

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Film animasi merupakan bagian dari *Pop Culture* atau budaya pop Jepang. Budaya populer Jepang tidak hanya mencerminkan sikap dan terfokus pada masa kini tetapi juga menghubungkan ke masa lalu. Perfilman Jepang, masakan, program televisi, *manga*, dan musik semua dikembangkan dari tradisi seni dan sastra yang lebih tua, dan banyak tema dan gaya presentasi dapat ditelusuri ke bentuk seni tradisional.

Film Animasi Jepang atau yang kemudian dikenal dengan *Anime*. Kata *anime* tampil dalam bentuk tulisan terdiri dari tiga karakter *katakana* yaitu *a, ni, me* (アニメ) merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris "*Animation*" dan diucapkan sebagai "*Anime-shon*". *Anime* adalah film atau episode yang memanfaatkan animasi untuk menyampaikan sebuah cerita. *Anime* didasarkan sebagian besar dari komik animasi atau *manga*.

Beberapa dekade sejak *anime* dibuat muncul berbagai *genre*. Mereka termasuk berbagai jenis dari fiksi ke *sci-fi*. Keseluruhan *genre* yang ada memiliki makna sendiri dan menjadi representasi dari masyarakat Jepang Seperti film *anime Howl Moving Castle* (film) yang dibuat pada tahun 2004, yang memiliki tema anti-perang, dengan menyampaikan pesan melalui film animasi membuatnya lebih berpengaruh pada masyarakat Jepang.

Pertumbuhan *anime* selama puluhan tahun telah sangat penting bagi Jepang karena budaya *anime* memungkinkan untuk hal umum yang dapat dieksplorasi. *Anime* telah berkembang sedemikian rupa dalam kebudayaan Jepang, dan menghasilkan produk lain berupa mainan karakter *anime*, motif pakaian, *costplay* dan bahkan menjadi karakter *video game* yang memungkinkan Jepang menyentuh pasar ekonomi yang lebih luas. Hal tersebut membuat *anime* yang pada dasarnya merupakan bentuk hiburan kini telah bertransformasi menjadi suatu industri yang sangat berkembang dan juga menjadi media untuk memvisualisasikan nilai-nilai budaya Jepang secara imajinatif agar dapat diterima lebih luas.

Pada dasarnya film sebagai hasil dari budaya dapat menjadi objek penelitian yang bisa menggambarkan situasi ataupun pola pikir masyarakat pada saat itu. Tahun 1970-an peneliti berpendapat bahwa film lebih dari sekedar seni, film adalah fenomena linguistik. Para peneliti ini mendasarkan diri pada ajaran-ajaran linguistik Ferdinand de Saussure dan konsepsi semiotika Charles Sanders Peirce yang memandang film sebagai bahasa atau setidaknya fenomena menyerupai bahasa yang memungkinkan manusia untuk mengenali partikel-partikel di dalamnya.

*Anime* yang membuat penulis tertarik dalam hal ini untuk diteliti adalah *Toki wo Kakeru Shoujo* (時をかける少女; judul bahasa Inggris: *The Girl Who Leapt Through Time*) adalah sebuah *anime* tahun 2006 yang diproduksi studio animasi Madhouse dan didistribusikan Kadokawa Herald Pictures dengan disutradarai oleh Mamoru Hosoda yang berkat film animasi ini dikatakan sebagai sutradara yang disejajarkan dengan Hayao Miyazaki. Film animasi ini diputar

pertama kalinya untuk umum di Jepang pada 15 Juli 2006. Novel karya Tsutsui Yasutaka, *Toki wo Kakeru Shoujo* (1967) menjadi dasar *anime* ini, namun *anime* ini bukan sekadar versi layar lebar novel tersebut, melainkan merupakan kelanjutan dari cerita novel dan mengambil *setting* pada 20 tahun setelah kejadian di buku. Yasutaka sendiri memuji film ini sebagai "generasi kedua yang sebenarnya" dari bukunya.

