beraktivitas di pagi hari dan beristirahat di malam hari.

Kaoru ingin sekali mengenal Kouji. Selama ini Kaoru hanya berbicara dan bermain bersama saudara sepupunya bernama Misaki. Tanpa diduga, Misaki mengetahui bahwa Kaoru menaruh hati pada Kouji, setelah mengetahui Kaoru mengejar Kouji ketika pemuda ini akan pulang ke rumahnya di suatu malam. Hal ini menggugah perasaan Misaki sehingga membuatnya membantu Kaoru untuk mengenal Kouji lebih dekat. Misaki yang suka sekali membolos akhirnya masuk sekolah untuk mengambil video rekaman aktivitas Kouji.

Setelah mendapatkan rekaman kegiatan Kouji, aktivitas Kaoru pun menjadi sedikit berbeda, beberapa hari Kaoru melakukan aktivitas ditemani oleh video rekaman yang didapatnya. Kaoru mengandaikan bahwa sedang bersama Kouji ketika melakukan aktivitasnya sampai akhirnya Kouji bertemu dengan Kaoru dan mendengarkan Kaoru bernyanyi dengan iringan petikan gitar. Kouji terpesona dengan nyanyian Kaoru. Hubungan keduanya semakin hari semakin dekat. Suatu hari Kouji dan Kaoru janjian untuk sebuah kencan. Dengan sepeda motornya, Kouji membawa

Kaoru ke tempat yang baru bagi Kaoru. Kaoru pun takjub akan apa yang sedang ia lihat.

Teramat gembira, Kaoru langsung bernyanyi dengan iringan gitarnya. Mengejutkan, ternyata selain mendapat pujian dari Kouji, penampilan Kaoru disukai banyak orang yang sedang berada di sanabanyak orang yang sengaja berhenti dan melihat penampilan Kaoru, bahkan sampai-sampai ada sebuah band jalanan yang ikut mengiringi Kaoru bernyanyi dan ia diperhatikan oleh banyak orang yang menontonnya. Kaoru sangat senang karena dibawa Kouji ke tempat itu.

Dan kencana itu sampai di pantai, di sana Kouji menanyakan kesediaan Kaoru apakah berkenan menjadi pacar Kouji. Kaoru kaget bercampur rasa bahagia dan mengiyakan pertanyaan Kouji tersebut. Kouji bercerita tentang hobinya, hobi *surfing*. Kaoru terdiam mendengarnya, Kaoru membayangkan laki-laki yang disayanginya hobi surfing, yang tentu pada saat matahari bersinar. Lalu Kaoru pergi meninggalkan Kouji tanpa memberikan sebuah alasan. Kaoru terus berlari dan berlari berlomba dengan waktu karena matahari akan terbit. Kouji pun mengejanya.

Ketika matahari tepat bersinar, Kaoru tiba di depan pintu dan langsung masuk menutup pintu dengan Kouji di belakangnya. Kaoru terlambat pulang pada pagi hari dan Kaoru terkena sinar matahari yang menjadi pantangan keras baginya, akhirnya Kaoru dibawa ke Rumah Sakit. Setelah kejadian itu kondisi Kaoru melemah. Kaoru merasa tidak akan mampu hidup normal dan memutuskan untuk tidak berhubungan dengan Kouji hingga Kouji berinisiatif dan berniat sungguh untuk membiayai Kaoru untuk merekam lagu-lagunya dengan memohon Kaoru untuk menyanyikan kembali lagu-lagunya, Kouji berharap agar Kaoru bersemangat lagi menjalani hidupnya.

Benar saja, Kaoru akhirnya mengiyakan kembali permintaan Kouji agar Kaoru bernyanyi.

Akhirnya Kouji pun mengetahui dari Misaki bahwa Kaoru menderita XP.

Ayah dan Ibu Kaoru mengetahui bahwa ternyata putri mereka sedang jatuh cinta dan memiliki seorang kekasih. Ayah Kaoru pun berbicara dengan Kouji untuk menanyakan hubungannya dengan Kaoru dan merestui hubungan mereka. Kouji pun ingin memberikan suatu kado spesial untuk Kaoru. Ia kerja paruh waktu dan menjual surf boardnya untuk mengumpulkan uang agar Kaoru bisa masuk dapur rekaman.

Dengan berjalannya waktu, Kaoru mencoba menikmati hobi kekasihnya itu dengan menontonnya surfing. Kaoru menggunakan pakaian khusus agar tak terkena sinar matahari, tapi pakaian itu membuatnya kepanasan, tapi Kaoru mencoba tetap tersenyum pada kekasihnya itu. Kouji berhasil memasukkan Kaoru ke dapur rekaman, namun sayangnya itu ketika Kaoru telah meninggal.

**3.2 Tokoh dan Penokohan Kaoru Amane**



**Gambar 3.1 Tokoh Kaoru Amane**

Tokoh utama dalam film ini adalah Kaoru Amane. Kaoru Amane adalah seorang gadis berumur 16 tahun yang menderita penyakit *Xeroderma Pigmentosum* (XP). Penyakit XP adalah suatu penyakit genetika atau kelainan bawaan pada kulit, dimana kulit sangat peka terhadap sinar matahari terutama sinar *ultraviolet* (UV). Penyakit ini merupakan salah satu penyakit yang langka/jarang ditemui dan belum dapat ditemukan obat untuk menyembuhkannya sehingga pengobatan yang dapat dilakukan adalah melindungi dari paparan sinar UV. Oleh karena itu, Kaoru hampir tidak pernah pergi keluar rumah pada siang hari dan hanya pergi saat malam hari.

Kaoru adalah sosok remaja yang pendiam dan memiliki emosi yang labil. Karena penyakit yang dideritanya, sejak kecil Kaoru tidak diperbolehkan keluar rumah di siang hari oleh orang tuanya meskipun dia menangis untuk memintanya. Oleh karena itu, Kaoru menjadi anak yang sangat tertutup pada orang tuanya sendiri. Dia memiliki seorang teman perempuan bernama Misaki Matsumae yang selalu menemaninya di dalam rumah dan membantunya mengenal seorang laki-laki yang disukainya.

Dalam film *Taiyou No Uta*, Kaoru diceritakan memiliki bakat bermusik. Dia mampu bermain gitar dan menyanyi bahkan dia bisa menulis lagunya sendiri. Meskipun dia menderita penyakit XP, Kaoru ingin hidup normal seperti remaja lain seusianya, Kaoru ingin bersekolah dan menggapai mimpinya termasuk dalam hal asmara. Setelah Kaoru bertemu dengan seorang anak laki-laki yang bernama Fujishiro Kouji, semangatnya untuk bertahan hidup lebih besar serta dia lebih menikmati hidupnya. Berkat ketulusan hati dan permintaan Kouji, akhirnya Kaoru memutuskan untuk membuat lagunya sendiri dan melakukan rekaman. Lagu yang

dinyanyikan Kaoru menjadi sangat terkenal dan diputar dimana-mana meskipun Kaoru telah meninggal.

