

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saya memilih karya ilmiah saya dari suatu film anime karena anime merupakan animasi khas negeri sakura Jepang yang biasanya dicirikan lewat gambar – gambar yang berwarna warni dan menampilkan beberapa tokoh – tokoh yang beragam. Keberagaman tokoh dalam suatu adegan lokasi dan juga cerita yang ditunjukkan pada ragam jenis penonton. Anime dipengaruhi oleh gaya gambar manga atau komik khas negeri sakura jepang. Kata *anime* itu sendiri tampil dalam bentuk tulisan katakana 3 karakter (アニメ, dibaca a-ni-me bukan anim). Di Jepang sendiri masyarakatnya sangat senang membaca manga dan menonton anime. Maka tak heran jika produk Jepang yang diproduksi sangat dicintai oleh negaranya hingga para kreatornya dapat termotivasi untuk menciptakan produk yang berkualitas lagi. Hingga pada akhirnya kejayaan di bidang ekonomi dan budaya Jepang yang melanda seantero dunia. Kata anime sendiri merupakan singkatan dari istilah animation dalam bahasa Inggris yang merujuk pada sebuah jenis animasi. Namun di luar Jepang, penggunaan istilah anime kemudian dikhususkan pada animasi produksi negara Jepang. Anime bisa berupa animasi dengan teknik tradisional (kartun, teknik menggambar dengan tangan) atau pun animasi dengan teknologi komputer (3D, CGI).

Pada saat itu, muncul pula anime pertama yang mempunyai skuel yaitu Sarugashima (1930:21) dan kelanjutannya yaitu Kaizoku-bune (1931). Pada tahun 1927, Amerika Serikat telah berhasil membuat animasi menggunakan suara, pada

saat itu hanya menggunakan background music. Jepang kemudian mengikuti langkah itu dengan anime pertama yang menggunakan musik adalah Kujira (1927) karya Noburo Ofuji. Sedangkan anime pertama yang “berbicara” adalah karya Ofuji yang berjudul Kuro Nyago (1930) yang berdurasi 90 detik.

Salah satu anime yang tercatat sebelum meletus Perang Dunia II dan merupakan anime pertama dengan menggunakan *optic track* seperti yang digunakan pada masa sekarang adalah Chikara To Onna No Yonaka (1932) karya Kenzo Masaoka. Dalam tahun 1943 Masaoka bersama dengan seorang muridnya, Senoo Kosei, mereka membuat kurang lebih lima episode anime yang berjudul Momotaro no Umiwashi. Anime yang ditayangkan ini merupakan anime Jepang pertama dengan durasi lebih dari 30 menit. Medekati akhir dari Perang Pasifik, yaitu pada bulan april 1945 Senoo telah membuat dan menampilkan kurang lebih sembilan episode anime yang merupakan karya besarnya.

Setelah Perang Dunia II, Industri anime dan manga bangkit kembali berkat Osamu Tezuka. Orang yang dijuluki “God of Manga” pada waktu itu dia masih berumur 20 tahun dan karya nya adalah Shintakarajima yang muncul pada tahun 1947 hanya dalam waktu beberapa tahun saja, Tezuka menjadi sangat terkenal .

Ketika habis masa kontraknya dengan Toei pada tahun 1962, Tezuka kemudian mendirikan Osamu Production Animation Departement, yang kemudian disebut dengan Mushi Productions dengan produksi film pertamanya film pendek yang berjudul Aru Machi Kado no Monogatari (1962). Produk Mushi Productions yang terkenal adalah Tetsuwan Atom, Namun Tetsuwan Atom bukanlah animasi televisi buatan lokal pertama yang di tayangkan.

Tahun 1960 adalah pertama kalinya ditayangkan anime TV di Jepang,

yaitu *Mitsu no Hanashi (Tree Tales) – The Third Blood* yang merupakan anime TV Spesial. Dilanjutkan dengan penayangan serial anime TV produksi Otogi – Pro berjudul *Instant Story* pada tanggal 1 Mei 1961 di stasiun televisi Fuji (Fuji Terebi). Walaupun hanya berdurasi 3 menit serial ini cukup mendapat popularitas serta bertahan hingga tahun 1962.

