

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Antropologi Sastra

Antropologi sastra terdiri dari dua kata, yaitu antropologi dan sastra.

Antropologi adalah ilmu pengetahuan yang membahas mengenai manusia di dalam masyarakat. Antropologi dibagi menjadi antropologi fisik dan antropologi kebudayaan atau kultural yang berkaitan dengan karya sastra. Dalam kaitannya dengan karya sastra, antropologi kultural dibagi menjadi dua bidang, yaitu antropologi dengan objek verbal dan antropologi dengan objek nonverbal yang lebih banyak berkaitan dengan pendekatan antropologi sastra. Menurut Ratna (2011:351), antropologi sastra adalah studi mengenai karya sastra dengan relevansi manusia. Dengan kata lain, antropologi sastra adalah analisis karya sastra dalam kaitannya dengan unsur-unsur antropologi.

Ratna (2011:6) menjelaskan bahwa antropologi sastra adalah analisis terhadap karya sastra yang di dalamnya terkandung unsur-unsur antropologi. Dalam hubungan antara antropologi dan sastra, sebuah karya sastra menduduki posisi utama dengan antropologi sebagai posisi pendukung. Keadaan seperti ini diperkuat dengan hakikat dari sastra itu sendiri sebagai hasil dari aktivitas kultural. Dengan kata lain seorang peneliti dapat mengungkapkan unsur-unsur budaya di dalam karya sastra menggunakan antropologi sastra, termasuk di dalamnya untuk mengungkapkan nilai-nilai dan budaya yang terkandung di dalam masyarakat.

Unsur budaya pada karya sastra terdapat dalam berbagai bentuk. Menurut Koentjaraningrat (1979:186-17), unsur budaya dalam karya sastra dibagi menjadi 3 wujud, yaitu:

1. Wujud sebagai satu bentuk kompleks dari ide, gagasan, nilai, dan norma-norma. Wujud ini terdapat di dalam pikiran masyarakat. Ide atau gagasan banyak hidup bersama dengan masyarakat. Gagasan itu selalu berkaitan dan tidak bisa lepas antara satu dengan yang lainnya. Keterkaitan antar setiap gagasan ini disebut sebagai sistem.
2. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktifitas atau pola tindakan manusia dalam masyarakat. Aktifitas ini dilakukan setiap waktu dan membentuk pola-pola tertentu berdasarkan adat yang berlaku dalam masyarakat tersebut. Tindakan-tindakan yang memiliki pola tersebut disebut sebagai sistem sosial.
3. Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia. Wujud kebudayaan ini bersifat konkret karena merupakan benda-benda dari segala hasil ciptaan, karya, tindakan, aktifitas, atau perbuatan manusia dalam masyarakat. Wujud kebudayaan ini disebut sebagai kebudayaan fisik.

Secara keseluruhan, ketiga wujud budaya ini terdapat dalam karya sastra yang menjadi objek penelitian antropologi sastra. Seperti yang dikatakan oleh Endraswara (2011:109), antropologi sastra adalah kajian karya sastra yang menekankan pada warisan budaya masa lalu. Warisan budaya masa lalu tersebut terpantul dalam karya-karya sastra klasik dan modern.

Menurut Bernard (dikutip dari Endraswara, 2011:109), pada umumnya penelitian antropologi sastra bersumber pada 3 hal, yaitu manusia, artikel tentang



sastra, dan bibliografi. Ketiga sumber data ini dijadikan pijakan untuk mengungkapkan makna di balik karya sastra. Untuk mempermudah proses penelitian, penelitian antropologi sastra menitikberatkan pada dua hal, yaitu meneliti tentang tulisan-tulisan etnografi yang berbau sastra untuk melihat estetikanya dan meneliti karya sastra dari sisi pandang etnografi untuk melihat aspek-aspek budaya masyarakat.

Dalam penelitian karya sastra dari sisi pandang etnografi dengan analisis antropologi sastra, menurut Endraswara (2011:78) mengungkapkan 3 hal sebagai berikut:

1. Penelitian terhadap budaya sastrawan yang disebut antropologi pengarang, ditelaah sisi antropologisnya dengan cara mewawancarai dan mengamati kehidupan budaya pengarang.
2. Penelitian karya sastra yang meneliti refleksi sastra sebagai pantulan budaya. Penelitian ini disebut dengan antropologi karya sastra.
3. Penelitian terhadap budaya pembaca yang disebut antropologi pembaca. Secara reseptif pembaca memiliki andil yang penting dalam pemaknaan sastra.