**3.3 Konsep Ganbaru pada Tokoh Kaoru Amane**

Dalam film *Taiyou no Uta*, Kaoru diceritakan sebagai tokoh utama. Dialog Kaoru banyak yang mengandung konsep *ganbaru* di dalamnya, maupun tindakan yang dilakukannya untuk berjuang dari penyakit yang dideritanya. Oleh karena itu, penulis akan menganalisa tokoh Kaoru terlebih dahulu melalui ucapan, tindakan dan perasaan. Dalam tokoh Kaoru terdapat tiga makna *ganbaru* yang akan dianalisis sesuai dengan ucapan, tindakan dan perasaan.

**3.3.1 Analisis Makna Ganbaru yang berarti ‘Melakukan Yang Terbaik’**

Berdasarkan pada ungkapan Davies dan Ikeno (2002:83) *ganbaru* adalah kata yang sering digunakan di Jepang dengan arti melakukan sesuatu yang terbaik, pada bagian ini penulis akan menganalisa kutipan-kutipan yang mana di dalamnya mengandung makna *ganbaru* yang berarti ‘melakukan yang terbaik’ pada tokoh Kaoru.

Kaoru melihat usaha dari orang-orang yang dia sayangi untuk melakukan yang terbaik baginya, seperti ibunya yang selalu berusaha mengajak Kaoru untuk ke dokter, ayahnya yang selalu berusaha membahagiakan Kaoru, Kouji yang rela menjual papan *surfingnya* untuk membayar biaya rekaman Kaoru supaya lagu Kaoru tetap bisa didengarkan oleh banyak orang, sahabatnya Misaki yang selalu menemani

Kaoru sehingga Kaoru pun akhirnya tersentuh dan berusaha menuruti apa yang keluarganya katakan, demi melihat orang-orang yang dia sayangi selalu bahagia.

Data 1



Gambar 3.2 Ibu Kaoru saat membicarakan tentang penyakit Kaoru dengan dokter(00:26:38-00:26:56)

医者 : ご本人に見て書かないと、まあ診察はできないですから。  
 お母さん : すみません。どうしても来てからなくて。  
 医者 : あいかわらず病院で  
 お母さん : 世界で一番嫌いらしいです。  
 医者 : それで症状の方はどうですか。  
 お母さん : もう健康そのものです。普通のことかまいません。  
 医者 : ああ そうですね。よかったですね。じゃ、まだ病状は  
 しんこうしませんね。  
 お母さん : 先生が覚悟しろうとし合って年齢は特に過ぎてます  
 から。

Isya : Go hon'nin ni mite kakanai to, maa shinsatsu ha dekinai desukara.

Okāsan : Sumimasen. Doushitemo kite kara nakute.

Isya : Aikawarazu byoin de.

Okāsan : Sekai de ichiban kirairashi desu.

Isya : Sorede shōjō no kata wa dōdesu ka?

Okāsan : Mō kenkō sonomonodesu. Futsū no koto kamaimasen.

Isya : Aa sōdesu ka. Yokattadesu ne. Ja mada byōjō wa shinkō shimasenne.

Okāsan : Sensei ga kakugo shirou to shi atte nenrei wa tokuni sugitemasukara.

Dokter : Kalau dia tidak datang ke sini, saya tidak dapat melakukan pemeriksaan medis.

Ibu : Maaf. Dia tidak akan pernah mau ke sini.

Dokter : Seperti biasa, dia masih tidak suka dengan rumah sakit?

Ibu : Sepertinya, ini tempat yang paling dia benci di dunia.

Dokter : Begitukah? Jadi, bagaimana keadaannya?

Ibu : Dia masih sehat seperti biasa.

Dokter : Begitu. Syukurlah. Keadaannya belum terlihat buruk.

Ibu : Dia telah melewati umur yang dokter katakan dulu.

Teknik pengambilan gambar yang digunakan pada adegan tersebut adalah *Over The Shoulder*, yakni teknik pengambilan gambar yang mana kamera berada di belakang bahu salah satu pemain lain atau berada di belakang objek. Sementara objek utama menghadap kamera dengan latar depan bahu lawan main. Teknik ini bertujuan untuk menunjukkan ekspresi pemain saat berdialog dengan lawan main. Sedangkan warna cahaya yang digunakan yaitu cahaya ruangan (*tungsten*), hal ini bertujuan untuk memberikan kesan dramatis. Berikutnya jika dilihat dari segi kostum, terlihat jelas bahwa sang pria mengenakan jas putih, ini jelas menunjukkan profesi pria tersebut, yakni seorang dokter. Selanjutnya, dari *setting* tempat, pada adegan tersebut terlihat jelas bahwa percakapan tersebut sedang dilakukan di sebuah ruangan, yakni ruangan seorang dokter yang berada di rumah sakit

Dalam adegan tersebut menjelaskan bahwa ibu Kaoru pergi ke rumah sakit untuk mengetahui keadaan Kaoru saat ini. Namun dokter tidak bisa melakukan pemeriksaan medis apabila Kaoru sendiri tidak datang ke rumah sakit. Kaoru merasa tidak perlu pergi ke rumah sakit karena selama dia mematuhi semua yang dikatakan dokter untuk tidak terkena sinar matahari, maka Kaoru akan bertahan hidup lebih

lama dari yang diprediksi dokter. Sebelumnya Kaoru pernah divonis bahwa umumnya tidak lama lagi, tetapi Kaoru tetap memiliki tekad yang kuat untuk sembuh dari penyakitnya, yang mana akhirnya Ibu Kaoru berkata pada dokter “Sensei *gakakuhoshirou to shi ate nenreiwatokunisugitemasukara,*” yang berarti “Dia telah melewati umur yang dokter katakan dulu.”

Kaoru beranggapan bahwa, apabila penyakit yang dideritanya tidak menimbulkan reaksi pada tubuhnya maka Kaoru tidak akan pergi ke rumah sakit. Dikarenakan Kaoru merasa sehat dan ingin normal seperti orang lain pada umumnya. Dalam hal ini Kaoru telah melakukan yang terbaik semampunya untuk bertahan dari penyakit XP yang dideritanya. Seperti yang diungkapkan dalam *Keys to the Japanese Heart and Soul* (1996: 110) yang menyatakan bahwa *ganbaru* adalah kata yang positif yang biasanya digunakan untuk mendorong keinginan dan berusaha keras dalam mencapai tujuan.

**Data 2**



**Gambar 3.3 Kaoru sedang melihat Kouji surfing ditemani kedua orang tuanya (00:-45:09)**

*Setting* adegan adalah siang hari di sebuah pantai tempat Kouji biasanya berselancar. Dalam adegan tersebut teknik pencahayaan yang digunakan adalah *hard*

*light*, karena pencahayaan pada adegan ini menggunakan cahaya matahari. Sedangkan *shot* yang digunakan adalah *medium long shot*. Pada adegan ini komposisi gambar cenderung menekankan pada obyek yaitu Kaoru dan kedua orangtuanya yang sedang berada di pantai.