Penayangan anime tersebut menjadi tanda bagi kelahiran anime TV Series produksi Jepang pertama, meski demikian, *Tetsuwan Atom* adalah anime pertama yang ditayangkan secara reguler. Acara ini sangat terkenal bahkan sampai ke beberapa negara di luar Jepang, di Amerika *Tetsuwan Atom* dikenal sebagai *Astro Boy*.

Anime sendiri memiliki teknik dan jenis yang beragam karena sejatinya merupakan karya animasi itu sendiri. Terdapat juga banyak genre anime mulai dari *action, fantasy, slice of life, comedy, mecha, romance, sport*, horor dan lain-lain. Anime pun mengandung beberapa unsur dalam film atau karya animasi lain, mulai dari plot, alur cerita, konsep, karakter, sinematografi dan lain-lain. Karena merupakan produksi Jepang, anime banyak menggunakan nama karakter dari nama Jepang, sebut saja tokoh-tokoh anime terkenal seperti *Naruto Uzumaki, Roronoa Zoro, Ichigo Kurosaki, Rurouno Kenshin, Sasuke Uchiha* dan lain-lain. Meski tentu seiring perkembangan zaman, banyak anime yang memadukan unsur budaya barat dan negara lain sehingga baik nama karakter atau pun setting tempat tidak didominasi Jepang, misalnya *Attack on Titan* banyak menggunakan nama tradisional Jerman atau *Magi* yang bersetting di Timur Tengah. Karakter anime juga memiliki ciri khas unik dibanding produksi animasi dari negara lain, seperti mata yang lebar, mulut yang kecil, hidung yang mancung atau

ekspresi karakter yang khas. Ciri khas lain seperti rambut berwarna-warni atau mungkin kostum yang unik. Banyak juga karakter anime yang memiliki kekuatan khusus, tergantung pada tema dan plot tiap anime.

Judul film anime yang saya teliti adalah *Hotaru No Haka*. Film ini mengisahkan kakak beradik korban perang yang terus berusaha untuk bertahan hidup dan dikisahkan pada jaman perang dunia II, yang mana negara Amerika menyerang negara Jepang.

*“Hotaru No Haka”* bercerita tentang seorang gadis kecil dan kakaknya yang harus bertahan hidup setelah ibu mereka mati terkena bom, dan ayah mereka juga pun tak terdengar kabarnya. Pada awalnya, sang kakak, Seita tak memberitahu adiknya, Setsuko bahwa ibu mereka sudah tiada. Setelah rumah mereka hancur tanpa sisa, Seita mengajak Setsuko untuk tinggal di rumah bibinya. Namun bibi mereka menganggap keduanya sebagai parasit. Padahal bibi mereka yang menjual barang-barang warisan keduanya untuk dimakan keluarganya sendiri. Akhirnya mereka pun pergi, dan menemukan sepasang gua kecil di tepi bukit dekat sungai. Di sanalah mereka tinggal. Di gua tersebut, pada awalnya mereka makan makanan yang enak, tetapi lama-kelamaan persediaan makanan pun habis, Setsuko mulai sakit-sakitan, lapar dan bagian punggung Setsuko sering merah-merah karena gatal. Seita berusaha mencari bahan makanan dan mereka mulai memanggang kodok yang ada di sungai untuk di makan. Sementara perang belum usai. Mereka tidak mendapat bantuan, Setsuko semakin kurus karena makan sembarangan sehingga terkena diare. Seita sampai nekat mencuri, menjarah, dan sempat ditangkap polisi. Sangat memilukan ketika di akhir-akhir kehidupannya, Setsuko ditanya ingin makan apa, dan dia menjawab nama-nama makanan yang enak.

Seita pun berjanji akan memberikannya. Namun pada akhirnya gadis itu mati, menjelang kematiannya, sang kakak pun pada akhirnya juga mati kelaparan di stasiun kereta.

Banyak beberapa bagian yang diketahui dalam film tersebut, bahwa film *Hotaru No Haka* adalah kisah nyata dari kejadian peperangan. Penulis meneliti film tersebut dikarenakan film *Hotaru No Haka* merupakan salah satu film yang mempunyai adegan yang menurut penulis menyerupai dengan kejadian yang sesungguhnya. Khususnya fakta sejarah yang terjadi selama perang dunia ke-II. Penulis akan mencari bagian mana saja hasil peniruan dari kejadian nyata yang dituangkan ke dalam film *Hotaru No Haka*.

