

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anime merupakan salah satu bentuk hiburan populer dari Jepang yang memiliki pengaruh besar di seluruh dunia. Anime menurut Poltras memiliki dua pengertian, yang pertama adalah kata yang digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut film animasi apa pun tanpa memperhatikan darimana asal anime tersebut. Kedua, penggunaan kata anime di luar Jepang adalah film animasi yang berasal dari Jepang, jadi pengertian anime sendiri memiliki dua pandangan, yaitu pandangan dari orang Jepang dan pandangan dari luar orang Jepang. Namun, seiring berkembangnya zaman, anime menjadi istilah umum yang diberikan warga dunia untuk animasi buatan Jepang (Nugroho, 2017:5). Hal ini sejalan dengan pendapat Allen (Ariesta, 2020:195) yakni, anime merupakan animasi yang diproduksi di Jepang, baik yang digambar tangan secara tradisional atau berupa CG (*computer generated*).

Selain dikenal sebagai karya seni, anime juga termasuk ke dalam bagian karya sastra. Karya sastra menyaran pada suatu karya yang menceritakan sesuatu yang bersifat rekaan, khayalan, sesuatu yang tidak ada dan terjadi sungguh-sungguh sehingga ia tak perlu dicari kebenarannya pada dunia nyata (Nurgiyantoro, 2013:2). Selain berdasarkan pada definisi tersebut, alasan lain mengapa anime termasuk karya sastra karena anime mengandung unsur intrinsik dan unsur naratif seperti tema, plot/alur, latar, tokoh dan penokohan (Pratama, 2021:164). Anime sendiri termasuk ke dalam jenis karya sastra fiksi. Fiksi menceritakan berbagai masalah

kehidupan manusia dalam interaksinya dengan lingkungan sesama, interaksinya dengan diri sendiri, serta interaksinya dengan Tuhan. Fiksi merupakan hasil dialog, kontemplasi dan reaksi pengarang terhadap lingkungan dan kehidupan. Walau berupa imajinasi/khayalan, tidak benar jika fiksi dianggap sebagai hasil kerja lamunan belaka, melainkan penghayatan dan perenungan secara intens, perenungan terhadap hakikat hidup dan kehidupan, perenungan yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab (Nurgiyantoro, 2013:3). Makna yang ingin disampaikan pun, misalnya tema, amanat atau moral yang sering dilakukan secara tidak langsung sehingga memerlukan pembacaan yang aktif dan perlu “bekal” yang lebih untuk dapat “menggenggamnya”. Hal inilah, antara lain, yang menyebabkan tidak mudahnya pembaca untuk menafsirkannya. Untuk itu, diperlukan suatu upaya (boleh juga dibaca: kritik) untuk dapat menjelaskan, dan biasanya, hal itu disertai bukti-bukti hasil kerja analisis (Nurgiyantoro, 2013:54). Salah satu anime yang perlu dianalisis untuk mengungkapkan moral yang ada di dalamnya adalah *Ansatsu Kyoushitsu*.

Ansatsu Kyoushitsu atau dalam bahasa Inggrisnya *Assasination Classroom* yang berarti kelas pembunuhan karya Matsui Yuusei merupakan salah satu anime yang cukup populer di Jepang dan di berbagai belahan dunia lainnya. *Ansatsu kyoushitsu* sendiri diproduksi oleh berbagai staff yang ahli di bidangnya. Matsui Yuusei lahir pada tanggal 31 Januari 1981 di Iruma, Prefektur Saitama, Jepang. Matsui memulai karirnya sebagai asisten untuk Sawai Yoshio, yang terkenal sebagai pencipta *Bobobo-bo Bo-bobo*. Ia kemudian mengembangkan karyanya sendiri dan menjadi terkenal dengan beberapa serial manga. Matsui dikenal dengan gaya menggambar yang unik dan cerita yang menggabungkan elemen komedi

dengan tema serius dan sering kali mengeksplorasi hubungan antara guru dan murid, serta perkembangan karakter. Adapun beberapa karyanya yaitu manga yang berjudul *Neuro: Supernatural Detective* yang memiliki 23 *Volume* dan diadaptasi menjadi anime yang ditayangkan dari Oktober 2007 hingga Maret 2008. Lalu karya berikutnya yaitu manga *Ansatsu Kyouushitsu* yang terdiri dari 21 volume dan diadaptasi menjadi anime yang tayang dari Januari 2015 hingga Juni 2016. Lalu karya terbarunya yaitu *The Elusive Samurai* yang sedang diserialisasi dan telah mendapatkan penghargaan *Shogakukan Manga Award* pada tahun 2024 (Nougami Neuro Wiki).

Sementara itu Kishi Seiji bekerja sebagai sutradara dalam pembuatan anime ini. Seiji telah menyutradarai banyak episode dalam seri anime terkenal, yaitu *Classroom Of The Elite*, *Persona 4: The Animation*, *Asobi Asobase*, *Ao No Orchestra* dan lain sebagainya. Kishi Seiji telah menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengarahkan proyek-proyek anime yang kompleks dan dinamis. Hasilnya tidak hanya memberikan kesan yang kuat tetapi juga memperhatikan detail-detail kecil yang penting untuk penonton. Konsistensinya dalam merealisasikan visi kreator manga ke dalam bentuk animasi telah membuatnya dicatat sebagai salah satu *director* top di industri anime Jepang (The Movie Database).

