

**PERBANDINGAN KARAKTER TOKOH FILM
MEET ME AFTER SUNSET DENGAN *TAIYO NO UTA*
(SEBUAH KAJIAN SASTRA BANDINGAN)**

Iqbal Murtadho

NIM. 13010115140061

Sastra Indonesia

Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Diponegoro

Semarang

2020

INTISARI

Murtadho, Iqbal. 2020. "Karakter Tokoh Film *Meet Me After Sunset* dengan *Taiyo No Uta*: Sebuah Kajian Sastra Bandingan". Skripsi. Program Strata I Sastra Indonesia. Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, Semarang. Dibimbing oleh Dr. Sukarjo Waluyo, S.S., M.Hum. dan Laura Andri, R.M., S.S., M.A.

Objek penelitian yang penulis gunakan yaitu film *Meet Me After Sunset* dan *Taiyo No Uta*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan unsur struktur naratologi pada film *Meet Me After Sunset* dan *Taiyo No Uta* dan perbandingan karakter tokoh utama dalam film *Meet Me After Sunset* dan *Taiyo No Uta*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode komparatif dengan pendekatan struktural. Adapun langkah-langkah yang digunakan oleh penulis adalah sumber data, teknis analisis data, dan pemaparan hasil analisis. Sumber data penelitian ini adalah film *Meet Me After Sunset* dan *Taiyo No Uta*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa struktur film *Meet Me After Sunset* dan *Taiyo No Uta* meliputi: cerita dan plot, urutan waktu, ruang, tokoh dan penokohan, tujuan, permasalahan dan konflik, dan pola struktur naratif. Perbandingan karakter tokoh utama dalam film tersebut memiliki kesamaan yaitu kedua tokoh memiliki sifat lugu dan menghargai usaha orang lain. Perbedaan karakter kedua tokoh utama cenderung dipengaruhi oleh respon masyarakat. Respon masyarakat di film *Meet Me After Sunset* terlihat menyudutkan sehingga karakter tokoh utama cenderung pemurung dan tidak suka bersosial. Berkebalikan, di film *Taiyo No Uta* tokoh utama terlihat ceria dan menyukai keramaian.

Kata Kunci : Film, struktural, bandingan

ABSTRACT

Murtadho, Iqbal. 2020. "Comparison of The Main Character in The Movie *Meet Me After Sunset* and *Taiyo No Uta*: A Comparative Literature Study". Thesis. Indonesian Literature Strata I Program. Faculty of Cultural Sciences, Diponegoro University, Semarang. Supervised by Dr. Sukarjo Waluyo, S.S., M.Hum. dan Laura Andri, R.M., S.S., M.A.

The object of research that author use is *Meet Me After Sunset* and *Taiyo No Uta*. The purpose of this study is to describe elements of the structure of narratology in *Meet Me After Sunset* and *Taiyo No Uta* and comparison of main character in *Meet Me After Sunset* and *Taiyo No Uta*. The research method that used is a comparative method with a structural approach. The steps that used by the research is data sources, data analysis techniques, and presentation of analysis result. The data source of this research is *Meet Me After Sunset* and *Taiyo No Uta*.

Based on the research that has been done, it can be concluded that the structure of *Meet Me After Sunset* and *Taiyo No Uta* includes: story and plot, time sequence, space, characters and characterization, objectives, problems and conflicts, and narrative structure patterns. There are similarities in main character: simple and respect the efforts oh others. The differences between two main character is influenced by public response. The public's response in *Meet Me After Sunset* tended to be mocking, so the main character becomes gloomy and unsocial. Contrary, the main character in *Taiyo No Uta* tended happy and loves to be social.

Keywords: Movie, structural, comparison

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film merupakan sarana hiburan yang berkembang menjadi alat komunikasi yang modern. Menurut Prof. Effendy film adalah medium komunikasi massa yang ampuh, bukan untuk hiburan saja tetapi untuk

penerangan dan pendidikan (Effendy,2003:209).

Berkembangnya dunia perfilman menjadi daya tarik bagi yang menerimanya. Penggunaan tema dalam film membuat tersebut gaya penyampaianya pun berbeda. Pemilihan tema yang tepat membuat

film mudah di terima bagi penikmatnya.

Rumah produksi film yang banyak dalam sebuah negara dapat diartikan sebagai negara yang produktif dalam pembuatan film. Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki rumah produksi yang cukup banyak. Selain Indonesia, Jepang juga merupakan negara yang sering memproduksi film. Salah satu contoh film Indonesia yang akan dijadikan objek penelitian ini adalah film *Meet Me After Sunset*.