Pada adegan 3.3 terlihat Kaoru memakai pakaian yang sangat tertutup untuk melindungi tubuhnya terpapar sinar matahari. Dia duduk di atas kursi roda dan setengah dari tubuhnya mengalami kelumpuhan. Sementara itu, kedua orang tua Kaoru menemaninya dan duduk santai sambil memperhatikan anaknya. Kaoru terlihat sangat senang bisa menepati janjinya pada Kouji untuk melihatnya berselancar. Meskipun keadaan Kaoru semakin hari semakin memburuk, dia bertekad untuk tetap berusaha hidup dengan segala kekuatannya. Hingga saat-saat terakhirnya Kaoru dia tetap ‘melakukan yang terbaik’ untuk bertahan hidup. Sikap Kaoru ini menunjukkan semangat *ganbaru* yang diyakini oleh masyarakat Jepang. Sikap *ganbaru* yang dimiliki Kaoru pada adegan ini adalah dia akan melakukan yang terbaik semampunya untuk bertahan hidup sampai saat terakhir.

Data 3



Pemandangan di sini sangat indah saat matahari terbit.

Gambar 3.4 Saat Kouji berbincang dengan Kaoru (00:52:32-00:53:49)

Kouji : さって、そろそろかな。このきさ朝がきれいなんだね。  
 Kaoru : へえ  
 Kouji : このまま見てこよ。後10分ぐらいだからさ。  
 Kaoru : うそ  
 Kouji : うそじゃないて。

*Kouji : Satte, sorosoro kana. Konoki sa asa ga kireinandane..  
 Kaoru : Hee?  
 Kouji : Kono mama mite koyo. Ato 10 bun gurai dakarasa.  
 Kaoru : Uso.  
 Kouji : Uso jyanaitte.*

Kouji : Sebentar lagi, pemandangan di sini sangat indah saat matahari terbit.  
 Kaoru : Hah?  
 Kouji : Lihatlah dari sini. Kira-kira sepuluh menit lagi.  
 Kaoru : Tidak mungkin.  
 Kouji : Aku tidak berbohong.

Setting dalam adegan ini adalah di pagi buta, saat Kaoru harus segera pulang.

Setelah selesai bernyanyi, Kouji mengajak Kaoru untuk melihat matahari terbit.

Namun Kaoru tidak mungkin bisa melihat matahari terbit karena dia menderita XP yang tidak diketahui Kouji. Kaoru menyembunyikan hal ini dari Kouji agar dia terlihat normal. Namun saat waktu menunjukkan pukul empat, Kaoru harus segera

pulang. Bahkan sampai harus berlari menuju rumah agar kulitnya tidak terkena sinar matahari.

Berdasarkan adegan tersebut secara tidak langsung, Kaoru telah melakukan yang terbaik untuk dirinya sendiri. Segala daya dan upaya dia lakukan agar tubuhnya tidak terkena sinar matahari secara langsung. Hal ini sesuai dengan konsep *ganbaru* yang ada pada masyarakat Jepang. Sama seperti pendapat yang dikemukakan oleh Davies and Ikeno (2002:84), *ganbaru* memiliki makna harus bekerja lebih keras, tidak kalah menghadapi kesulitan dan hambatan, serta melakukan yang terbaik untuk mewujudkan sesuatu yang diinginkan. Jadi dalam adegan ini, Kaoru telah melakukan yang terbaik untuk dirinya sendiri selama hidupnya untuk bertahan hidup dari penyakit XP yang dideritanya.

### 3.2.2 Analisis Makna *Ganbaru* yang Berarti Pantang Menyerah

Mengutip dari teori Akiko (2006: 148-154) *ganbaru* didefinisikan dengan ungkapan tidak menyerah sampai akhir. Tidak menyerah demi mewujudkan apa yang diinginkan walaupun banyak hambatan yang harus dilewati. Rice (1995: 46) menyatakan bahwa *ganbaru* adalah sebuah kata yang paling sering digunakan di Jepang, yang biasanya sering diartikan “Pantang Menyerah” atau “Melakukan yang Terbaik”. Maka pada bagian ini penulis akan menganalisis kutipan-kutipan yang termasuk makna *ganbaru* pantang menyerah pada tokoh Kaoru.

**Data 4**



**Gambar 3.5 Kaoru hampir terjatuh saat menghampiri Kouji (01:48:50)**

Berdasarkan teori *mise-en-scene*, ada beberapa unsur yang terdapat di dalamnya seperti kostum, *setting* tempat, *setting* waktu dan pencahayaan. Dilihat dari kostum,

Kaoru mengenakan baju yang tidak sewajarnya dikenakan ketika berada di pantai demi melindungi kulitnya. Kostum yang dipakai Kaoru adalah kostum untuk penderita penyakit XP, yang sama sekali tidak boleh terkena sinar matahari.

Sedangkan kostum yang dipakai Ayah dan Ibu Kaoru merupakan baju sehari-hari yang dipakai orang pada umumnya. Kemudian dari *setting* tempat, gambar 3.5 cukup menjelaskan bahwa adegan ini tengah berada di pantai. Dari *setting* waktu, terlihat bahwa di kedua gambar tersebut tengah dilakukan pada siang hari. Berikutnya dari segi pencahayaan, pencahayaan yang digunakan dalam adegan ini adalah *high-key lighting*.

Adegan tersebut menunjukkan bahwa Kaoru mempunyai sifat pantang menyerah, karena saat setengah dari tubuhnya mengalami kelumpuhan namun Kaoru tetap berusaha untuk berjalan menghampiri Kouji yang baru saja selesai bermain *surfing* dan mengenakan baju khusus disaat matahari tengah begitu terik, padahal

Kaoru merasa kepanasan memakai baju tersebut tetapi semua itu tidak dihiraukannya, bahkan sebaliknya Kaoru justru terlihat bahagia.

Pada adegan sebelumnya, dimana ayah Kaoru menyuruhnya untuk melepas pakaian pelindung, namun Kaoru tidak akan melepasnya. Kaoru tetap tidak akan menyerah sampai akhir agar tetap hidup dengan segala kekuatannya. Dalam adegan ini terlihat bahwa Kaoru rela mengenakan pakaian yang tidak nyaman demi melihat Kouji bermain *surfing*. Hal ini membuktikan bahwa Kaoru akan melakukan apapun yang dapat membuatnya bertahan. Sikap ini sesuai dengan konsep *ganbaru* yaitu pantang menyerah menghadapi kesulitan yaitu penyakit XP yang dideritanya. Kaoru tidak akan mengecewakan orang-orang yang menyayanginya dan menyerah begitu saja.