Dalam analisis penelitian ini, penulis menggunakan antropologi sastra melalui penelitian karya sastra untuk menentukan nilai-nilai budaya yang tersirat dalam karya sastra. Nilai dalam antropologi adalah unsur penting suatu kebudayaan, karena nilai adalah sesuatu yang abstrak tentang tujuan budaya yang akan dibangun melalui bahasa, simbol atau tanda, dan pesan-pesan baik verbal maupun nonverbal.

Sedangkan norma adalah nilai budaya yang merupakan standar suatu kelompok atau standar berperilaku dalam kehidupan berkelompok.

Menurut Ratna (2011:68), antropologi sastra dianggap memiliki nilai tersendiri sehingga perlu didefinisikan, dilembagakan, dan dikembangkan. Di antaranya yaitu:

1. Antropologi sastra berfungsi untuk melengkapi analisis ekstrinsik di samping sosiologi sastra dan psikologi sastra.
2. Antropologi sastra berfungsi untuk mengantisipasi, mewedahi kecenderungan-kecenderungan baru hasil dari karya sastra yang di dalamnya banyak dikemukakan masalah-masalah kearifan lokal.
3. Antropologi sastra diperlukan dalam kaitannya dengan keberadaan bangsa Indonesia, di dalamnya terkandung beraneka ragam adat kebiasaan seperti mantra, pepatah, pantun, dan sebagainya yang sebagian besar dikemukakan secara estetis dalam bentuk karya sastra.
4. Antropologi sastra merupakan wadah bagi tradisi dan sastra lisan yang selama ini menjadi wilayah perbatasan disiplin antropologi dan sastra.
5. Antropologi sastra dengan sendirinya mengantisipasi kecenderungan kontemporer, yaitu perkembangan multidisiplin.

Dari kelima nilai antropologi sastra di atas, penulis hanya mengambil nilai yang kedua, yaitu nilai antropologi sastra yang berfungsi untuk mengantisipasi, mewedahi kecenderungan-kecenderungan baru hasil karya sastra yang di dalamnya banyak dikemukakan masalah-masalah kearifan lokal. Hal ini dikarenakan kajian



tentang konsep *giri* dan *ninjou* pada anime *Stand By Me Doraemon* termasuk di dalam nilai moral yang merupakan budaya dan kearifan lokal dari bangsa Jepang.

## 2.2 Konsep *Giri* dan *Ninjou*

Dalam masyarakat Jepang, terdapat budaya saling tukar menukar pemberian.

Kebiasaan saling tukar menukar pemberian ini merupakan bagian dari sistem sosial yang berlaku di masyarakat Jepang dan biasanya dilakukan pada kesempatan tertentu saja. Misalnya pada saat berkunjung ke rumah seseorang. Bagi orang Jepang, ketika berkunjung ke rumah orang lain biasanya mereka membawa bingkisan untuk diberikan kepada pemilik rumah. Bingkisan ini nantinya akan dibalas oleh pemilik rumah ketika ia berkunjung ke rumah orang yang memberikannya bingkisan tersebut.

Kebiasaan saling tukar menukar pemberian pada masyarakat Jepang berkaitan erat dengan ritual-ritual pemujaan supranatural. Misalnya kebiasaan masyarakat Jepang jaman dahulu yang mempersembahkan sajian yang berupa makanan dan *sake* kepada dewa pada saat tertentu. Tradisi yang didasari oleh ajaran *shinto* ini dimaksudkan sebagai ungkapan terima kasih kepada dewa atas panen yang diperoleh dan sebagai ungkapan rasa syukur atas berkah dan perlindungan yang dianugerahkan oleh dewa.

Seperti yang dikatakan oleh Lebra dalam Suyana (1996:51-54), selain berkaitan dengan hal-hal yang bersifat religius dan magis, kebiasaan saling tukar menukar pemberian ini juga berkaitan erat dengan struktur sosial tradisional yaitu *giri* dan *ninjou*.

### 2.2.1 Konsep *Giri*

Bagi masyarakat Jepang, yang mendasari kebiasaan saling tukar menukar pemberian adalah konsep *giri*. Bila dilihat dari karakter kanjinya, yaitu Gi (義) dan Ri (理), maka *Giri* (義理) memiliki arti kewajiban-kewajiban sosial yang bersifat normatif dan etis yang menghendaki orang Jepang untuk berperilaku sesuai dengan apa yang diharapkan oleh masyarakat dalam berhubungan dengan individu lain dimana seseorang menjalin hubungan yang khusus (Harumi Befu, 1971, hal. 169).