Film yang tayang pada tahun 2018 ini mengisahkan tentang seorang perempuan yang bernama Gadis. Gadis ini menderita sebuah penyakit yang langka yang membuatnya susah beraktivitas dan bergaul dengan masyarakat. Selain Indonesia, Jepang memiliki film yang cukup populer dan memiliki penikmat film yang cukup banyak. Film yang akan di pilih dan dijadikan objek dalam penelitian ini adalah film *Taiyo No Uta*. Kaoru yang menjadi tokoh utama dalam film tersebut memiliki penyakit yang langka. Penyakitnya tersebut tidak membuatnya merasa kekurangan dan mengurungkan diri dari masyarakat sekitarnya.

Kedua objek kajian ini memiliki kemiripan yaitu tokoh utama dalam film memiliki penyakit yang langka. Namun, yang menarik dalam kedua objek film tersebut adalah bagaimana pembawaan karakter tokohnya yang berbeda. Oleh sebab itu, penulis akan mengkaji objek ini menggunakan kajian sastra yaitu kajian sastra bandingan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan pada latar belakang, penulis merumuskan beberapa permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana struktur yang membangun keutuhan cerita berupa unsur naratif pada film *Meet Me After Sunset* dari Indonesia dengan film *Taiyo No Uta* dari Jepang?
2. Bagaimana perbandingan karakter tokoh utama dalam film *Meet Me After Sunset* dari Indonesia dengan tokoh utama film *Taiyo No Uta* dari Jepang?

C. Tujuan Penelitian

Bertolak dari rumusan masalah, tujuan yang hendak dicapai penelitian ini adalah:

1. Mengungkapkan struktur yang membangun keutuhan cerita berupa unsur naratif pada film *Meet Me After Sunset* dari Indonesia dengan tokoh film *Taiyo No Uta* dari Jepang
2. Mengungkapkan perbedaan dan persamaan karakter tokoh utama dalam film *Meet Me After Sunset* dari Indonesia dengan tokoh utama film *Taiyo No Uta* dari Jepang.

D. Landasan Teori

1. Teori Naratologi

Naratologi merupakan ilmu yang mengkaji tentang seluk beluk karya sastra berdasarkan pada struktur naratif. Menurut Pratista, film secara umum dapat dibagi menjadi dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan sinematik (2008:1). Masing-masing unsur tersebut tidak dapat membentuk suatu film jika hanya berdiri sendiri.

2. Struktur Naratif

Setiap film akan selalu berhubungan dengan unsur naratif. Setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur naratif yang meliputi:

- a. Cerita dan Plot
plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan melalui visual maupun audio dalam film.
- b. Urutan Waktu
Urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua, yaitu pola linier dan nonlinier.
- c. Ruang
Pratista (2008:35) beranggapan ruang merupakan tempat di mana para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas.
- d. Tokoh
Menurut Abrams (melalui Nurgiyantoro, 2007:247) tokoh adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan.
- e. Permasalahan dan Konflik
Wellek dan Warren (1995:285) menjelaskan konflik adalah sesuatu yang dramatik, mengacu pada pertarungan antara dua kekuatan yang seimbang.
- f. Tujuan
Tujuan dapat bersifat fisik (materi) maupun nonfisik (nonmateri). Menurut Pratista (2008:44) tujuan fisik bersifat jelas dan nyata sementara nonfisik bersifat tidak nyata (abstrak).
- g. Pola Struktur Naratif
Pola struktur naratif dibagi menjadi tiga, yakni permulaan, pertengahan, dan penutupan.

3. Tokoh dan Penokohan

Jones (melalui Nurgiyanto, 2013:165) menjelaskan bahwa penokohan dan karakterisasi-karakterisasi sering juga disamakan dengan karakter pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak

tertentu. Albertine Minderop (2011:7) menyebutkan ada dua cara metode karakterisasi dalam telaah fiksi. Pertama, metode langsung (*Telling*) dan metode tidak langsung (*Showing*). Metode langsung meliputi, penggunaan nama tokoh, tampilan tokoh, tuturan pengarang.

Metode tidak langsung meliputi karakterisasi melalui dialog yang terbagi atas : apa yang dikatakan penutur, jati diri tokoh yang dituju oleh penutur, kualitas mental para tokoh, nada dan suara, penekanan, dialek, dan kosa kata para tokoh. Sedangkan karakterisasi melalui tindakan para tokoh dapat mengungkapkan watak dari tokoh tersebut.