**Data 5**



**Gambar 3.6 Kaoru sedang bermain gitar dan tangannya mulai mengalami mati rasa (01:20:58, 01:21:26, 01:21:47, 01:23:12, 01:23:28)**

*Setting* tempat yang terdapat dalam beberapa adegan tersebut berada di rumah Kaoru. Warna cahaya yang digunakan dari beberapa adegan tersebut adalah warna

cahaya natural atau cahaya ruangan dipadukan *space* (pergerakan pemain) menggunakan teknik *zoom* dengan tujuan memberi kesan penekanan lebih pada objek *zoom* tersebut, yakni memberi penekanan pada penonton bahwa jari tangan Kaoru mulai mengalami mati rasa. Kemudian teknik kamera yang digunakan adalah *Extreme Close Up* adalah pengambilan gambar *close up* secara mendetail. Kekuatan *ECU* ini terletak pada kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada suatu bagian objek saja, objek yang dimaksud adalah tangan Kaoru.

Sikap *ganbaru* yang ‘pantang menyerah’ sangat terlihat pada adegan tersebut. Kaoru tetap berusaha menggerakkan tangan kirinya untuk menekan kunci pada gitar. Sampai beberapa kali Kaoru mengulangi permainan gitarnya. Saat Kaoru merasakan mati rasa pada tangannya, Kaoru beristirahat dan sejenak memandangi jari-jari tangannya sambil menggerak-gerakannya. Saat itu temannya Misaki Matsumae menanyakan keadaannya. Namun Kaoru tidak mengatakan apa-apa pada temannya. Kaoru ingin menyembunyikan kondisinya dari temannya agar tidak khawatir. Kemudian Kaoru pergi mengambilkan makanan untuk temannya dan bercermin sebelum mengambil makanan. Saat bercermin Kaoru telah memiliki firasat bahwa waktunya untuk hidup semakin sedikit namun Kaoru tetap tersenyum memandangi wajahnya sendiri dan tidak menyerah dengan kondisinya saat ini. Kaoru menyakinkan dirinya sendiri untuk tidak menyerah dan putus asa lalu kembali melanjutkan latihannya bermain gitar. Sikap Kaoru yang pantang menyerah dapat dilihat dari beberapa adegan tersebut.

Sejak awal Kaoru senang bermain gitar sambil bernyanyi, hal inilah yang menjadi salah satu kesibukan dan hobinya dalam menjalani hidup yang kesepian.

Kaoru tidak mudah menyerah dengan kondisinya, dia melakukan hal-hal yang disukainya dengan bermain gitar dan bernyanyi. Sikap yang ‘pantang menyerah’ yang ada pada dirinya, membuat Kaoru lebih hidup dan dapat memberikan motivasi bagi orang-orang disekelilingannya yang sangat menyayangi Kaoru.

**Data 6**



**Gambar 3.7 Kaoru akan tetap bernyanyi meskipun tidak bisa bermain gitar lagi (01:35:23-01:36:02)**

カオル：ね、私てこんなになっちゃったねど、私の声は聞こえてるね。きこえてる？

コウジ：聞こえてるよ。

カオル：な、歌う。私歌うから。

*Kaoru : Ne, watashi no te konnan ni nacchattanedo, watashi no koe wa kikoeteiruyone. Kikoeteru?*

*Kouji : Kikoeteruyo.*

*Kaoru : Na, utau. Watashi utaukara.*

Kaoru : Hei. Meskipun sekarang tanganku seperti ini, kau masih bisa mendengarkan suaraku. Maukah kau mendengarnya?

Kouji : Tentu.

Kaoru : Kalau begitu aku akan bernyanyi. Karena aku akan bernyanyi.

*Setting* dalam adegan tersebut berada di tangga depan rumah Kaoru. Di tempat tersebut sumber cahaya berasal dari lampu di dalam rumah Kaoru yang merupakan cahaya utama atau *key light*. Sehingga untuk memperhalus atau

menghilangkan bayangan yang berada di depan obyek sekaligus mempertegas ekspresi wajah obyek, dalam hal ini adalah Kaoru, maka dibutuhkan sumber cahaya pendukung atau *fill light* untuk pengambilan gambar (*syuting*). Jadi meskipun Kaoru membelakangi sumber cahaya, ekspresi wajahnya masih terlihat jelas dengan bantuan *fill light* yang diberikan.

Dalam adegan ini diceritakan bahwa setelah tangan kiri Kaoru lumpuh dia terlihat sangat kecewa karena tidak bisa memenuhi janjinya pada kekasihnya Kouji untuk bernyanyi lagi. Namun pada saat itu Kouji datang ke rumahnya dan menghibur Kaoru. Sehingga Kaoru kembali bersemangat dan tidak menyerah dengan kondisi tangan kirinya yang lumpuh. Saat Kouji akan meninggalkan rumahnya, Kaoru mengatakan bahwa dia tetap akan bernyanyi meskipun tanpa bermain gitar lagi. Hal ini membuktikan bahwa Kaoru ‘pantang menyerah’ dengan kondisi fisiknya saat itu.

Tekadnya untuk membahagiakan orang-orang yang dicintainya membuatnya pantang menyerah dan terus berjuang melawan penyakitnya.

Sifat *ganbaru* yang ditunjukkan dalam adegan ini adalah ‘pantang menyerah’ dalam menghadapi kondisi yang tidak mendukungnya. Kaoru tetap tabah dan tegar dalam menghadapi penyakitnya serta tidak membuatnya terpuruk dalam kesedihan.

Sama seperti yang dikatakan oleh Cooper (2007:283) bahwa orang yang tegar dan tabah secara mental, fisik dan emosi akan semakin berkembang dari berbagai ujian dalam hidup. Kaoru selalu ingin hidup dengan normal, meskipun menderita penyakit XP namun dia memiliki bakat yang luar biasa yaitu bermusik. Kaoru selalu mengasah bakatnya bermain gitar dan bernyanyi sehingga bakatnya itu terus berkembang bahkan Kaoru bisa menciptakan lagunya sendiri. Lagu yang diciptakan Kaoru disukai

banyak orang dan terkenal setelah Kaoru meninggal dunia. Hal ini membuktikan bahwa keteguhan hatinya serta sikapnya yang pantang menyerah memberikan hasil yang positif.

**Data 7**



**Gambar 3.8 Kaoru sedang berusaha berjalan menghampiri Kouji (01:47:35 & 01:48:03)**

Setting pada adegan di atas adalah di tepi pantai yang sedang melihat Kouji bermain *surfing*. Teknik kamera yang digunakan dari kedua adegan di atas adalah *Extreme Long Shot*, *shot* ini digunakan apabila seseorang ingin mengambil gambar yang sangat jauh, luas, panjang dan berdimensi lebar. Biasanya dalam *shot* ini tokoh jarang terlihat, sebab yang ingin diperlihatkan adalah tempat kejadian secara luas.

Tujuan dari *shot* ini untuk memperlihatkan lokasi adegan dengan isi cerita.