Film *Toki wo kakeru shoujo* sendiri memperoleh sambutan yang sangat bagus pada beberapa festival yang diikutinya. *Toki wo Kakeru Shoujo* merupakan Film Animasi Terbaik dalam kategori *ANIMA'T* pada Festival Film Internasional Catalunya, Penghargaan Utama Animasi pada Penghargaan Film Mainichi, Film Animasi Terbaik pada Penghargaan Akademi Jepang, Penghargaan Utama dalam Kategori Animasi pada Japan Media Arts Plaza, serta Animasi Terbaik pada Pameran Anime Internasional Tokyo. dan lain sebagainya.

*Anime* ini menceritakan Makoto Konno, seorang pelajar SMA di Tokyo, mendapat kemampuan untuk melakukan perjalanan waktu saat terlibat dalam sebuah kecelakaan di perlintasan kereta api pada suatu hari. Awalnya merasa terkejut dengan kemampuan barunya tersebut, Makoto kemudian memanfaatkannya agar tidak terlambat ke sekolah dan memperoleh nilai sempurna saat ujian, namun kemudian muncul kejadian-kejadian yang tidak sesuai dengan apa yang ia harapkan ketika perjalanan waktu itu dilakukan.

Makna yang terkandung dalam *Toki wo Kakeru Shoujo* (novel) tentu sangat menarik bagi masyarakat Jepang, hal ini terbukti dengan adanya produksi berulang atau *remake* sejak novelnya muncul di tahun 1967, di Jepang telah

diproduksi menjadi film serial televisi (1972), dibuat menjadi film (1983), *short story*, drama (1985), serial televisi (1984); film layar lebar (1987); *manga* (2004); animasi (2006); film sinema (2010).

Masyarakat Jepang memiliki budaya yang dikenal di seluruh dunia yaitu mengenai konsep waktu. Bagi masyarakat Jepang waktu dipandang begitu tegas. Keterlambatan adalah sebuah hal yang sangat buruk. Ini terdengar sedikit kolot, tapi melakukan hal yang tidak produktif atau tidak berguna masih dipandang sebagai pemalas. Banyak anak-anak yang dimarahi hanya karena bermain-main saja, oleh karena itu menjadi hal yang umum jika masyarakat Jepang bekerja secara berlebihan, menjadi *workaholic* dan *schoolaholic*. Bisa dikatakan masyarakat Jepang sangat produktif dan pintar, sebagai contoh mereka dapat menjadi negara penghasil teknologi yang sangat diperhitungkan di dunia namun di sisi lain waktu ini juga meningkatkan kasus bunuh diri yang diakibatkan tingkat stress yang begitu tinggi.

*Anime Toki wo Kakeru Shoujo*, menggambarkan pandangan terkait waktu, menunjukkan serta mengisyaratkan bermacam pemaknaan melalui kejadian yang dialami para tokoh. Rasa cemas, gembira dan keinginan melakukan perubahan sangat kental terasa. Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai *Toki wo Kakeru Shoujo* yang merupakan bagian dari masyarakat Jepang, dalam hal ini dikaitkan dengan kejadian dan pandangan tokoh utama Makoto dalam film *Toki wo Kakeru Shoujo*.

## **1.2 Pembatasan Masalah**

Penulisan skripsi ini membatasi kajian mengenai interpretasi makna waktu yang tercermin dalam film *Toki wo Kakeru Shoujo*.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk memaparkan bagaimana interpretasi konsep waktu seperti yang tercermin dalam film *Toki wo Kakeru Shoujo*.

## **1.4 Pendekatan dan Metode Penelitian**

Metode memiliki kesamaan pengertian dengan prosedur, tata cara, alat, dan teknik, atau dapat pula dikatakan sebagai suatu aturan yang dibuat supaya mendapatkan hasil yang sistematis dan logis. Metode dapat dikatakan suatu kerangka berpikir yang tersusun dengan suatu maksud dan tujuan.

Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dengan pendekatan filsafat. Penelitian kualitatif secara luas menggunakan pendekatan interpretif dan kritis pada masalah-masalah sosial, penelitian kualitatif lebih memfokuskan dirinya pada makna subjektif, pendefinisian, metafora, dan deskripsi pada kasus-kasus yang spesifik. Penelitian yang berfokus pada interpretasi makna waktu dalam film *Toki wo Kakeru Shoujo*.

Penelitian deskriptif adalah suatu metode penelitian yang dilakukan dengan tujuan utama untuk membuat gambaran atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif. Penelitian deskriptif adalah penelitian untuk menemukan fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif yaitu mengumpulkan

data berdasarkan faktor-faktor yang menjadi pendukung terhadap objek penelitian, kemudian menganalisa faktor-faktor tersebut untuk dicari peranannya (Arikunto, 2010: 151).

Dalam penelitian ini desain metode yang digunakan adalah analisis kualitatif yaitu merangkum sejumlah data besar yang masih mentah menjadi informasi yang dapat diinterpretasikan. Data yang dimaksud adalah kutipan-kutipan percakapan yang berasal dari *anime Tiko wo Kakeru Shoujo*.

Sastra adalah suatu kegiatan kreatif, sebuah karya seni. Sedangkan studi sastra adalah cabang ilmu pengetahuan. Ruang lingkup sastra (*literature*) adalah kreativitas penciptaan, sedangkan ruang lingkup studi sastra (*literary study*) adalah ilmu dengan sastra sebagai objeknya. metode penelitian sastra yang pada awalnya hanya digunakan untuk menjelaskan segala sesuatu yang berhubungan dengan *text* atau bahasa, sekarang telah diterapkan untuk dapat mengkaji non-fiksi, fiksi populer, film, dokumen sejarah, hukum, periklanan dan yang terkait di bidang studi budaya. Sastra, dengan demikian, berfokus pada kreativitas, sedangkan studi sastra berfokus pada ilmu. Pertanggungjawaban sastra adalah estetika, sedangkan pertanggungjawaban studi sastra adalah logika ilmiah.

Cara ilmiah untuk mendekati karya seni sastra adalah dengan menerapkan metode-metode yang dikembangkan oleh ilmu-ilmu alam pada studi sastra. Misalnya, sikap-sikap ilmiah seperti objektivitas, kepastian, dan sikap tidak terlibat. Usaha lain adalah meniru metode ilmu-ilmu alam melalui studi sumber, asal, dan penyebab (metode genetik). Secara lebih ketat, kausalitas ilmiah

semacam ini dipakai untuk menjelaskan fenomena sastra dengan mengacu pada kondisi ekonomi, sosial, dan politik sebagai faktor-faktor penyebab.

Ada dua hal yang dapat membedakan sastra dan studi sastra. Pertama adalah mengikuti metode-metode ilmiah atau ilmu sejarah, dengan sekadar mengumpulkan fakta-fakta atau menyusun hukum-hukum sejarah yang sangat umum. Cara kedua adalah menekankan subjektivitas dan individualitas, serta keunikan karya sastra. Tetapi cara yang kedua ini diterapkan secara ekstrim. Intuisi pribadi dapat mengarah pada apresiasi yang bersifat emosional saja, suatu subjektivitas total. Penekanan pada “individualitas” dan “keunikan” karya sastra walaupun merupakan reaksi sehat terhadap kecenderungan main generalisasi dapat membuat orang lupa bahwa tak ada satu karya sastra pun yang seratus persen “unik”.

Dalam studi sastra yang paling banyak dibahas adalah latar (*setting*), lingkungan (*environment*) dan hal-hal yang bersifat eksternal. Metode ekstrinsik ini tidak terbatas pada studi tentang sastra lama. Tetapi juga dapat diterapkan pada kesusastraan modern. Kadang-kadang hal ekstrinsik hanya mengaitkan sastra dengan konteks sosialnya atau dengan perkembangan sebelumnya saja.