Menurut Benedict (1996:141), *giri* adalah suatu kewajiban untuk mengembalikan atau membalas semua pemberian yang telah diterima dengan nilai yang sama harganya dari apa yang telah diterima sebelumnya. Dalam pembayaran *giri*, seseorang yang menerima pemberian dari orang lain harus membayarkannya dalam jumlah yang sama dengan apa yang telah ia terima. Apabila seseorang membayarkan *giri* dengan jumlah kurang atau lebih dari yang ia terima, maka orang tersebut dianggap sebagai orang yang tidak menghormati orang lain yang telah memberikan sesuatu kepadanya.

Sebagai kewajiban sosial yang bersifat etis dan moral, *giri* mengharuskan bangsa Jepang untuk bersikap seperti apa yang diharapkan oleh masyarakat dalam melakukan sosialisasi dengan sesama. Sesuai dengan pernyataan Kiyohide (1971:10) yang mengungkapkan bahwa *giri* bagi orang Jepang adalah salah satu tingkah laku kesopanan dalam hubungan saling memberi. Dengan kata lain kita harus membalas kebaikan dari orang lain kepada kita.

Secara tidak langsung, konsep *giri* memiliki nuansa memaksa orang untuk memiliki sikap balas budi dengan melakukan hubungan timbal balik meskipun



orang tersebut tidak memiliki keinginan untuk melakukannya. Selain itu *giri* juga berperan dalam hubungan manusia di dalam bermasyarakat dengan mengatur sikap agar seseorang bisa diterima oleh sesama. Misalnya apabila ada seseorang yang menerima pemberian atau kebaikan dari orang lain, maka orang yang menerima tersebut harus membayarkan *giri* kepada orang yang telah memberi kebaikan tersebut dengan tujuan agar dapat terjaga hubungan timbal balik yang baik. Secara umum *giri* dilakukan pada hubungan timbal balik sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat dan merupakan kewajiban yang harus dipenuhi oleh setiap individu dalam menjaga keharmonisan hubungan antar sesama.

Bagi orang Jepang, *giri* merupakan sikap sopan dalam hubungan saling membalas budi. Minamoto dalam Masahiro (1980:99) mengatakan bahwa *giri* memiliki dua sifat yang saling bertolak belakang, yaitu *tsumetai giri* dan *atatakai giri*.

1. *Tsumetai giri* (冷たい義理)

Definisi dari *tsumetai giri* adalah kewajiban yang dengan terpaksa harus dilaksanakan, meskipun sebenarnya tidak ada niatan untuk melakukannya.

Kewajiban ini dirasakan sebagai beban yang berat, membelenggu dan tidak mengizinkan seseorang untuk melakukan apa yang sebenarnya dinilai wajar.

2. *Atatakai giri* (暖かい義理)

*Atatakai giri* adalah kewajiban yang pada dasarnya dilakukan dengan senang hati. Pada umumnya apabila orang menerima pemberian dari orang lain maka dengan sendirinya ia pasti akan membalas pemberian itu, dan hal tersebut sudah menjadi sifat dasar manusia. Perbuatan baik yang diberikan seseorang

kepada orang lain akan menumbuhkan ikatan *giri* di antara keduanya.

Berikut kutipan dari Minamoto dalam Fukakusa mengenai *tsumetai giri* dan *ataataikai giri* (1980:99):

源氏は義理を「冷たい義理」（我々の心にあるやりきれなさを感じさせる制裁力や拘束力を持つ社会的規範習俗という意味の義理）と「暖かい義理」（情的でパーソナルな人間関係において成立する心情道徳、我々の内的規範という意味での義理）とに分類する試みを提示しておられる。

*Minamotoshi ha giri wo [tsumetai giri] (wareware no kokoro ni aru yarikirena wo kanjisaseru seisairyoku ya kousoku ryoku wo motsu shakaiteki kihan shuuzoku to iu imi no giri) to [ataataikai giri] (jouteki de pa-sonaruna ningen kankei ni oite seiritsu suru shinjoutoudoku, wareware no naiteki kihan to iu imi de no giri) to bunrui suru kokoromi wo teiji shite orareru*

Terjemahan:

Minamoto mengatakan bahwa *giri* dibagi menjadi *tsumetai giri*, yaitu kewajiban dalam norma-norma sosial yang memiliki kekuatan mengikat yang sebenarnya enggan untuk dilakukan dan *ataataikai giri*, yaitu kewajiban yang dilakukan atas dasar senang hati, keinginan tersebut muncul atas dasar perasaan ingin membalas kebaikan hati.