Pada gambar 3.8 terlihat bahwa kondisi Kaoru yang semakin memburuk membuatnya harus duduk di kursi roda karena sebagian tubuhnya telah mengalami kelumpuhan. Dalam adegan tersebut Kaoru sedang berusaha menghampiri Kouji ke tepi pantai, dengan bersusah payah Kaoru tetap berusaha melakukannya. Hal ini menunjukkan bahwa Kaoru benar-benar memiliki sifat pantang menyerah. Meski

pergi ke pantai harus menggunakan kursi roda dan memakai baju khusus, ia tidak terlihat menyerah untuk mencoba berjalan demi menghampiri Kouji. Meskipun saat menghampiri Kouji, hampir terjatuh, namun Kaoru masih bisa bertahan dengan kekuatannya sendiri serta tidak menyerah dan terus menghampiri kekasihnya Kouji.

Konsep gambar yang berarti pantang menyerah juga ditunjukkan Kaoru dalam adegan ini.

### 3.2.3 Analisis Makna *Ganbaru* yang Berarti ‘Semangat’

*Ganbaru* merupakan kata yang dapat menunjukkan semangat bagi seseorang untuk berusaha dengan keras. Analisis konsep *ganbaru* yaitu semangat pada tokoh Kaoru Amane akan dijelaskan dengan cara mengutip adegan yang ada pada film kemudian disesuaikan dengan teori *mise en scene* dan penokohan yang terdapat di bab 2.

#### Data 8



Gambar 3.9 Kaoru sedang bernyanyi diiringi band jalanan (00:44:38)

Teknik pengambilan gambar yang digunakan pada gambar di atas adalah *middle close up* dipadukan dengan *over the shoulder*. Sedangkan pencahayaan yang

digunakan yakni dari atas (*top light*), tujuannya adalah untuk menghindari bayangan dari sang pemain. Latar yang ditunjukkan dengan *background* bunga matahari dan pencahayaan terang dengan Kaoru berada di tengah. Pada gambar di atas terlihat bahwa Kouji dan penonton duduk di depan Kaoru. Selain itu, pada gambar di atas diceritakan bahwa ketika Kaoru sedang bernyanyi tiba-tiba datanglah sebuah band yang secara spontan mengiringi Kaoru bernyanyi. Kegembiraan dan semangat Kaoru bertambah ketika banyak orang berhenti untuk melihat penampilannya. Hal ini tentu saja membuat Kaoru begitu bahagia.

Pada gambar 3.9 menceritakan bahwa sesampainya di Yokohama, Kaoru meminta Kouji untuk menemaninya melihat-lihat dulu keadaan di sekitar sana. Kaoru merasa begitu senang karena ini merupakan kali pertama ia melihat tempat yang ramai dan bagus. Pada adegan ini, sebelum Kaoru mulai bernyanyi, terlebih dahulu diperdengarkan *background* lagu berjudul *It's Happy Line*, yang mana lagu tersebut juga merupakan lagu yang dapat memberi semangat.



**Gambar 3.10** Kaoru terlihat menikmati permainan musiknya (00:45:07)

Teknik pengambilan gambar yang digunakan pada adegan di atas adalah *middle close up* yakni memperlihatkan subjek dari perut sampai atas kepala, hal ini

bertujuan untuk menunjukkan fokus ekspresi Kaoru yang begitu bahagia ketika bernyanyi. Adegan tersebut memperlihatkan ekspresi Kaoru yang sangat bahagia dan mulai semangat dalam menjalani hidup, bahkan dia tidak terlihat seperti orang sakit.

Pada gambar 3.10 terlihat adanya ekspresi bahagia pada wajah Kaoru. Perubahan ekspresi ini begitu terlihat pada raut wajah Kaoru, karena selain merasa bahagia

Kaoru pun juga merasa sangat dihargai, terlebih lagi mendapat tepuk tangan yang riuh saat Kaoru selesai bernyanyi.

#### Data 9



**Gambar 3.11** Kaoru berbicara dengan Kouji tentang masa depan (00:50:01-00:50:55)

コウジ: ね。諸らいはさ、やっぱ CD でっびゅとか目指す?

カオル: 諸らい、そうだね、そんな与えてみたいだね。

コウジ: すげえな。俺なんかなんもにもの。

カオル: Hmm

コウジ: や、このままふつにきて、普通にしんでくるんだろうな。

カオル: そんな、ことないよ。これからなんだってできるよ。

コウジ: そうかな?

カオル: そうだよ。やりたいこときつとみつくるしこれからだよ。

コウジ: そうか。そうだよ。なんか俺って単純だな。

*Kouji : Ne, shorai wa sa, yappa CD debbyu toka mezasu?*

*Kaoru : Shorai, soudane. Sonna ataete mitai dane.*

*Kouji : Sugeena. Ore nanka namo naimon.*

*Kaoru : Hmm.*

*Kouji : Ya, kono mama futsu ni kite, futsuu ni sindekurundarouna.*

*Kaoru : Sonna koto naiyo, korekara nandatte dekiruyo.*

*Kouji : Soukana?*

*Kaoru : Soudayo. Yaritai koto kitto mitsukurushi korekara dayo.*

*Kouji : Souka. Soudayone. Nanka orette tanjun dana.*

*Kouji : Di masa depan, kau tidak ingin merilis lagu pertamamu?*

*Kaoru : Masa depan. Benar. Aku akan mencobanya.*

*Kouji : Kau luar biasa. Tidak sepertiku yang tidak memiliki apa-apa.*

*Kaoru : Hm?*

*Kouji : Aku akan melanjutkan hidupku yang biasa-biasa saja dan mati dengan biasa juga.*

*Kaoru : Itu tidak benar. Mulai sekarang kau bisa melakukan apapun.*

*Kouji : Benarkah?*

*Kaoru : Ya. Kau akan menemukan apa yang ingin kau lakukan. Mulai sekarang.*

*Kouji : Begitu? Seperti itukah? Aku tidak pernah memikirkannya.*

*Setting* dalam adegan ini adalah malam hari di tepi pantai. Setelah Kouji mendengarkan lagu yang dibawakan oleh Kaoru, dia merasa lagu tersebut dapat disukai banyak orang serta dapat membuat orang bersemangat setelah mendengarnya.

Hal tersebut dapat dibuktikan dari banyaknya orang yang berdatangan untuk mendengar nyanyian Kaoru. Kemudian Kouji ingin agar Kaoru menjadi seorang penyanyi terkenal dan merilis albumnya sendiri. Hal ini membuat Kaoru lebih bersemangat dalam menjalani hidupnya. Dengan lagu ini Kaoru dapat membuktikan pada semua orang bahwa penyakit yang dideritanya tidak membuatnya putus asa bahkan dia memiliki semangat hidup yang tinggi. Selain itu, Kaoru juga memberi motivasi kepada Kouji untuk melakukan banyak hal dan menemukan apa yang diinginkannya.

Semangat hidupnya yang tinggi membuat semua orang di sekelilingnya termotivasi untuk lebih baik lagi. Secara tidak sadar, konsep *ganbaru* telah melekat

dalam diri Kaoru untuk bertahan hidup. Hal ini terbukti dari sikapnya yang berjuang keras melawan penyakitnya, tidak mudah menyerah dan selalu bersemangat dalam menggapai mimpinya. Sependapat dengan Amanuma (1999:9), *ganbaru* diartikan sebagai ketahanan dalam diri seseorang untuk menghadapi kesulitan dan pantang menyerah.

