

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang konsep *ganbaru*. Teori yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *mise-en-scene*. Penelitian ini akan ditunjang dengan beberapa teori dari tokoh-tokoh yang mempunyai peranan besar dalam pengkajian dari sebuah karya fiksi. Penulis juga menjelaskan mengenai penelitian terdahulu yang bisa dijadikan acuan untuk melengkapi penelitian yang penulis sampaikan dalam 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.

Menurut 名強国語辞典 (*meikyoukogojiten*), *ganbaru* adalah (困難や障害に負けないで) 精一杯努める (*Konnan ya shougai ni makanaide seiippai tsutomeru*).

Dapat diartikan “(Jangan kalah dengan kesulitan dan hambatan) dan bekerjalah sekeras mungkin. *Ganbaru* memiliki makna harus bekerja lebih keras dan tidak kalah dengan kesulitan dan hambatan untuk mewujudkan sesuatu yang diinginkan.

*Ganbaru* yang berarti tidak menyerah, dan teguh adalah kata yang sering diucapkan oleh orang Jepang sebagai motivasi dalam menghadapi kesulitan dan hambatan, serta berusaha keras untuk menjadikan yang terbaik di berbagai kegiatan usaha. Berikut adalah beberapa konsep *ganbaru* oleh Amanuma dari

berbagai nuansa yang diusung oleh kalimat *ganbaru*. Amanuma (2001:113), menjelaskan

「頑張れ」は、最後まであきらめるな、手を抜くな、と励まして、思いやる意味である。「頑張る」という意味にはいい意味のまま生き残ってもらいたい。

(*Ganbare*) *ha, saigo made akirameruna, te wonukuna, tokumashite, omoiyaru kotoba de aru (ganbaru) to iu kotoba niha ii imi, nomama iki nokotte moraitai*

Kata '*ganbare*' didefinisikan dengan ungkapan tidak menyerah sampai akhir, tidak lepas tangan, dan semangat. Dalam kata '*ganbare*' mengandung makna sebenarnya yang positif yaitu ingin bertahan hidup.

Kata *ganbaru* memiliki arti yaitu untuk melakukan yang terbaik, gigih, juga untuk mempertahankan tujuan, serta untuk tidak menyerah hingga suatu pekerjaan bisa terselesaikan dengan baik sesuai dengan tujuannya. *Ganbaru* yang berarti bertahan, tidak menyerah, dan teguh berdiri adalah kata yang sering diucapkan oleh orang Jepang. Konsep *ganbaru* itu sendiri sudah ada sejak jaman Edo. Konsep *ganbaru* sudah mengalami perubahan dan berkembang sejak jaman Edo sampai sekarang. Menurut Akiko (2006:148 -154), bahwa konsep *ganbaru* memiliki makna

見張ると監視する、頑固に座を占める、自分の主張を譲らない。頑として我を張る、どんなことにも屈せず最後まで続ける、苦しさに負けず努力すると一所懸命やる、挨拶的なガンバル。

*Miharu to kanshisuru, kanko ni sa wo shimeru, jibun no shucyouru woyuzurandai. Gantoshite ware wo haru, donna koto nimo kutsu sezu saigo made tsuzukeru, kurushisani makesu doryokusuru to ishokenmeiyaru, aisastutekina ganbaru*

Menjaga atau mengawal, menempti ego atau hati yang keras, memaksa atau tidak menyerah akan keinginan sendiri, tidak menyerah hingga akhir, berusaha keras tanpa dikalahkan dengan kesulitan, *ganbaru* sebagai kata sapaan

Bahwa *ganbaru* merupakan bekerja keras dan tidak menyerah sampai tujuan tercapai dianggap sebagai karakteristik tertinggi di Jepang. Makna dari *ganbaru* sekarang itu didukung oleh pernyataan Haghirian (2011), yaitu :

*Ganbaru is an active process, meaning that one has to try as hard as possible to reach a certain goal. People following ganbaru try to achieve a goal or fulfill a difficult task even if it might be very painful. In Japanese society it is considered a weakness to give up a plan or to look for an easier option.*

*Ganbaru* adalah sebuah proses yang aktif, dengan pengertian bahwa kita harus berusaha dengan sekeras apapun agar mencapai tujuan tertentu. Orang-orang mengikuti *ganbaru* untuk mencoba meraih tujuan atau menyelesaikan masalah atau tugas, walaupun prosesnya cukup berat. Dalam masyarakat Jepang, menyerah pada suatu rencana atau mencari jalan penyelesaian yang lebih mudah dianggap sebagai kelemahan.