Secara umum, *giri* memiliki kekuatan memaksa individu dalam masyarakat untuk melakukan aktivitas saling berbalas budi. Seseorang yang melakukan *giri* terhadap kebaikan orang lain padanya berarti ia adalah orang yang memiliki nilai moral yang tinggi dalam bermasyarakat. Sebaliknya jika seseorang tidak melakukan *giri* atas kebaikan yang telah ia dapatkan dari orang lain maka ia akan kehilangan kepercayaan dari orang-orang disekitarnya dan dianggap tidak memiliki nilai moral bermasyarakat. *Giri* lebih sering berkaitan dengan orang-orang di luar keluarga, khususnya dalam lingkup keluarga kandung.



*Giri* adalah hutang yang harus dibayarkan yang secara sistematis sepadan dengan kebaikan yang telah diterima dengan batasan waktu tertentu (Benedict, 1996:116). Dalam hal ini, *giri* dibagi menjadi 2 bagian, yaitu *giri* terhadap dunia dan *giri* terhadap nama.

### 2.2.1.1 *Giri* terhadap Dunia

*Giri* terhadap dunia secara harfiah disebut juga “membayar kembali *giri*”, atau kewajiban untuk membayarkan kebaikan yang telah diterima. Menurut Benedict (1982:152) *Giri* terhadap dunia adalah suatu kewajiban untuk membayar kembali semua kebaikan-kebaikan yang telah diterima. Seseorang tidak bekerja untuk *giri* kalau ia melakukannya dengan setulus hati. Akan tetapi orang yang berusaha keras memenuhi *girinya* akan lebih dihormati oleh orang lain yang menganggapnya sebagai seseorang yang melakukan kewajiban yang memang sudah seharusnya dilakukan. Sedangkan orang yang tidak melakukan *giri* atau bahkan tidak mengenal *giri* akan merasa seperti orang asing di tengah masyarakat.

*Giri* tidak hanya berupa kewajiban membayar kembali kebaikan kepada keluarga. *Giri* berkaitan dengan hubungan antara orang di luar keluarga. Dengan kata lain *giri* tidak hanya merupakan kewajiban terhadap mertua, tetapi juga kewajiban terhadap paman, bibi, keponakan, pria, dan wanita. Selain kewajiban terhadap keluarga, ada yang penting lagi yaitu *giri* seorang pengikut terhadap majikannya. Tujuan dari sifat mengikat pada *giri* adalah agar sesama manusia memiliki perasaan saling ketergantungan antara satu dengan yang lainnya. Selain itu juga sebagai pengingat bahwa sebagai makhluk sosial manusia tidak bisa hidup

sendiri dan membutuhkan orang lain. Misalnya untuk dapat saling menghormati, manusia harus melakukan hubungan timbal balik.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa giri terhadap dunia adalah kewajiban membayarkan kembali kebaikan terhadap keluarga jauh dan terhadap orang lain yang tidak dalam lingkup keluarga karena pemberian yang telah diterima dan kewajiban terhadap keluarga yang tidak begitu dekat walaupun pemberian yang diterima bukan dari mereka, melainkan dari nenek moyang yang sama.

#### 2.2.1.2 *Giri terhadap Nama*

*Giri* terhadap nama adalah kewajiban menjaga nama baik. Kewajiban menjaga nama baik seseorang ini dilakukan tanpa didasarkan pada suatu utang tertentu yang sebelumnya dimiliki orang tersebut terhadap orang lain. Menurut Benedict (1996:149) *giri* untuk nama seseorang juga dibutuhkan, seseorang harus mampu hidup sesuai dengan posisi orang lain dalam kehidupan. Apabila seseorang gagal melakukan *giri* tersebut maka ia akan kehilangan harga diri. Oleh karena itu sebisa mungkin seseorang menjaga nama baiknya apabila ia tidak ingin dianggap gagal dalam menjalankan kewajibannya. *Giri* terhadap nama ini merupakan bentuk malu orang Jepang terhadap dirinya sendiri. Jika seseorang tidak dapat menjaga reputasinya maka orang tersebut akan melakukan tindakan bunuh diri yang dianggap sebagai jalan untuk menghapus *giri*-nya. Tindakan ini merupakan tuntutan dari *giri* terhadap nama untuk menghilangkan noda yang telah mengotori nama seseorang.