Selain kedua orang tersebut masih banyak lagi pihak yang terlibat dalam pembuatan anime ini seperti, Uezu Makoto yang berkerja sebagai penulis skenario, Sato Naoki yang menjadi komponis musik, dan juga Studio Lerche yang bertanggung jawab atas produksi anime ini. Berkat kerja keras mereka dalam

membuat anime ini, terciptalah sebuah anime yang luar biasa dan juga memiliki banyak pengajaran di dalamnya.

Anime *Ansatsu Kyoushitsu* diadaptasikan ke dalam 2 *season*. *Season 1* ditayangkan pada musim dingin tahun 2015 dengan jumlah 22 episode serta 1 OVA dan *season 2* ditayangkan pada musim dingin 2016 dengan episode yang berjumlah 25. Durasi yang ditayangkan pada setiap episodenya yaitu 23 menit. Anime ini menceritakan tentang seorang guru yang biasa dipanggil Koro-sensei yang memiliki kekuatan super dan memiliki bentuk tubuh seperti gurita karena sebuah percobaan ilmiah. Ia dikabarkan telah menghancurkan sebagian besar bulan hingga bagian bulan yang tersisa hanya tinggal berbentuk bulan sabit. Setelah menghancurkan sebagian bulan, ia memberitahu kepada badan intelejen negara bahwa ia ingin mengajar sebagai guru di kelas 3-E di SMP Kunugigaoka sebagai syarat penundaan penghancuran bulan berikutnya. Dengan syarat itu ia memperbolehkan segala percobaan pembunuhan yang ditujukan untuk dirinya. Kelas 3-E di SMP Kunugigaoka yang berisi siswa bermasalah dan terkenal dengan kemampuannya di bawah siswa di kelas lainnya. Selain itu kelas ini juga terletak jauh di pegunungan yang terpisah jauh dari gedung utama sekolah yang letaknya berada di pusat kota. Kelas ini pun kemudian diberikan misi penting oleh badan intelejen negara untuk membunuh Koro-sensei dengan batas akhir sampai waktu kelulusan mereka (MyAnimeList, 2015). Oleh karena itu, meneliti moral yang ada dalam masyarakat Jepang yaitu nilai *ganbaru* dipilih sebagai topik yang ingin diteliti.

Pada perjalanan serial ini, banyak karakter yang menonjol, salah satunya adalah Shiota Nagisa. Nagisa adalah seorang anak laki-laki bermata biru, berbadan

mungil dengan rambut biru yang melewati bahunya karena ibunya Shiota Hiromi memaksanya untuk tetap seperti itu dan dia mengikat rambutnya dengan model ekor kuda hingga Kayano Kaede bergabung ke kelas dan menata rambut Nagisa dengan model kunci dua. Nagisa adalah orang yang tenang, kalem dan ramah yang sangat jeli dan cermat terhadap lingkungan sekitar serta situasi yang berkembang di sekitarnya. Ia cenderung memperhatikan Koro-sensei dengan seksama dengan harapan dapat memahami motif makhluk misterius itu dan menyusun informasi yang telah dikumpulkannya dalam catatannya sebagai referensi (Assasination Classroom Wiki). Adapun daya tarik pada tokoh Shiota Nagisa sebagai objek penelitian untuk topik nilai *ganbaru* adalah karena Nagisa mengalami perkembangan karakter yang signifikan sepanjang cerita dalam anime ini. Di awal, Nagisa digambarkan sebagai karakter yang pendiam, pemalu, dan tampak tidak memiliki kelebihan mencolok dibandingkan teman-temannya. Namun, melalui berbagai situasi sulit dan tantangan yang ia hadapi, ia menunjukkan ketekunan dan kegigihan yang menjadi ciri khas nilai *ganbaru*. Selain itu, usia Nagisa yang masih muda menggambarkan idealisme khas remaja, yaitu keinginan untuk membuktikan diri, mencari jati diri, dan memberikan kontribusi positif kepada lingkungan sekitarnya. Idealisme ini sejalan dengan relevansi penelitian, karena nilai *ganbaru* yang ditunjukkan oleh Nagisa dapat menjadi inspirasi bagi generasi muda di dunia nyata. Jika dibandingkan dengan tokoh lain, perkembangan karakter Nagisa lebih menonjol secara konsisten, sehingga relevan untuk dianalisis dalam konteks kajian nilai moral dalam karya sastra.

Menurut Schwartz nilai adalah keyakinan, berkaitan dengan cara bertingkah laku atau tujuan akhir tertentu, melampaui situasi spesifik, mengarahkan

seleksi atau evaluasi terhadap tingkah laku individu dan kejadian-kejadian dan tersusun berdasarkan derajat kepentingannya. Sedangkan menurut Bender, nilai adalah pengalaman yang memberikan pemuasan kebutuhan yang diakui bertalian diantara dirinya dengan dunia luar atau pengalaman (Alfan, 2013:55).