#### Data 10



**Gambar 3.12** Ayah dan Ibu sedang menemani Kaoru di pantai untuk melihat Kouji bermain *surfing* (01:46:23-01:47:25)

お父さん	: めんどくさいから、そんなものぬいちゃうか。
カオル	: 何？
お父さん	: 脱いじゃい脱いじゃい。そんなもんでもなって、そのへんかけまわるいえ
カオル	: 嫌だよ。そんなことをしたら、死んじゃうん。私は死ぬまで生きるって決めたんだから。生きて生きて今来るんだから。
お母さん	: そうだよな、お父さんもう馬鹿なんだから。
お父さん	: そうだよな。ごめんな。

*Otousan* : *Mendokusai kara, sonna mono nuichauka.*

*Kaoru* : *Nani?*

*Otousan* : *Nuijai nuijai. Sonna mondemo natte, sono hen kake mawaruye.*

*Kaoru* : *Iyadayo. Sonna koto o shitara, shinjaun jyan watashi wa shinu made ikirutte kimetandakara. Ikite ikite ima kurun dakara.*

*Okaasan* : *Soudayo ne, otousan mou baka nan dakara.*

*Otousan* : *Soudayo ne. Gomenna.*

Ayah : Kalau kau merasa tidak nyaman, lepaskan saja.  
 Kaoru : Apa?  
 Ayah : Lepaskan, lepaskan. Kalau kau melepaskannya, tidak akan terasa panas lagi. Dan kau bisa berlarian.  
 Kaoru : Aku tidak mau. Kalau aku melakukan itu, aku akan mati. Karena aku sudah memutuskan untuk berusaha tetap hidup. Aku akan berusaha hidup dengan segala kekuatanku.  
 Ibu : Benar. Aku tidak tahu ada apa dengan ayahmu. Dia memang bodoh.  
 Ayah : Benar. Maafkan aku.

Berdasarkan teori *mise en scene*, adegan pada gambar 3.12, unsur *mise en scene* yang begitu kentara dalam adegan ini adalah pencahayaan. Adegan tersebut menggunakan pencahayaan jenis *high-key lighting*. Jika dilihat dari teknik pengambilan gambar, teknik pengambilan gambar yang digunakan dalam adegan ini adalah *eye level*, yaitu teknik pengambilan gambar dengan sudut pandang sejajar dengan mata objek, tidak ada kesan tertentu dalam teknik ini hanya memperlihatkan pemandangan mata seseorang yang sedang berdiri menatap sesuatu yang berada di depannya.

Dari pernyataan Kaoru “*Iyadayo. Sonna koto o shitara, shinjaun jyan watashi wa shinu made ikirutte kimetandakara . Ikite ikite ima kurun dakara*” (Aku tidak mau. Kalau aku melakukan itu, aku akan mati. Karena, aku sudah memutuskan untuk berusaha tetap hidup. Aku akan berusaha hidup dengan segala kekuatanku.) yang berarti Kaoru telah mendapatkan pengaruh positif dari seorang Kouji yakni semangat ingin sembuh dari penyakitnya. Kaoru akan berusaha sekuat mungkin untuk bertahan hidup. Sesuai dengan kutipan teori dari Amanuma (2001: 113) (*kata*

“gambar” mengandung makna sebenarnya yang positif yaitu ingin bertahan hidup.)

Semangatnya untuk bertahan hidup dalam adegan ini membuat orang tuanya merasa bahagia. Meskipun saat ini keadaan fisik Kaoru lemah, namun tekadnya untuk bertahan hidup masih tetap kuat. Suatu ketika ayah Kaoru sempat putus asa saat melihat seorang anak di pantai yang bisa berlari dan bermain di tepi pantai dengan bebas. Namun semangat Kaoru untuk bertahan hidup dengan segala kekuatannya membuat ayahnya mengerti bahwa yang terpenting adalah selalu berusaha yang terbaik serta tidak menyerah.

#### Data 11



**Gambar 3.13 Wajah Kaoru terlihat sangat bahagia (01:49:24)**

Unsur *mise-en-scene* yang begitu terlihat dalam adegan ini adalah kostum. Terlihat bahwa Kaoru sedang menggunakan kostum yang sangat tidak wajar, yaitu mengenakan kostum yang tertutup rapat dari atas kepala hingga ujung kaki. Kostum tersebut tidak sewajarnya digunakan ketika berada di pantai, ia mengenakan kostum ini bertujuan untuk melindungi kulitnya agar tidak langsung terkena langsung oleh

paparan sinar matahari. Kaoru rela mengenakan kostum ini demi menyaksikan orang yang disayanginya bermain *surfing*.

Kemudian warna cahaya yang digunakan dalam adegan di atas yakni *daylight* (cahaya matahari). Sedangkan kualitas pencahayaannya yaitu *soft light* (cahaya lembut) cenderung menyebarkan cahaya sehingga menghasilkan bayangan yang tipis bahkan hampir tidak ada bayangan, tujuannya adalah untuk memberikan kesan jelas bahwa Kaoru sedang berada di luar ruangan. *Setting* dalam adegan tersebut berada di pantai, yaitu pada saat Kaoru sedang menghampiri Kouji yang telah selesai bermain *surfing* dan teknik kamera pada adegan di atas yakni memakai *Extreme Close Up*, yakni pengambilan gambar *close up* secara mendetail. Kekuatan *ECU* ini terletak pada kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada suatu bagian objek saja.

Dalam adegan ini diceritakan bahwa Kaoru ingin melihat kekasihnya Fujishiro Kouji yang sedang bermain surfing di siang hari. Meskipun sebenarnya Kaoru tidak boleh berada diluar rumah saat siang hari karena penyakit XP yang dideritanya. Kaoru harus mengenakan pakaian pelindung untuk melindungi tubuhnya dari sinar matahari terutama sinar UV. Setengah dari tubuhnya saat ini sudah tidak bisa digerakkan lagi. Sehingga Kaoru sedikit kesulitan untuk berjalan. Meskipun keadaannya seperti itu, Kaoru tetap bersemangat untuk menghampiri Kouji. Dengan bantuan dari kedua orang tuanya dan kekuatannya sendiri, Kaoru berjalan menghampiri Kouji. Semangatnya untuk bertahan membuat semua orang merasa kagum akan dirinya. Kaoru tidak pernah mengeluh dengan keadaannya. Dia selalu melakukan yang terbaik untuk hidup dan selalu bersemangat untuk menggapai mimpi-mimpinya. Konsep *ganbaru* sangat terlihat jelas dalam adegan ini.

## BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya, terdapat cerminan konsep *ganbaru* dalam film *Taiyou no Uta* karya sutradara Norihiro Koizumi. Cerminan tersebut tersirat tiga unsur konsep *ganbaru* yaitu melakukan yang terbaik, pantang menyerah dan semangat pada tokoh utama Kaoru Amane yang tercermin dalam film *Taiyou no Uta* karya sutradara Norihiro Koizumi.