*Giri* ini tidak memperlihatkan perasaan dan mempertahankan harga diri karena harga merupakan salah satu bentuk dari *giri* terhadap nama. Selain itu *giri* ini juga mengharuskan seseorang untuk hidup sesuai dengan tempatnya dalam hidup ini. Seseorang tidak berhak menghormati dirinya sendiri bila ia gagal dalam *giri* terhadap nama. Menurut Benedict (1996:154) dalam menjaga reputasi baik seseorang yang merupakan pengertian *giri* terhadap nama ini, ia harus melaksanakan segala persyaratan etika menurut tempat seseorang yang sesuai. Misalnya apabila seseorang meskipun sedang merasa sakit sebisa mungkin tidak memperlihatkan rasa sakitnya dan tetap mempertahankan reputasi dalam profesinya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *giri* terhadap nama adalah kewajiban seseorang untuk membersihkan nama baik atau reputasinya dari segala tuduhan atas kegagalan, serta kewajiban bagi seseorang untuk tidak terlalu menunjukkan atau mengakui kegagalan dalam menjalankan profesinya. Selain itu juga kewajiban seseorang untuk selalu mengindahkan kesopanan dalam bertingkah laku dalam masyarakat.

### 2.2.2 Konsep *Ninjou*

Berbeda dengan *giri* yang merupakan kewajiban yang bersifat moral dan sosial, *ninjou* lebih bersifat psikologis dan personal. *Ninjou* (人情) terdiri dari dua karakter kanji yaitu *nin* (人) yang berarti manusia atau orang dan karakter kanji *jou* (情) yang memiliki arti emosi, perasaan hati, ketulusan, simpati. Dalam penggunaannya, secara umum kata *ninjou* lebih merujuk pada perasaan kebaikan hati, dan keinginan-keinginan yang bersifat alamiah. Istilah *ninjou* berasal dari kata

*nasake* yang memiliki arti kasih sayang. *Ninjou* adalah perasaan kasih sayang murni manusia dari hati yang paling dalam yang dicurahkan kepada sesamanya. Perasaan ini mutlak dimiliki oleh semua manusia. Seperti dikatakan oleh Minamoto (1996:69)

人情は、人間の欲望や感情の自然なはたらきであって、  
私てき世界にかかわるものである。

*Ninjou ha, ningen no yokubou ya kanjou no shizen na hataraki de atte, watashi teki sekai ni kakawaru mono de aru.*

Terjemahan:

*ninjou* adalah keinginan atau ambisi manusia dan perasaan emosi yang bekerja secara alami, yang mempengaruhi kepribadian manusia di dunia.

Menurut Nobuyuki Honna dalam Wahyuliana (2005:10), *ninjou* merupakan perasaan kemanusiaan dan semua orang Jepang mempercayai bahwa perasaan cinta, kasih sayang, belas kasihan dan simpati merupakan perasaan yang paling penting dalam menjaga hubungan kemanusiaan. Orang Jepang selalu mengukur sesuatu atau berusaha mempertimbangkan segala sesuatu berdasarkan perasaan manusiawi. Menurut Doi (1992:33), *ninjou* dilakukan oleh seseorang terutama bila melihat orang lain dalam kesulitan dan membutuhkan bantuan.

Apabila *giri* adalah suatu tindakan yang didasari moral untuk melakukan timbal balik, *ninjou* lebih sebagai perasaan ikhlas dalam membayar *giri*. Seseorang yang menerima *ninjou* dari orang lain tidak akan bisa melupakannya. Hal ini dikarenakan kebaikan yang diterimanya ini murni berasal dari lubuk hati seseorang untuk membantu orang lain yang sedang membutuhkan bantuan dan bantuan kebaikan yang telah diterima akan tertanam di dalam hati sehingga orang yang menerima bantuan merasa harus dapat membalas kebaikan tersebut suatu hari nanti.



Hal inilah yang menimbulkan adanya hubungan di antara kedua pihak. *Ninjou* ini berlaku bagi setiap orang dalam semua hubungan di berbagai lingkup, baik hubungan antara orang tua dan anak, hubungan antar sesama, maupun hubungan sepasang kekasih.

Konsep *giri* dan *ninjou* ini bisa menjadi dasar dalam sebuah hubungan persahabatan karena pada umumnya dalam persahabatan pasti terdapat adanya kepercayaan yang merupakan unsur penting dalam suatu hubungan persahabatan.