Oleh karena itu, *Ganbaru* adalah melakukan sesuatu yang terbaik atau tidak akan pernah menyerah. Namun terkadang makna *ganbaru* lebih dalam dari pada itu. Hal tersebut juga dapat berarti menyelesaikan tugas atau masalah dan tidak akan berhenti hingga tujuannya tersebut tercapai. Berusaha keras, tanpa menyerah hingga akhir merupakan bagian dari *ganbaru* tersebut juga disetujui oleh Shoji dan Hirotase (dalam Sugiyama, 1989:89) yang mengatakan bahwa:

*Ganbaru is used when someone does his best or makes an effort to get the best result, without being defeated by hardship or difficulties.*

*Ganbaru* digunakan ketika seseorang berusaha atau bekerja atau membuat suatu usaha untuk memperoleh hasil yang baik, tanpa dikalahkan oleh kesulitan, dan kesukaran.”

Pernyataan Shoji dan Hirota di atas juga didukung oleh Albach (1994:388), yaitu “*ganbaru means to commit oneself fully to a task and to bring that task to an end. Ganbaru* berarti untuk melibatkan diri sepenuhnya untuk sebuah tugas dan membawa tugas yang hingga akhir. Ketika seseorang melibatkan diri sepenuhnya dan berusaha dengan pantang menyerah, maka segala sesuatu yang dikerjakan olehnya akan menghasilkan hal yang baik dan dapat dikerjakannya hingga selesai. Keuletan serta kerja keras dalam menyelesaikan tugas 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 notion of leisure or relaxation carries a negative connotation in 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* yang 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* yang memiliki makna keuletan, kegigihan, dan kerja keras juga diartikan sebagai melakukan yang terbaik, semangat dan pantang menyerah.

Dari semua pendapat yang didapat berdasarkan 明鏡国語辞添 (*meikyookokugojiten*) dari Amanuma, Akiko, Hangirian, Shoji dan Hirotase, penulis mengambil kesimpulan besar dari definisi *ganbaru* tersebut dibagi menjadi tiga, yaitu melakukan yang terbaik, semangat dan pantang menyerah.

## 2.2 Penokohan

Tokoh merupakan salah satu unsur penting dalam sebuah karya fiksi. Nurgiyantoro (1995:164), menyatakan bahwa siapa yang melakukan sesuatu dan dikenai sesuatu, “sesuatu” yang dalam plot disebut sebagai peristiwa. Siapa pembuat konflik, dan lain-lain adalah urusan tokoh dan penokohan. Tokoh menjadi media yang digunakan oleh pengarang untuk menghidupkan cerita. Konflik dan peristiwa yang dikenakan terhadap tiap-tiap tokoh akan mampu menghidupkan cerita.

Setiap cerita pasti memiliki tokoh karena tokoh merupakan bagian penting dalam suatu cerita. Menurut Jones (dikutip dari Nurgiyantoro, 2010:33), bahwa penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Tanpa adanya tokoh, suatu cerita tidak dapat tersampaikan dengan baik. Sifat-sifat tokoh dari suatu cerita, dapat dimengerti dan tersampaikan dengan baik oleh karena adanya percakapan yang dilakukan oleh tokoh-tokoh tersebut. Percakapan tersebut tidak hanya dapat menyampaikan sifat-sifat tokoh saja akan tetapi juga bawakan alur cerita. 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 seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan melalui tindakan. Sifat-sifat yang diceritakan dalam tokoh dalam karya naratif, atau drama diekspresikan dalam bentuk ucapan dan apa yang dilakukan melalui tindakan untuk mewujudkan sebuah karakter dari tokoh tersebut.

Dalam suatu cerita, ada tokoh utama dan tokoh tambahan. Menurut Nurgiyantoro (2010:176), tokoh utama (*central character*) adalah tokoh yang sering diceritakan di dalam suatu cerita dan sangat menentukan perkembangan suatu cerita tersebut. Sedangkan, tokoh tambahan (*peripheral character*) adalah tokoh pendamping dari tokoh utama. Biasanya hanya dimunculkan beberapa kali di dalam suatu cerita akan tetapi tetap mempunyai peran penting untuk membuat cerita menjadi lebih berwarna.

Adanya pemeran utama di dalam cerita merupakan hal yang sudah biasa karena setiap cerita sudah pasti mempunyai pemeran utama. Akan tetapi, cerita tidak dapat berlanjut kalau suatu cerita hanya mempunyai pemeran utama saja. Oleh karena itu, adanya pemeran pendukung untuk memperkuat pemeran utama merupakan hal yang sangat diperlukan.

### 2.3 *Mise-en-Scene*

Menurut Pratista (2008:61) "*mise-en-scene* adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film". dikarenakan objek penelitian adalah film, maka penulis menggunakan teori *mise en scan* untuk menganalisis film *Ashita no Joe*. Pada awalnya teori ini

dipraktekkan dalam melakukan penyutradaraan dalam teater. Para akademisi mengadaptasi istilah ini untuk digunakan dalam terminologi film, sebagai penanda dari kendali sutradara dalam menampilkan segala hal yang tampak dalam layar.

