

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Sastra adalah luapan perasaan dan imajinasi pengarang yang disalurkan melalui berbagai macam karya yang memiliki nilai seni di dalamnya. Hasil dari sebuah karya sastra bisa bermacam-macam. Beberapa contoh hasil dari karya sastra di antaranya yaitu prosa, puisi, dan drama. Dari berbagai contoh karya sastra di atas, karya sastra masih dikelompokkan lagi menjadi dua kelompok, yaitu karya sastra yang bersifat fiksi atau hanya merupakan buah hasil imajinasi pengarang yang disebut karya sastra imajinatif dan karya sastra non-imajinatif. Karya sastra non-imajinatif adalah karya sastra yang dibuat berdasarkan kisah nyata dan dapat dibuktikan kebenarannya.

Menurut Wellek dan Warren (1995:109), sastra adalah sebuah intuisi sosial yang menggunakan media bahasa untuk kreasi masyarakat karena sastra dapat meniru kenyataan dalam kehidupan sosial dan penulis atau sastrawan akan mengapresiasi kehidupan di masyarakat tersebut. Seperti yang dikatakan oleh Wellek dan Warren, sastra selalu berhubungan dengan kehidupan sosial dan budaya, karena pada karya sastra selain menyajikan tentang keindahan bahasa juga mengandung berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan. Misalnya seperti karya sastra yang berupa film animasi yang semakin populer di masyarakat.

Populernya film animasi ini dikarenakan di dalam film animasi yang bersifat

menghibur juga terdapat pelajaran penting yang dapat diambil dari permasalahan yang ada di dalamnya.

Dalam bahasa Jepang, film animasi disebut *anime*, yaitu istilah untuk menyebutkan film animasi hasil buatan Jepang. Istilah *anime* inilah yang membedakan film animasi Jepang dengan film animasi dari negara lain. Karya sastra yang berupa *anime* ini mencerminkan realitas kehidupan yang tengah terjadi di masyarakat karena dibuat berdasarkan pengalaman dan pengamatan dari pengarang. Seperti yang diungkapkan oleh Albertend dan Lewis dalam Nurgiyantoro (2009:2), karya sastra merupakan ungkapan pengarang yang dibuat berdasarkan pengalaman dan pengamatannya terhadap kehidupan, yang dilakukan secara selektif dan dibentuk dengan tujuannya yang sekaligus memasukkan unsur hiburan dan penerangan terhadap kehidupan.

Salah satu contoh anime yang mencerminkan realitas kehidupan masyarakat di Jepang adalah *anime Stand By Me Doraemon* yang dirilis pada tahun 2014 lalu.

*Anime Stand By Me Doraemon* dikenal luas oleh masyarakat di luar Jepang karena mengangkat tema dengan latar fenomena yang menyuguhkan nilai-nilai moral budaya yang dimiliki oleh bangsa Jepang.

*Anime* ini bercerita tentang kehidupan seorang tokoh bernama Nobi Nobita, seorang siswa kelas 4 SD di Jepang yang terus-menerus mendapatkan kesialan dan selalu menjadi korban dari kenakalan teman-temannya di sekolah. Di tempat lain, karena tidak tahan melihat perlakuan yang dialami oleh Nobita, Sewashi, cucu dari cucu Nobita yang berasal dari abad ke-22 datang menggunakan mesin waktu bersama dengan robot kucing dari masa depan yang bernama Doraemon untuk

mengunjungi Nobita. Sewashi menjelaskan bahwa apabila Nobita dibiarkan seperti ini dan tidak merubah sikapnya, maka masa depan Nobita akan menjadi suram dan penuh penderitaan. Oleh karena itu, untuk menghindari terjadinya hal tersebut, Sewashi meminta tolong agar Doraemon bersedia untuk tinggal bersama dan membantu Nobita menghadapi masalah-masalahnya, akan tetapi Doraemon menolak permintaan dari Sewashi. Penolakan dari Doraemon membuat Sewashi memprogram paksa Doraemon agar tidak bisa kembali ke masa depan sebelum bisa membantu membahagiakan Nobita. Sejak saat itu, hari-hari penuh kesialan yang sebelumnya selalu dialami oleh Nobita perlahan menjadi hari yang indah berkat bantuan alat-alat ajaib dari masa depan yang dikeluarkan oleh Doraemon dari kantong ajaibnya. Di sinilah rasa persahabatan antara Nobita dan Doraemon mulai muncul hingga akhirnya Nobita merasakan kebahagiaan. Akan tetapi dengan bahagianya Nobita, itu artinya Doraemon harus kembali ke masa depan karena program yang dilakukan secara paksa oleh Sewashi yang mengharuskan Doraemon kembali ke masa depan, sekalipun pada saat itu Doraemon tetap ingin bersama Nobita.

Dari *anime* yang disutradarai oleh Takashi Yamazaki dan Ryuuichi Yagi ini terdapat hal unik yang memang sengaja ditonjolkan oleh pengarangnya, yaitu tentang hubungan persahabatan yang sangat erat antara tokoh Nobita dan Doraemon. Di dalam kisah persahabatan kedua tokoh tersebut terdapat nilai luhur bangsa Jepang yang telah sejak lama terkandung di dalam budaya Jepang, yaitu konsep *giri* dan *ninjou*. *Giri* menurut Benedict adalah utang-utang yang wajib dibayar dalam jumlah yang tepat sama dengan kebaikan yang diterima dan ada batas

waktunya (1982:125). Sedangkan *ninjou* apabila dilihat dari karakter kanji yang menyusunnya memiliki definisi yang merujuk pada perasaan kebaikan hati dan hubungan kasih sayang antara sesama manusia. Hubungan antara *giri* dan *ninjou* secara umum dapat didefinisikan sebagai hubungan tanggung jawab antar manusia dan perasaannya. Meskipun pada jaman sekarang konsep *giri* dan *ninjou* dianggap terkesan kuno akan tetapi konsep ini sangat penting sebagai panduan cara berhubungan yang baik dengan individu lain di dalam bermasyarakat, termasuk di dalamnya hubungan persahabatan antara dua individu atau lebih.