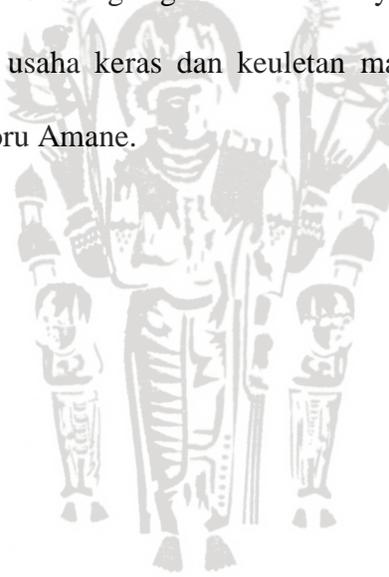
Dalam film tersebut, terdapat tiga konsep *ganbaru* pada tokoh Kaoru. Konsep *ganbaru* yang berarti ‘melakukan yang terbaik’ terdapat dalam beberapa adegan yaitu: saat Ibu Kaoru mengatakan bahwa Kaoru telah melewati batas umur yang dikatakan dokternya, saat Kaoru rela mengenakan pakaian pelindung demi melihat Kouji surfing serta saat Kouji mengajak melihat matahari terbit. Berdasarkan adegan tersebut, Kaoru akan melakukan yang terbaik demi bertahan hidup melawan penyakitnya sesuai dengan konsep *ganbaru*.

Konsep *ganbaru* yang berarti ‘pantang menyerah’ terlihat dalam adegan: saat tangan Kaoru mulai mati rasa saat bermain gitar, saat Kaoru memutuskan tetap bernyanyi meskipun tidak bisa bermain gitar lagi, saat Kaoru berusaha berjalan menghampiri Kouji di pantai dan menghampiri Kouji. Berdasarkan beberapa adegan tersebut, Kaoru tidak mudah menyerah dengan penyakit yang dideritanya sejak kecil sesuai dengan konsep *ganbaru*.

Sementara itu konsep *ganbaru* yang berarti 'semangat' terlihat dalam beberapa adegan antara lain: saat Kaoru bernyanyi dengan diiringi band jalanan, saat membicarakan masa depan dengan Kouji, dan saat melihat Kouji bermain surfing.

Dari beberapa adegan tersebut, Kaoru tetap bersemangat meskipun penyakit yang dideritanya tidak bisa disembuhkan. Dia memiliki semangat hidup yang tinggi untuk bertahan hidup sesuai dengan konsep *ganbaru*.

Dalam film *Taiyou no Uta*, konsep *ganbaru* lebih mengarah pada tokoh Kaoru Amane. Hal ini terlihat dalam usaha Kaoru melakukan yang terbaik, pantang menyerah dan semangat. Semangat *ganbaru* telah diyakini masyarakat Jepang serta merupakan cermin dari usaha keras dan keuletan masyarakat Jepang seperti yang telah dilakukan oleh Kaoru Amane.

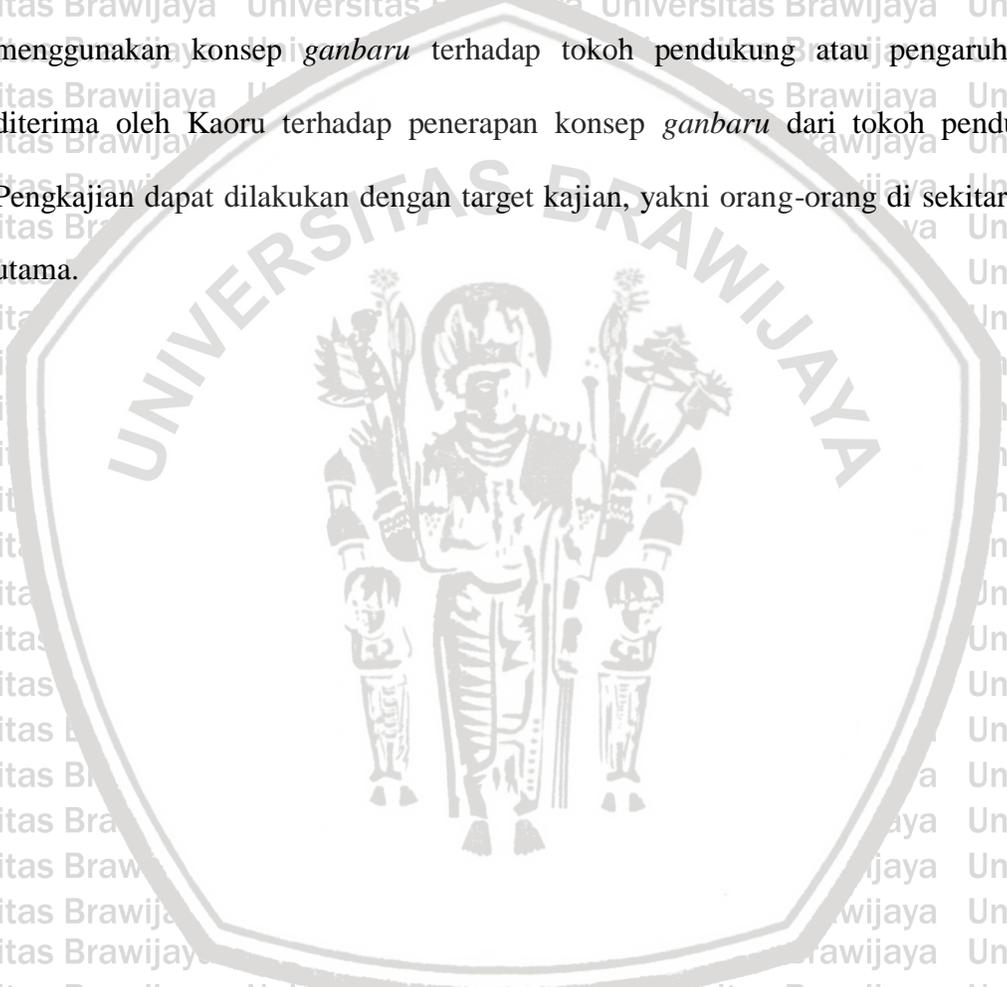


#### 4.2 Saran

Film *Taiyou no Uta* merupakan sebuah film yang sangat menarik. Tema yang diambil menjadikan film ini ringan untuk dinikmati, serta poin-poin utama dan amanat yang disampaikan banyak ditampilkan dalam sebuah kesatuan yang pas.

Selain menggunakan konsep *ganbaru* terhadap tokoh utama, film ini dapat dikaji menggunakan konsep *ganbaru* terhadap tokoh pendukung atau pengaruh yang diterima oleh Kaoru terhadap penerapan konsep *ganbaru* dari tokoh pendukung.

Pengkajian dapat dilakukan dengan target kajian, yakni orang-orang di sekitar tokoh utama.



**DAFTAR PUSTAKA**

**Sumber Data**

Koizumi, Noihiro. 2006. *Taiyou no Uta (Midnight Sun)*. Japan: Shochiku Co., Ltd.