Konsep *ninjou* di sini mewakili rasa ikhlas dalam membalas *giri*. Sedangkan *giri* mewakili perasaan terbebani yang dialami oleh seorang sahabat untuk membalas kebaikan yang telah dilakukan kepadanya.

### 2.2.3 Hubungan Konsep *Giri* dan *Ninjou*

Secara umum *giri* dan *ninjou* dapat didefinisikan sebagai tanggung jawab dalam hubungan antara perasaan manusia dengan manusia itu sendiri. *Ninjou* tidak hanya berhubungan dengan perasaan manusia secara keseluruhan, akan tetapi berhubungan juga dengan rangkaian emosi yang khusus dirasakan oleh orang Jepang. Itulah penyebab orang Jepang memakai konsep *ninjou* tanpa disadari.

Terkait hubungan antara *giri* dan *ninjou*, menurut Tadao dalam Doi (1992:29), *giri* selalu berharap untuk berkembang menjadi *ninjou*. Sehingga dapat diibaratkan bahwa *giri* adalah sebagai wadah dan *ninjou* sebagai isi. Menurut Befu dalam Suyana (1996:27), dalam pelaksanaan *giri*, seseorang akan merasakan dilema atas kewajiban sosial yang harus dilakukannya karena hal tersebut bertentangan dengan *ninjou* atau keinginan dan perasaan manusiawi dalam dirinya. Oleh karena itu,

pertentangan antara *giri* dan *ninjou* yang dirasakan oleh seseorang ini dapat juga digambarkan dengan ilustrasi manusia yang tersiksa karena bingung antara menuruti keinginan pribadinya ataukah keinginan sosialnya. Akan tetapi, seseorang terkadang harus membuang *ninjou* karena merasa dirinya harus melakukan *giri* yang dirasa lebih penting. Hal tersebutlah yang menyebabkan *giri* sebagai konsep umum ditempatkan lebih tinggi daripada *ninjou*.

Seseorang yang mengalami keadaan dilema ini tidak diberi pilihan untuk mengambil keputusan yang memuaskan semua pihak. Misalnya seperti kisah *samurai* yang rela mengorbankan keluarganya untuk membela tuannya. *Samurai* tersebut berada pada posisi yang dilematis antara *giri* dan *ninjou*. Perasaan manusiawi menghendaki dia melindungi kehidupan keluarganya, akan tetapi di sisi lain norma-norma sosial mendesak untuk mendahulukan melakukan *giri* di atas perasaan manusiawinya. Menurut Befu (1971:170) ada tiga alternatif untuk mengatasi dilema yang dialami oleh seseorang, yaitu:

1. Menekan perasaan sendiri dan memilih untuk menghormati prinsip nilai-nilai masyarakat.
2. Menutup mata dari kewajiban-kewajiban moral yang ada dan mengikuti perasaan manusiawinya sendiri.
3. Melakukan bunuh diri karena tidak mampu mengesampingkan baik keinginan pribadi maupun kewajiban moralnya kepada masyarakat.



## 2.3 Unsur Sinematik

### 2.3.1 *Mise-En-Scene*

*Mise-En-Scene* berasal dari bahasa Perancis yang memiliki arti segala sesuatu yang harus diletakkan dalam *scene*. Dengan kata lain *mise-en-scene* adalah unsur-unsur atau elemen-elemen sinematik yang keseluruhan dapat dilihat dari film.

Semua elemen *mise-en-scene* dalam film memiliki peran penting, karena membantu menggambarkan film agar terlihat lebih nyata. Elemen-elemen yang terdapat di dalam *mise-en-scene* sendiri meliputi *setting* atau latar, *lighting* atau pencahayaan, kostum, serta *acting style*. Berikut adalah penjelasan mengenai elemen dalam *mise-en-scene*:

#### 2.3.1.1 Latar atau *setting*

Latar merupakan lokasi atau tempat pembuatan *scene* dalam sebuah film.

*Setting* di dalam sebuah film tidak hanya berupa *background* biasa. Sebuah film yang baik adalah film yang latarnya yang memiliki hubungan atau keterkaitan dengan karakter dan cerita di dalam film itu sendiri (Corrigan, 2004:51-52).

Umumnya di dalam sebuah film, *setting* yang digunakan dibuat hampir menyerupai aslinya sesuai dengan ceritanya. Tujuan dari *setting* dalam sebuah film yaitu untuk memperjelas tempat, waktu, dan situasi berlangsungnya adegan dalam film.