4. Teori Sastra Bandingan

Menurut Remak (melalui Damono, 2015:1) sastra bandingan mengandung dua unsur penting, yaitu pertama sastra harus dibandingkan dengan sastra dan yang kedua sastra bisa dibandingkan dengan bidang seni dan bahkan bisa dibandingkan dengan disiplin ilmu lainnya. Sastra bandingan tidak hanya mencakup satu bidang kajian, tetapi merupakan pandangan yang menyeluruh mengenai sastra, kebudayaan secara keseluruhan, dan lainnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah studi pustaka, yaitu mengumpulkan data primer dan sekunder yang terkait dengan kedua film tersebut. Sumber primer merupakan bahan yang menjadi objek analisis. Objek analisis terdiri dari objek formal dan objek material. Objek materialnya berupa film *Meet Me After Sunset* dan film *Taiyo No Uta*. Penulis menggunakan tiga tahapan dalam penulisan. Tahap

pertama merupakan tahap persiapan yang artinya penulis melakukan studi pustaka dan menyusun rancangan penelitian. Tahap kedua adalah tahap pengumpulan data, tahap ini penulis mencari perbedaan karakter tokoh pada film *Meet Me After Sunset* dengan film *Taiyo No Uta*. Tahap ketiga adalah tahap pengolahan data, pada tahap ini penulis akan mengungkapkan perbedaan karakter pada tokoh film *Meet Me After Sunset* dengan film *Taiyo No Uta*.

PEMBAHASAN

A. Analisis Struktural Naratif Film *Meet Me After Sunset* dan Film *Taiyo No Uta*

1. Cerita dan plot

Pada film *Meet Me After Sunset* plot pertama pertemuan awal Gadis dengan Vino di sebuah bukit. Plot kedua menunjukkan cara mewujudkan mimpi Gadis dengan bantuan Vino. Plot ketiga keadaan Vino yang lemah karena penyakit jantung dan akhirnya meninggal.

Pada film *Taiyo No Uta* plot pertama menceritakan kebiasaan Kaoru yang memiliki kebiasaan memandangi halte bus pada pagi hari. Plot kedua menceritakan kedekatan antara Kaoru dan kaoji. Plot ketiga diceritakan tangan Kaoru mengalami peradangan akibat terpapar sinar matahari. Pada plot keempat kondisi Kaoru yang semakin memburuk dan dalam waktu dekat akan mengalami kelumpuhan. Pada plot yang terakhir Kaoru melakukan rekaman lagu yang persiapannya di bantu dengan kaoji.

2. Urutan Waktu

Urutan waktu pada film *Meet Me After Sunset* terjadi pada malam hari, siang hari, dan sore hari. Pada malam hari menunjukan bertemunya Vino dengan Gadis. Pada siang hari Vino

dan Gadis berlari di jalanan dese menggunakan pakaian khusus. Pada sore hari Vino dan Gadis sedang duduk santai di bukit.

Urutan waktu film *Taiyo No Uta* terjadi pada pagi hari, siang hari, malam hari. Pada pagi hari Kaoru sedang mengamati kaoji dari jendela rumahnya. Sedangkan pada siang hari Kaoru sedang melihat petugas bus sedang membetulkan letak papan bus dan kemudian Misaki datang. Pada malam hari Kaoru bertemu kaoji di rel kereta api dan memperkenalkan diri.

3. Ruang

Pada film *Meet Me After Sunset* terjadi pada rumah Vino, sekolah, danau, bukit, rumah Gadis, kandang rusa, rumah Bagas, perkotaan. Sedangkan pada film *Taiyo No Uta* terjadi pada rumah Kaoru, gang perkotaan, taman, halte bus, rel kereta api, perkotaan, pelabuhan, pantai, ruang dokter, pantai, dan studio musik.

4. Tokoh dan Penokohan

Gadis merupakan tokoh utama pada film *Meet Me After Sunset* yang memiliki ketebatasan dalam beraktivitas terutama pada siang hari. Keterbatasannya beraktivitas pada siang hari membuat masyarakat sekitar menganggapnya aneh. Anggapan masyarakat tersebut membuatnya selalu bersikap curiga kepada orang lain.

Pada film *Taiyo No Uta* tokoh utamanya bernama Kaoru. Kaoru merupakan perempuan yang setiap malam pergi ke taman untuk bermain gitar dan membuat lagu. Kaoru mengidap penyakit XP yang mengharuskannya tidak boleh terkena sinar matahari. Kaoru merupakan pribadi yang bebas dan tidak suka

dipantau saat keluar rumah pada malam hari.