Pada *anime Stand By Me Doraemon*, memuat beberapa gambaran konsep *giri* dan *ninjou* baik yang tersirat melalui percakapan maupun potongan adegan di dalam persahabatan antara Nobita dan Doraemon yang menarik untuk dikaji. Dalam analisis ini penulis hanya membatasi konsep *giri* dan *ninjou* yang dilakukan oleh tokoh Nobita dan Doraemon saja, karena konsep *giri* dan *ninjou* yang terjadi di antara kedua tokoh inilah yang menyebabkan timbulnya hubungan persahabatan di antara kedua tokoh.

Menurut Shaffer (2005:112), persahabatan adalah sebuah hubungan yang kuat dan bertahan lama antara dua individu yang dikarakteristikan dengan kesetiaan, kekariban, dan saling menyayangi. Dengan kata lain persahabatan adalah sebuah hubungan dimana dua orang saling bersama menghabiskan waktu, berinteraksi dan saling menyediakan dukungan emosional. Dalam hubungan persahabatan, konsep *giri* dan *ninjou* tercermin pada sikap saling membalas kebaikan dan memberikan kasih sayang, yang merupakan hal paling utama agar persahabatan dapat tetap terjaga.

Adanya budaya Jepang seperti konsep *giri* dan *ninjou* yang terdapat di dalam *anime Stand By Me Doraemon* ini menjadikan penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang penerapan konsep *giri* dan *ninjou* karena menurut penulis tema yang digunakan dalam *anime* ini sangat mencerminkan citra dari budaya Jepang yang penuh dengan nilai-nilai luhur yang masih terjaga sampai saat ini.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang penulis ambil dalam penelitian ini adalah,

Bagaimana gambaran konsep *Giri* dan *Ninjou* pada persahabatan tokoh Nobita dan Doraemon dalam *anime Stand By Me Doraemon* karya sutradara Takashi Yamazaki dan Ryuuichi Yagi?

### 1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas yaitu,

Untuk mengetahui gambaran konsep *Giri* dan *Ninjou* pada persahabatan tokoh Nobita dan Doraemon dalam *anime Stand By Me Doraemon* karya sutradara Takashi Yamazaki dan Ryuuichi Yagi.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah menambah wawasan dan pemahaman mengenai konsep *Giri* dan *Ninjou* pada persahabatan tokoh Nobita dan Doraemon dalam *anime Stand By Me Doraemon*. Selain itu diharapkan penelitian ini juga dapat menjadi sumber referensi bagi pembelajar bahasa Jepang yang akan melakukan penelitian serupa ke depannya.

#### 1.5 Metode Penelitian

Berikut ini adalah metode penelitian yang digunakan penulis untuk mempermudah pembaca dalam memahami penelitian ini:

##### 1.5.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam metode pengumpulan data. Selanjutnya data akan dianalisis menggunakan metode deskriptif analisis. Menurut Ratna (2013:53), deskriptif analisis merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta kemudian disusul dengan menguraikan sampai pada tahap memberikan pemahaman dan penjelasan.

##### 1.5.2 Sumber Data

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah kutipan dialog dan adegan dalam *anime Stand by Me Doraemon* karya sutradara Takashi Yamazaki dan Ryuichi Yagi.

### 1.5.3 Pengumpulan Data

Langkah-langkah pengumpulan data pada penelitian ini adalah menonton *anime Stand by Me Doraemon* kemudian mencatat dialog dan potongan adegan yang mengandung data tentang konsep *giri* dan *ninjou* dan kemudian menerjemahkan dialog tersebut ke dalam bahasa Indonesia.

### 1.5.4 Analisis Data

Langkah analisis pertama setelah data dikumpulkan adalah data kemudian diklasifikasikan sesuai dengan langkah pengkajian yang telah ditentukan. Setelah itu data dianalisis dan kemudian memaparkan hasil penelitian. Kemudian langkah yang terakhir adalah menyimpulkan hasil penelitian.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan secara garis besar dalam penelitian ini dibagi menjadi empat bab.

Bab I, Pendahuluan. Pada bab pendahuluan ini berisi alasan dan latar belakang penulis memilih tema konsep *giri* dan *ninjou*. Selain itu juga berisi tentang rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini.

Bab II, Kajian Pustaka. Dalam kajian pustaka pada penelitian ini berisi mengenai penjelasan tentang antropologi sastra, konsep *giri* dan *ninjou*, *mise en scene*, dan penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan oleh penulis.

Bab III, Pembahasan. Pada bab ketiga ini berisi tentang sinopsis dari *anime Stand By Me Doraemon*, pembahasan serta penjelasan lebih mendalam mengenai

konsep *giri* dan *ninjou* yang terdapat pada persahabatan Nobita dan Doraemon dalam anime *Stand By Me Doraemon*.

Bab IV, Penutup. Di bab terakhir pada penelitian ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang diharapkan dapat memberikan masukan bagi penelitian selanjutnya. Selain itu juga terdapat daftar pustaka serta lampiran yang berhubungan dengan pembahasan.