Terdapat beberapa aspek utama dalam *mise-en-scene* yaitu:

#### 1. *Setting*

Menurut Pratista (2008:62), "*setting*" adalah seluruh latar bersama segala propertinya. *Setting* dalam sebuah film umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya. *Setting* digunakan untuk mengatur penempatan objek yang ada dalam suatu adegan yang berfungsi untuk menekankan suatu suasana yang ingin disampaikan.

#### 2. *Lighting* (Pencahaya-an),

Tanpa cahaya, sebuah film tidak akan terwujud. Menurut Himawan Pratista (2008:75), tata cahaya dalam film dapat dikelompokkan menjadi empat unsur, yaitu:

##### a. Kualitas pencahayaan

Kualitas cahaya merujuk pada besar kecilnya intensitas pencahayaan. Cahaya terang cenderung menghasilkan bentuk obyek serta bayangan yang jelas. Cahaya lembut cenderung menyebarkan cahaya sehingga menghasilkan bayangan yang tipis.

##### b. Arah pencahayaan

Arah cahaya dapat dibagi menjadi lima, antara lain arah depan, arah samping, arah belakang, arah bawah, dan arah atas.

### c. Sumber cahaya

Biasanya dalam produksi film digunakan dua sumber cahaya, yaitu sumber cahaya utama dan sumber cahaya pengisi. Sumber cahaya utama merupakan sumber cahaya yang paling kuat menghasilkan bayangan.

### d. Warna cahaya

Warna cahaya merujuk pada penggunaan warna dari sumber cahaya. Umumnya, warna cahaya natural hanya terbatas pada putih dan kuning muda. Tetapi dengan menggunakan filter, akan menghasilkan warna tertentu sesuai keinginan.

### 3. *Space*

Menurut Himawan Pratista (2008:108) pergerakan kamera berfungsi umumnya untuk mengikuti pergerakan karakter serta obyek. teknik penggunaan kamera dengan lebih menyoroti (*zoom*) suatu objek dalam adegan tersebut dengan kesan memberi penekanan lebih dari pada *background* yang ada pada objek *zoom* tersebut.

### 4. Kostum dan *Make Up*

Menurut Himawan Pratista (2008:71), kostum adalah segala sesuatu yang dikenakan pemain bersama seluruh aksesorisnya seperti topi, perhiasan, jam tangan, kacamata, sepatu, tongkat, dan sebagainya. Kostum dan *make up* digunakan untuk membedakan suatu tokoh dengan tokoh lainnya dan juga untuk menjelaskan situasi yang ada pada film tersebut baik latar waktu, latar tempat atau latar sosial.

## 5. Dialog

Himawan Pratista (2008:149) menyebutkan bahwa “dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter di dalam maupun di luar cerita film (narasi)”.

### 2.4 Penelitian Terdahulu

Penulis mengambil referensi oleh Stephanie Anzali Marsel mahasiswa S1 Sastra Jepang Universitas Bina Nusantara tahun 2013 dengan skripsinya yang berjudul “Moralitas Ganbaru Pada Novel Saga No gabai Baachan Karya Yoshichi Shimada”. Dalam penelitian Stephanie Anzali Marsel juga terdapat persamaan yaitu sama-sama meneliti tentang konsep *ganbaru*. Akan tetapi, pada objek material yang diambil oleh penulis sangatlah berbeda yaitu berupa novel. Hal tersebut berbeda dengan objek material yang diambil oleh penulis berupa film drama yang berjudul *Ashita no Joe* karya Fumihiko Sori.

Referensi berikutnya dari penelitian terdahulu yaitu oleh Afriani Dwi Lestari S1 Sastra Jepang Universitas Brawijaya tahun 2014 dengan skripsi yang berjudul “Konsep Ganbaru yang Tercermin dalam Lirik Lagu News Nippon dan Week”. Dalam penelitian Afriani Dwi Lestari terdapat persamaan yaitu sama-sama mengambil dari konsep *ganbaru*. Akan tetapi, pada objek material dan temuan yang diambil oleh penulis sangatlah berbeda.

Dalam penelitian Afriani Dwi Lestari Objek material yang digunakan adalah kajian berupa lirik lagu dan hasil temuan adalah ungkapan kegembiraan di dalam lirik lagu tercermin dari konsep *ganbaru* yang mengandung pesan selalu

bersemangat dan pantang menyerah. Hal tersebut sangatlah berbeda dengan objek material dan temuan dari penulis. Objek material dari penulis berupa film drama yang berjudul *Ashita no Joe* karya Fumihiko Sori dan temuannya berupa semangat perjuangan tokoh utama yaitu Yabuki Joe dalam menggapai cita-citanya untuk menjadi seorang petinju yang tercermin dalam konsep *ganbaru* yaitu melakukan yang terbaik, semangat dan pantang menyerah.