Sastra sering dilihat sebagai suatu bentuk filsafat, atau sebagai pemikiran yang terbungkus dalam bentuk khusus. Sehingga sastra dianalisis untuk mengungkapkan pemikiran-pemikiran hebat. Rudolf Ungel (dengan memakai pemikiran-pemikiran Dilthey) ia menyatakan bahwa sastra bukanlah filsafat yang diterjemahkan dalam bentuk pencitraan dan sajak, melainkan ekspresi suatu sikap yang umum terhadap kehidupan.

Filsafat dari segi semantik berasal dari bahasa Yunani “*Philosophia*” yang berarti cinta kepada kebijaksanaan atau cinta kepada kebenaran. *Philo* sendiri berarti cinta dan *Sophia* yang berarti kebenaran.

Menurut Harold H. Titus, dalam arti sempit filsafat diartikan sebagai sains yang berkaitan dengan metodologi, dan dalam arti luas filsafat mencoba mengintegrasikan pengetahuan manusia yang berbeda-beda dan menjadikan suatu pandangan yang komprehensif tentang alam semesta, hidup, dan makna hidup. Jadi, filsafat memiliki karakteristik spekulatif, radikal, sistematis, komprehensif, dan universal.

Lebih lanjut Harold H. Titus mendefinisikan, (1) Filsafat adalah sekumpulan sikap dan kepercayaan terhadap kehidupan dan alam yang biasanya diterima secara tidak kritis. Filsafat adalah suatu proses kritik atau pemikiran terhadap kepercayaan dan sikap yang dijunjung tinggi; (2) Filsafat adalah suatu usaha untuk memperoleh suatu pandangan keseluruhan; (3) Filsafat adalah analisis logis dari bahasa dan penjelasan tentang arti kata dan pengertian (konsep); Filsafat adalah kumpulan masalah yang mendapat perhatian manusia dan yang dicirikan jawabannya oleh para ahli filsafat.

Tujuan, fungsi, dan manfaat filsafat menurut Harold H. Titus adalah suatu usaha memahami alam semesta, maknanya dan nilainya. Apabila tujuan ilmu adalah kontrol, dan tujuan seni adalah kreativitas, kesempurnaan, bentuk keindahan komunikasi dan ekspresi, maka tujuan filsafat adalah pengertian (*understanding*) dan kebijaksanaan (*wisdom*)

Penjelasan merupakan analisis struktur yang dilakukan terhadap karya dengan melihat hubungannya pada dunia yang ada di dalam teks. Kata-kata yang memiliki berbagai bentuk makna, yang sifatnya tidak langsung dan kias, demikian dapat dipahami dengan simbol-simbol tersebut. Simbol dan interpretasi konsep yang mempunyai pluraritas makna yang terkandung di dalam simbol atau kata-kata di dalam bahasa. Setiap interpretasi adalah upaya untuk membongkar makna yang terselubung.

Dengan memandang film sebagai sebuah teks dan bahasa menjadi sumber dalam penelitian, maka dari itu studi sastra dengan pendekatan filsafat dianggap paling sesuai untuk dapat membantu peneliti dalam mengkaji interpretasi waktu di masyarakat Jepang dalam *anime Toki wo kakeru Shoujo*.

### **1.5 Organisasi Penulisan**

Penulisan skripsi ini terbagi menjadi empat bab dan di dalam setiap bab-nya terdapat sub-bab. Bab I merupakan pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah mengungkapkan alasan pengambilan penelitian, pembatasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian yang merupakan kerangka dalam penulisan, dan terakhir adalah organisasi penulisan, yang merinci secara garis besar isi dari skripsi ini. Bab II merupakan landasan teori yang membahas mengenai pengertian dan perspektif waktu, perkembangan konsep waktu di masyarakat Jepang, dan teori waktu menurut ahli. Bab III merupakan analisis film *Toki wo Kakeru Shoujo* yang mengemukakan analisis dialog dan kondisi situasi yang mencerminkan konsep waktu, penulisan disusun mengikuti alur cerita

ketika perjalanan waktu terjadi. Kemudian bab IV merupakan kesimpulan dari analisis konsep waktu dalam film *Toki wo Kakeru Shoujo*.