Peniruan di kejadian nyata tidak dituangkan sepenuhnya ke dalam film, sehingga ini adalah tugas penulis untuk mencari data hasil peniruan yang terdapat dalam film *Hotaru No Haka* dan kejadian sesungguhnya. Peniruan ini disebut dengan mimesis. Mimesis diartikan sebagai pendekatan sebuah pendekatan yang dalam mengkaji karya sastra selalu berupaya untuk mengaitkan karya sastra dengan realitas atau kenyataan.

Mimesis menurut Abrams di dalam artikel "*rumpunsastra*" mimesis adalah pendekatan kajian sastra yang menitik beratkan kajian terhadap hubungan karya sastra dengan kenyataan di luar karya sastra. Pendekatan yang memandang karya sastra sebagai imitasi dan realitas. Oleh karena itu, dalam penelitian, penulis akan melakukan analisa terhadap mimesis yang ditampilkan dalam film "*Hotaru No Haka*", khususnya yang diduga berkaitan dengan fakta sejarah.

Istilah mimesis berasal dari bahasa Yunani yaitu Mimesis yang berarti meniru tiruan atau perwujudan. Secara umum mimetik dapat diartikan sebagai

suatu pendekatan yang memandang karya sastra sebagai tiruan atau pembayangan dari dunia kehidupan nyata. Mimesis juga dapat diartikan sebagai suatu teori yang dalam metodenya membentuk suatu karya sastra dengan didasarkan pada kenyataan kehidupan sosial yang dialami dan kemudian dikembangkan menjadi suatu karya sastra dengan penambahan skenarip yang timbul dari daya imajinasi dan kreatifitas pengarang dalam kehidupan nyata tersebut.

Pengertian mimesis menurut para ahli (Barendregt, 2016:330) :

**Plato**

Mengungkapkan bahwa sastra atau seni hanya merupakan peniruan mimesis atau pencerminan dari kenyataan.

**Aritoteles**

Berpendapat bahwa mimesis bukan hanya sekedar tiruan, bukan sekedar potret dan realitas melainkan telah melalui kesadaran personal batin pengarangnya.

**Raverzt**

Berpendapat bahwa mimesis dapat diartikan sebagai sebuah pendekatan yang mengkaji karya sastra yang berupaya untuk mengaitkan karya sastra dengan realitas suatu kenyataan.

**Abrams**

Mengungkapkan pendekatan mimetik adalah pendekatan kajian sastra yang menitik beratkan kajiannya terhadap hubungan karya sastra dengan kenyataan di luar karya sastra.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, penulis menetapkan permasalahan yang perlu dibahas yaitu :

Unsur mimesis apa yang terkandung dalam film *Hotaru No Haka* ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagian mana sajakah yang menjadi mimesis dalam film "*Hotaru No Haka*" dan untuk memberikan gambaran mengenai perang dunia ke II.

### **1.4 Pendekatan dan Metode Penelitian**

Istilah 'pendekatan' dalam suatu proses penelitian sastra diidentikkan dengan titik berangkat sekaligus sisi-sisi objektif yang dimanfaatkan peneliti dalam menjalankan penelitiannya. Dalam penelitian sastra atau kritik sastra, berbagai bentuk pendekatan dapat dimanfaatkan. Bahkan penelitian sastra menisbikan pemanfaatan lebih dari satu jenis pendekatan. Meskipun demikian, pendekatan-pendekatan tersebut senantiasa melahirkan konklusi-konklusi yang berbeda, bahkan bersifat kontras. Hal ini disebabkan oleh perbedaan sudut pandang dan dasar-dasar pembentuk tiap-tiap pendekatan tersebut, juga relevansi-relevansinya dengan kaidah-kaidah diluar karya sastra yang diteliti. Karya sastra, menurut DR. Faruk adalah suatu model yang memodelkan kenyataan semesta. Pandangan ini menganggap bahwa karya sastra merupakan suatu dunia kata-kata yang membentuk suatu realitas imajinatif, suatu kehidupan yang dihidupkan lewat pembacaan dan penafsiran. Felix Vodicka yang adalah murid dari Jan Mukarovsky (kritikus sastra asal Polandia) juga berasumsi bahwa sebuah karya

sastra yang tidak dibaca, tidak ditafsirkan hanya akan menjadi sebuah artefak, atau struktur mati. Dengan kata lain “tidak berguna”. Tidaklah demikian jika kita bersandar pada pengertian sastra sebagai sebuah seni yang diekspresikan bermedium bahasa, yang kompleksitasnya meliputi nilai-nilai edukasi, moral dan estetika.