Latar menurut Pratista (2008:63-66) dibagi menjadi tiga, yaitu:

##### a. *Set Studio*

*Set Studio* digunakan sejak dulu dan semakin berkembang hingga sekarang sejak adanya teknologi *lighting* yang lebih canggih. Sebagian besar produksi film menggunakan *set studio* baik *indoor* maupun *outdoor*.

b. *Shot on Location*

*Shot on Location* adalah teknik memproduksi film dengan latar lokasi yang sesungguhnya.

c. *Set Virtual*

*Set virtual* adalah latar pembuatan film yang menggunakan teknologi digital yang canggih.

### 2.3.1.2 Pencahayaan atau *lighting*

Pengaturan pencahayaan, khususnya kualitas cahaya pada saat pengambilan film merujuk pada intensitas pencahayaan. Pencahayaan yang terang cenderung menghasilkan bentuk obyek serta bayangan yang jelas dapat ditangkap oleh kamera. Sedangkan cahaya yang sedikit gelap cenderung menghasilkan bayangan objek yang tipis. Selain itu posisi dari sumber cahaya terhadap obyek yang dituju terbagi menjadi lima macam, yaitu posisi pencahayaan dari arah depan (*frontal lighting*), arah samping (*side lighting*), arah belakang (*back lighting*), arah bawah (*under lighting*), arah atas (*top lighting*). Kualitas dan teknik pencahayaan dalam sebuah produksi film sangat mempengaruhi pemahaman penonton terhadap sebuah film, misalnya seperti penggunaan sumber cahaya untuk penyinaran objek atau adegan dalam suatu film yang bisa menggunakan cahaya matahari (secara alami) atau lampu penerangan (secara buatan) (Corrigan, 2004:54-55).

### 2.3.1.3 Kostum

Kostum adalah rancangan busana yang fungsinya agar penonton dapat memahami dan mengetahui nilai-nilai yang berkaitan dengan topik film seperti nilai filosofi, historis, estetik atau keindahan kostum. Kostum merupakan unsur



pelengkap yang tidak kalah penting, untuk menunjang kreasi antara kostum, tata rias wajah, hiasan dan aksesoris. Kostum dalam film membantu mendukung narasi jalannya cerita, penunjuk ruang dan waktu, serta menunjukkan tingkat sosial dan menggariskan karakter pemain.

#### 2.3.1.4 Acting Style

Bagian lain dari *mise en scene* adalah *acting style*. *Acting style* adalah kemampuan aktor dan aktris dalam memerankan tokoh. Menurut Pramggiore dan Wallis (2008, hal. 97), elemen ini mencakup kontribusi pemain dalam sebuah penampilan meliputi pemilihan aktor, gaya berakting, penempatan dan perpindahan tokoh sehingga dapat mempengaruhi penonton dalam melihat karakter dalam film. Kepiawaian aktor dan aktris dalam memerankan tokoh akan membuat penonton ikut terbawa dalam suasana yang ditampilkan dalam sebuah film.

#### 2.3.2 Sinematografi

Sinematografi adalah bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan penggabungan gambar hingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide. Oleh karena itu, teknik pengambilan gambar adalah hal yang paling penting untuk diperhatikan dalam proses pembuatan sebuah film.

Menurut Bruce (2006:4-10) ada tiga dasar teknik pengambilan gambar: *long shot*, *medium shot*, dan *close-up*.

##### 1. Long Shot

*Long Shot* (LS) adalah *shot* yang menampilkan seluruh tubuh manusia atau lebih. *Shot* yang menampilkan orang hanya dari kepala sampai kaki disebut

*full-body shot* atau *full shot*. *Shot* yang menampilkan objek luar biasa sangat jauh dari kamera disebut *extreme long shot* (ELS).

## 2. *Medium Shot*

*Medium Shot* (MS) adalah *shot* yang menampilkan orang dari pinggang ke atas, memberikan detail lebih daripada *full-body shot*. *Medium Shot* (MS) merepresentasikan bagaimana kita berinteraksi dengan orang dalam hidup.

## 3. *Close-up*

*Close-up* mengutamakan *shot* kepala, biasanya dari atas kancing baju teratas.

Apa saja yang lebih dekat dari *close up* adalah *extreme close-up* (ECU).

*Medium close-up* (MCU), yang mana dari tengah dada ke atas, juga sering digunakan.

## **Angle (Sudut Pengambilan Gambar)**

### 1. *Low-Angle Shot*

Pengambilan gambar dengan posisi kamera lebih rendah dari objek, kemudian membelok menaik. Cenderung untuk membuat objek lebih superior, dominan, menekan.