5. Tujuan

Tujuan Gadis sebagai tokoh utama pada film *Meet Me After Sunset* adalah mewujudkan mimpinya yang sudah ia tulis dalam buku *diary*-nya. Sedangkan tujuan yang ingin dicapai oleh tokoh utama pada film *Taiyo No Uta* adalah ingin hidup normal seperti teman seusianya dan melakukan rekaman lagu yang ia ciptakan sendiri.

6. Permasalahan dan Konflik

Gadis mengidap penyakit yang langka yaitu *Xeroderma Pigmentosum* (XP) yang membuatnya kesulitan beraktivitas pada siang hari. Sedangkan Kaoru juga memiliki penyakit XP yang membuat penderitanya tidak dapat terkena sinar matahari apabila terkena penderitanya bisa meninggal.

B. Perbandingan Karakter Tokoh Utama

1. Penggunaan Nama Tokoh

Gadis tokoh dari film *Meet Me After Sunset* menggambarkan seorang perempuan yang terlihat cantik, lucu, dan menarik perhatian. Sedangkan Kaoru tokoh utama dari film *Taiyo No Uta* digambarkan sebagai perempuan yang apa adanya, percaya diri, dan mandiri.

2. Penampilan Tokoh

Penampilan pada tokoh kedua film tersebut terlihat mencolok. Gadis sering berpenampilan lebih modis, sedangkan Kaoru sering berpenampilan apa adanya. Sehingga, penampilan pada tokoh bertolak belakang dan tidak terdapat persamaan.

3. Karakterisasi Melalui Dialog

Kaoru memiliki pribadi yang apa adanya, agresif, dan pesimis. Sedangkan Gadis memiliki sifat yang pesimis dan mudah tersinggung. Kedua tokoh tersebut memiliki persamaan berupa sikap yang pesimis.

4. Jatidiri Tokoh Oleh Penutur

Tokoh Gadis memiliki pribadi yang tidak pernah berbaur dengan teman seusianya dan suka menyendiri, berbeda dengan tokoh Kaoru yang suka bergaul dengan teman yang seusianya dan bertemu dengan banyak orang.

5. Kualitas Mental Tokoh

Kualitas mental Kaoru terbelah pesimis dan temperamen, sedangkan Gadis terlihat sering berubah-ubah dan masih terlihat kekanak-kanakan.

6. Nada Suara, Tekanan, Dialek, dan Kosakata

Dalam film *Meet Me After Sunset*, tekanan dan dialek tidak dimunculkan secara mencolok, tetapi nada suara yang halus serta penggunaan kosakata yang lugas terdengar identik. Sedangkan pada film *Taiyo No Uta* unsur dialek dan kosakata tidak ditonjolkan, demikian tekanan ketika berbicara menjadi hal yang dominan.

7. Karakterisasi Tindakan Tokoh

Kaoru merupakan tokoh yang memiliki keinginan kehidupan yang bebas seperti orang pada umumnya, sehingga ia mencari kesenangan di luar rumah dengan cara bernyanyi di taman dekat stasiun. Sedangkan tokoh Gadis merupakan orang yang menyukai kebebasan tetapi ia tidak menyukai keramaian.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis struktur naratifnya, kedua film tersebut memiliki kemiripan yang menonjol berupa tujuan dan

permasalahan cerita. Tujuan dari film *Meet Me After Sunset* dan film *Taiyo No Uta* adalah mewujudkan impiannya. Perbedaannya terlihat pada karakterisasi tokoh utama. Tokoh utama pada film *Meet Me After Sunset* cenderung kurang percaya diri dan sering menghabiskan waktunya sendiri di tempat yang sepi. Sedangkan, tokoh utama film *Taiyo No Uta* lebih percaya diri dengan kelebihannya bernyanyi serta menyukai keramaian. Kondisi masyarakat dalam merespon penderita penyakit XP juga berbeda. Kondisi masyarakat pada film *Meet Me After Sunset* menunjukkan masih adanya ujaran-ujaran yang menyudutkan penderitanya. Berkebalikan dengan film *Taiyo No Uta*, masyarakat justru ditampilkan melalui perlakuan yang cenderung empati dan tidak membeda-bedakan.

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homeric Pustaka.

DAFTAR PUSTAKA

- Damono, Sapardi Djoko. 2015. *Sastra Bandingan Pengantar Ringkas*. Ciputat: Editum.
- Effendy, Onong U. 2003. *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Minderop, Albertine. 2011. *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- _____. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.