Jika kita bersandar pada pengertian sastra diatas, maka jelas sebuah karya sastra bersifat dibutuhkan. Aristoteles dalam perdedebatannya dengan Plato yang tidak lain adalah gurunya sendiri berkata bahwa nilai-nilai seni di dalam karya sastra sarat dengan muatan-muatan edukasional dan moral, yang memungkinkan seseorang mengalami penyucian jiwa, menjadikan manusia lebih budiman; dan proses penyucian jiwa lewat seni ini dia (Aristoteles) sebut dengan istilah Katharsis. “Karya sastra harus dibaca dan ditafsirkan”. Ini merupakan dalil dasar yang harus menjadi pedoman. Namun bagaimanakah agar seseorang dapat membaca dan menafsirkan sebuah karya sastra dengan berhasil? Menurut Roland Barthes, cara pembacaan karya sastra yang berhasil adalah dengan meniadakan pengarangnya. Proses penghilangan pengarang ini disebutnya Depersonalisasi.

Namun tesis Barthes di atas ditentang oleh Prof. Teeuw yang berasal dari Leiden. Teeuw berkata bahwa karya sastra merupakan media interaksi antara pengarang dan pembaca. Penafian atau penghilangan pengarang atau depersonalisasi itu tidak lain adalah pembunuhan sumber yang akan mengurangi motif penulisan dan makna tulisan. Seorang pembaca membaca karya sastra tidak lain adalah mengadakan komunikasi tidak langsung dengan pengarang, dalam rangka mendekati maksud pengarang, agar dapat memetik hikmah dari karya yang bersangkutan. Tesis Teeuw ini terkesan emosional. Teeuw menekankan

keterlibatan emosional antara pembaca dengan pengarang. Namun menurut saya, keterlibatan emosional dalam pembacaan karya sastra akan terjadi antara pembaca dan tokoh-tokoh cerita dalam karya sastra tersebut, sehingga depersonalisasi tidak akan menyebabkan hilangnya keterlibatan emosional. Idealnya, setiap pendekatan hampir memiliki keunggulan dan kelemahan tertentu. Sehingga penggunaan lebih dari satu pendekatan bisa menciptakan kerancuan dalam konklusi. Seorang ahli dan pengguna bahasa, bergulat dengan dunia bunyi dan dunia makna. Karya sastra yang adalah seni yang bermediumkan bahasa sarat dengan makna-makna.

Sedangkan dunia makna yang tidak berkaitan dengan bahasa adalah filsafat. Pentingnya pengetahuan tentang pendekatan-pendekatan (approaches) dalam penelitian sastra, adalah supaya tidak terdapat kontradiksi dalam konklusi. Dalam diktat ini, saya akan mengulas secara garis besar mengenai teori-teori yang berhubungan dengan pendekatan penelitian sastra.

Karya sastra merupakan sebuah dunia yang terdiri dari kata-kata. Kata-kata terbentuk dari huruf-huruf. Huruf-huruf merupakan simbol-simbol bunyi. Bunyi-bunyi memiliki makna. Sehingga sastra sebagai dunia kata-kata, adalah dunia makna-makna. Perbedaan antara sastra lisan dan sastra tulisan hanya pada bentuk. Namun sifat daripada keduanya adalah sama. Dimana tulisan mewakili lisan dan mengabadikan bunyi atau lisan tersebut. Namun dalam sejarahnya, sastra lisan berpeluang besar untuk berubah, sedangkan sastra tulisan senantiasa terjaga orisinalitasnya. Uhlenbeck membedakan antara bahasa lisan dan bahasa tulisan, dan dia berkesimpulan bahwa masing-masing bahasa (lisan dan tulisan) memiliki keunggulan dan kelemahan.

Mimesis berasal bahasa Yunani yang berarti tiruan. Dalam hubungannya dengan kritik sastra mimesis diartikan sebagai pendekatan sebuah pendekatan yang dalam mengkaji karya sastra selalu berupaya untuk mengaitkan karya sastra dengan realitas atau kenyataan.