### 2. *High-Angle Shot*

Sangat berlawanan dengan *low-angle shot*, dan efek yang dihasilkan juga berlawanan. Posisi kamera diletakkan di atas objek, menunjuk ke bawah. Tipe *shot* ini cenderung membuat objek terlihat imperior, tertekan. Ini adalah cara yang biasa untuk membuat karakter terlihat remeh dan kecil.



### 3. *Eye-Level Shot*

Posisi kamera sejajar dengan ketinggian mata objek yang diambil. *Eyelevel shot* cenderung netral. Seperti kebanyakan *medium shot*, *eye-level shot* meletakkan penonton dalam kedudukan sama dengan objek.

### 4. *Bird's-Eye View*

Juga disebut dengan *overhead shot*, yang sebenarnya adalah variasi dari *high-angle shot* namun mempunyai perbedaan yang besar dalam efeknya. *Shot* ini secara langsung menangkap gambar dari atas dan cenderung untuk seperti tuhan, terlihat maha tahu, dan orang terlihat seperti semut dan kecil.

### 5. *Oblique Shot (Dutch Angle)*

Juga disebut *dutch angle*, posisi kamera dimiringkan secara menyamping dalam tripod jadi tidak lagi secara mendatar. Tipe *shot* ini biasanya digunakan untuk memberikan kesan dunia yang melimpah yang menjadi tidak seimbang atau rusak.

### 6. *Point-of-View Shot*

Merepresentasikan persepsi atau sudut pandang dari pelaku dalam adegan. Teknik pengambilan gambar dimana kamera berusaha melibatkan penonton dalam peristiwa. Seolah-olah lensa kamera sebagai mata si penonton atau salah satu pelaku dalam adegan.

Semua elemen dalam *mise-en-scene* dan sinematografi ini memberikan nuansa dalam suatu film. Seperti dalam film animasi *Stand By Me Doraemon*, setiap elemen dari *mise-en-scene* dan sinematografi dalam setiap adegan memiliki tujuan untuk membantu memperkuat pemahaman penonton terhadap film animasi tersebut.

## 2.4 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang menjadi referensi penulis adalah penelitian yang dilakukan oleh Ade Putri Pratiwi, mahasiswi sastra Jepang Universitas Brawijaya dalam skripsinya yang berjudul *Konsep Giri dan Gimu yang Tercermin dalam Drama "Freeter, Iie Wo Kau" Karya Sutradara Kono Keita dan Joho Hidenori* pada tahun 2013 dan penelitian yang dilakukan oleh Mochamad Saikhudin Barri, mahasiswa sastra Jepang Universitas Brawijaya dalam skripsinya yang berjudul *Konsep On, Giri, dan Gimu dalam Cerita Rakyat Jepang Kintaro, Jihi No Kami Sama, dan Hekoki Onna* pada tahun 2014.

Penelitian yang dilakukan oleh Ade Putri ini mengungkapkan tentang konsep dari *giri* dan *gimu* dalam drama *Freeter, ie wo kau* dengan menggunakan pendekatan antropologi sastra. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa konsep tentang *giri* dan *gimu* di dalam drama *Freeter, ie wo kau* yang diteliti oleh Ade Putri ini dilakukan di luar lingkup keluarga tanpa memandang usia. Selain itu, konsep *giri* juga dilakukan untuk mempertahankan reputasi dari tuduhan atas kegagalan dan tidak menunjukkan perasaan dan mempertahankan harga diri serta pengekangan emosi. Sedangkan Penelitian yang dilakukan oleh Saikhudin ini mengungkapkan tentang konsep *on*, *giri*, dan *gimu* dalam cerita rakyat Jepang.

Kesimpulan dari penelitian yang menggunakan pendekatan antropologi sastra ini adalah bahwa dalam setiap cerita rakyat Jepang terdapat konsep *on*, *giri*, dan *gimu* yang berbeda sesuai dengan karakteristik dari masing-masing cerita.

Ada beberapa aspek yang membedakan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis lakukan, di antaranya adalah pada sumber data yang



digunakan. Pada penelitian ini penulis menggunakan sumber data anime *Stand By Me Doraemon*. Selain sumber data, permasalahan yang penulis angkat dalam penelitian ini juga berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Ade maupun penelitian yang dilakukan oleh Saikhudin. Di sini penulis mengangkat permasalahan tentang konsep *giri* dan *ninjou*.