**Buku dan Karya Ilmiah**

Aminuddin. 2002. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Davies, Roger. J and Osamo Ikeno. 2002. *The Japanese Mind*. USA: Cambridge University Press.

De Mente, Boye. 2004. *Japan's Cultural Code Word*. Singapore: Periplus Editions (HK) Ltd.

Denny, Richard. 2007. *Succeed for Yourself*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum.

Jordan, Tito. 2014. Pengaruh *Omoiyari* Terhadap Perubahan Sikap Tokoh Kaoru Amane dalam Film *Taiyou No Uta* Karya Sutradara Norihiro Koizumi. Malang : Sastra Jepang Universitas Brawijaya.

Kridalaksana. 2008. *The Complete Film Production*. Jakarta: Gramedia Indonesia.

Mahardika, Erry. 2014. Konsep *Ganbaru* Pada Tokoh Joe Dalam Film *Ashita no Joe* Karya Fumihiko Sori. Malang : Sastra Jepang Universitas Brawijaya.

Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gadjah Mada University, Ebook.

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Ratna, SU, Nyoman Kutha . 2011. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rice, Jonathan.1995. *Doing Business in Japan*. Middlesex: Penguinbooks.

Sayuti, Suminto.2000. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.

Zainudin. 1992. *Standar bahasa kesustraan*. Jakarta: Balai Pustaka.

Situs

Akiko, Sakata. 2006. [*Ganbaru*] no kangae. *Memoirs of Tokyo Management College*, 14(110004866062), 133-164, dari <http://ci.nii.ac.jp/naid/110004866062>

Amanuma, Kaoru. 1999. Nihon Minzoku Seiron He no Shiron: Nihonjin Imi no Gendou Shikou kara Moinzokusei wo Kangaeru. *Bulletin of Tokai Women's College*, 5, 9-13. Diunduh dari <http://ci.nii.ac.jp/naid/110001218893/en>

Amanuma, Kaoru 2001. Jidaisou no Henka Koa Pasonariti: (Ganbaru) Nihonjin to Gambarinai) Nihonjin. *Bulletin of Tokai Women's College*, 21, 133. <http://ci.nii.ac.jp/naid/110001219147/en>



Lampiran 1: *Curriculum Vitae***CURRICULUM VITAE**

Nama : Novika Putri Pangastiwi

NIM : 105110201111045

Program Studi : SI Sastra Jepang

Tempat, Tanggal Lahir : Sukoharjo, 29 November 1992

Alamat Asal : Jl. Citarum no 2b RT 02 / RW 04 Carikan, Sukoharjo, Jawa Tengah

Alamat di Malang : Jl. Joyo Utomo V, Blok H 2

Nomor HP : 081252387111

Alamat Email : npicka29@gmail.com

Pendidikan : SD Negeri 1 Sukoharjo (1998-2004)

SMP Negeri 6 Sukoharjo (2004-2007)

SMA Negeri 1 Tawang Sari (2007-2010)

Universitas Brawijaya Malang (2010- sekarang)

Mengikuti *Japanese Language Proficiency Test (JLPT)* - N5 (2011)

Mengikuti *Japanese Language Proficiency Test (JLPT)* - N4 (2012)

Mengikuti *Japanese Language Proficiency Test (JLPT)* - N3 (2013)

## Lampiran 2 : Berita Acara Bimbingan Skripsi

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

1. Nama : Novika Putri Pangastiwi
2. NIM : 1051102001111045
3. Program Studi : S1 Sastra Jepang
4. Topik Skripsi : Sastra
5. Judul Skripsi : Konsep *Ganbaru* Pada Tokoh Kaoru Amane Dalam Film *Taiyou no Uta* Karya Norihiro Koizumi
6. Tanggal Mengajukan : 13 Februari 2015
7. Tanggal Selesai Revisi : Agustus 2015
8. Nama Pembimbing : I. Eka Marthanty Indah L, M.Si  
II. Dewi Puspitasari, M.Hum
9. Keterangan Konsultasi

No.	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1.	13 Februari 2015	Pengajuan Judul	Eka Marthanty Indah L, M.Si	
2.	16 Februari 2015	Pengajuan Bab I, II	Eka Marthanty Indah L, M.Si	
3.	23 Februari 2015	Revisi Bab I, II	Eka Marthanty Indah L, M.Si	
4.	06 Maret 2015	Revisi Bab I,II	Eka Marthanty Indah L, M.Si	
5.	11 Maret 2015	Pengajuan Bab I,II	Dewi Puspitasari, M.Hum	
6.	18 Maret 2015	Revisi Bab I,II	Dewi Puspitasari, M.Hum	
7.	26 Maret 2015	Revisi Bab I,II	Eka Marthanty Indah L, M.Si	
8.	31 Maret 2015	Revisi Bab I,II	Dewi Puspitasari, M.Hum	
9.	8 April 2015	Acc Sempro	Eka Marthanty Indah L, M.Si	
10.	8 April 2015	Acc Sempro	Dewi Puspitasari, M.Hum	
11.	15 April 2015	Seminar Proposal	Eka Marthanty Indah L, M.Si	
12.	03 Juli 2015	Revisi Sempro, Pengajuan Bab III, IV	Eka Marthanty Indah L, M.Si	
13.	29 Juli 2015	Revisi Bab III,IV	Eka Marthanty Indah L, M.Si	
14.	29 Juli 2015	Revisi Bab III,IV	Dewi Puspitasari, M.Hum	
15.	04 Agustus 2015	Acc Semhas	Eka Marthanty Indah L, M.Si	

16.	04 Agustus 2015	Acc Semhas	Dewi Puspitasari, M.Hum
17.	07 Agustus 2015	Seminar Hasil	Eka Marthanty Indah L, M.Si
18.	11 Agustus 2015	Revisi Semhas	Eka Marthanty Indah L, M.Si
19.	14 Agustus 2015	Revisi Semhas	Dewi Puspitasari, M.Hum
20.	14 Agustus 2015	Revisi Semhas	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si
21.	17 Agustus 2015	Acc Ujian Skripsi	Eka Marthanty Indah L, M.Si
22.	17 Agustus 2015	Acc Ujian Skripsi	Dewi Puspitasari, M.Hum
23.	17 Agustus 2015	Acc Ujian Skripsi	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si
24.	20 Agustus 2015	Ujian Skripsi	Eka Marthanty Indah L, M.Si
25.	21 Agustus 2015	Revisi Akhir Ujian Skripsi	Eka Marthanty Indah L, M.Si
26.	21 Agustus 2015	Revisi Akhir Ujian Skripsi	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si

10. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai :

Dosen Pembimbing I

Eka Marthanty Indah L, M.Si  
NIK. 2013048603272001

Malang, Agustus 2015  
Dosen Pembimbing II

Dewi Puspitasari, M.Hum  
NIP. 2012018601312001

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Ismatul Khasanah, M.Ed, Ph.D  
NIP. 19750518 200501 2 001