Aristoteles adalah seorang pelopor penentangan pandangan Plato tentang mimesis, yang berarti juga menentang pandangan rendah Plato terhadap seni. Apabila Plato beranggapan bahwa seni hanya merendahkan manusia karena menghimbau nafsu dan emosi, Aristoteles justru menganggap seni sebagai sesuatu yang bisa meninggikan akal budi. Di dalam artikel "Usliemedia News" Teew (1984:221) mengatakan bila Aristoteles memandang seni sebagai katharsis, penyucian terhadap jiwa. Karya seni oleh Aristoteles dianggap menimbulkan kekhawatiran dan rasa khas kasihan yang dapat membebaskan dari nafsu rendah penikmatnya.

Aristoteles menganggap seniman dan sastrawan yang melakukan mimesis tidak semata-mata menjiplak kenyataan, melainkan sebuah proses kreatif untuk menghasilkan kebaruan. Seniman dan sastrawan menghasilkan suatu bentuk baru dari kenyataan indrawi yang diperolehnya. Dalam artikel "radenpekik news" dikatakan bahwa dalam buku yang berjudul *Poetica* (via Luxemburg.1989:17), Aristoteles mengatakan bahwa sastra bukan copy (sebagaimana uraian Plato) melainkan suatu ungkapan mengenai "universalia" (konsep-konsep umum). Dari kenyataan yang menampakkan diri kacau balau seorang seniman atau penyair memelih beberapa unsur untuk kemudian diciptakan kembali menjadi 'kodrat manusia yang abadi', kebenaran yang universal. Itulah yang membuat Aristoteles

dengan keras berpendapat bahwa seniman dan sastrawan jauh lebih tinggi dari tukang kayu dan tukang-tukang lainnya.

Pandangan positif Aristoteles terhadap seni dan mimesis dipengaruhi oleh pemikirannya terhadap 'ada' dan ide-ide. Aristoteles menganggap Ide-ide manusia bukan sebagai kenyataan. Jika Plato beranggapan bahwa hanya ide lah yang tidak dapat berubah, Aristoteles justru mengatakan bahwa yang tidak dapat berubah (tetap) adalah benda-benda jasmani itu sendiri. Benda jasmani oleh Aristoteles diklasifikasikan ke dalam dua kategori, bentuk dan kategori. Bentuk adalah wujud suatu hal sedangkan materi adalah bahan untuk membuat bentuk tersebut, dengan kata lain bentuk dan materi adalah suatu kesatuan

Dalam proses menyusun skripsi ini, peneliti akan menggunakan metode pendekatan sejarah yang dimana sejarah adalah suatu ilmu yang didalamnya membahas berbagai peristiwa dengan memperhatikan unsur, tempat, waktu, objek, latar belakang dan pelaku dari peristiwa tersebut. Menurut ilmu ini, segala peristiwa dapat dilacak dengan melihat kapan peristiwa itu terjadi, dimana, apa sebabnya, siapa yang terlibat dalam peristiwa tersebut.

Studi kepustakaan adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia, dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik. Studi kepustakaan merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari suatu penelitian. Teori-teori yang mendasari masalah dan bidang yang akan diteliti dapat ditemukan dengan melakukan studi

kepuustakaan. Selain itu seorang peneliti dapat memperoleh informasi tentang penelitian-penelitian sejenis atau yang ada kaitannya dengan penelitiannya. Dan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Dengan melakukan studi kepuustakaan, peneliti dapat memanfaatkan semua informasi dan pemikiran-pemikiran yang relevan dengan penelitiannya.

### **1.5 Organisasi Penulisan**

Dalam penelitian mengenai studi kasus dalam film ini terdiri dari empat bab. Yang mencakup landasan teori, analisis data yang diteliti dan kesimpulan yang diambil penulis. Penulis menggunakan organisasi penulisan sebagai berikut :

Bab I berisi latar belakang dan penulis memilih topik penelitian yang menganalisis yang terdapat di film “*Hotaru No Haka*” ( *Grave Of The Firefiles* ). Lalu, diuraikan juga rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, beserta tujuan penelitian, metode dan sistematika penelitian. Bab II membahas tentang teori mimesis yang berada dalam karya sastra yang berkaitan dengan topik penelitian. Salah satunya menganalisis adegan yang terdapat di film “*Hotaru No Haka*”. Bab III berisi analisis data-data yang berhubungan dengan topik penelitian. Bab IV yaitu bab terakhir merupakan kesimpulan yang penulis ambil dari keseluruhan penelitian, terutama analisis yang diuraikan di bab III.