Ganbaru adalah kata yang sering digunakan di Jepang, dengan arti melakukan yang terbaik dan bertahan. Sebagai contoh, siswa belajar dengan giat agar bisa lulus ujian masuk. Makna *ganbaru* telah banyak berubah dari waktu ke waktu. Secara historis, kata ini berarti menegaskan atau memaksakan diri. Menurut Kamus Bahasa Jepang *Shanshodo* (Kenb, 1989:218), *ganbaru* didefinisikan sebagai berikut: (1) bekerja keras dan sabar, (2) bersikeras untuk mendapatkan apa yang diinginkan, dan (3) menduduki suatu tempat dan tidak pernah meninggalkannya. Belakangan ini, definisi pertama umumnya dianggap sebagai makna utama dari *ganbaru* (Davies & Ikeno, 2002:84).

Nilai *ganbaru* menggambarkan semangat pantang menyerah, ketekunan, dan keberanian untuk terus maju, bahkan dalam situasi yang sulit. Ini adalah nilai yang sangat dihargai dalam budaya Jepang dan tercermin dalam berbagai aspek kehidupan, dari pendidikan hingga pekerjaan, serta banyak digambarkan dalam media hiburan seperti anime dan manga. *Ganbaru* mengajarkan bahwa usaha itu sendiri adalah nilai yang patut dihormati, terlepas dari hasil akhir yang dicapai. Anime *Ansatsu Kyoushitsu* menjadi pilihan untuk meneliti nilai *ganbaru*, selain anime ini populer, anime ini juga bertemakan perjuangan, perkembangan karakter yang signifikan, serta relevansi nilai budaya Jepang dalam cerita memberikan fondasi yang kuat untuk mendeskripsikan apa saja nilai *ganbaru* yang ada secara mendalam.

Pada penelitian ini, data yang akan diambil hanya dari *season 2* anime ini. Pada *season* ini karakter Nagisa sedang mencapai puncak perkembangannya, baik itu dalam hal kegigihan, ketekunan, dan keberanian. Tidak hanya itu, konflik yang disajikan lebih kompleks, tantangan emosional yang mendalam, serta terdapat momen-momen penting yang mencerminkan nilai *ganbaru*. Oleh karena itu *season 2* menjadi sumber data yang lebih kaya dan relevan untuk meneliti apa saja nilai *ganbaru* yang ada pada tokoh Shiota Nagisa.

Melalui penelitian yang berjudul “Nilai *Ganbaru* pada Tokoh Shiota Nagisa dalam Anime *Ansatsu Kyoushitsu*” diharapkan dapat mengungkapkan bagaimana *ganbaru* tidak hanya menjadi filosofi hidup dalam masyarakat Jepang, tetapi juga dapat dipahami dan diapresiasi dalam konteks yang lebih luas melalui media populer seperti anime.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apa sajakah nilai *ganbaru* yang ada pada tokoh Shiota Nagisa dalam anime *Ansatsu Kyoushitsu*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan nilai *ganbaru* yang ada pada tokoh Shiota Nagisa dalam anime *Ansatsu Kyoushitsu*.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah serta tujuan penelitian, terdapat dua jenis manfaat penelitian, yaitu:

1.4.1 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang didapat dalam penelitian ini, yaitu memberikan pemahaman mendalam tentang apa saja nilai *ganbaru* yang terdapat pada tokoh Shiota Nagisa dalam anime *Ansatsu Kyoushitsu*.

1.4.2 Manfaat Teoritis

Penelitian ini membahas tentang apa saja nilai *ganbaru* yang ada pada tokoh Shiota Nagisa dalam anime *Ansatsu Kyoushitsu*. Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi baru dalam bidang sastra, khususnya mengenai nilai *ganbaru* dalam anime *Ansatsu Kyoushitsu*.

1.5 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan studi kepustakaan yang telah dilakukan, sejauh ini belum ditemukan penelitian mengenai nilai *ganbaru* dalam anime *Ansatsu Kyoushitsu*. Dalam penelitian ini, beberapa skripsi dan jurnal dijadikan sebagai acuan. Adapun skripsi dan jurnal berikut dipilih bukan hanya berdasarkan kesamaan objek saja, tetapi juga pada kesamaan pendekatan ataupun metode yang dipilih.

Peneliti yang pertama ialah Putri dkk (2024) dengan Jurnal berjudul "Nilai *Ganbaru* dalam Anime *The Wind Rises* (2013)". Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji nilai *ganbaru* yang tergambar melalui tokoh Horikoshi Jiro dalam anime *The Wind Rises*. *The Wind Rises* merupakan film anime produksi Studio Ghibli yang menceritakan kisah hidup Horikoshi Jiro, seorang desainer pesawat terbang asal

Jepang pada masa Perang Dunia, dan bagaimana perjuangannya dalam membuat pesawat terbang yang handal. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dan menggunakan konsep *ganbaru* dalam menganalisis data-data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Jiro memperlihatkan nilai *ganbaru* melalui sikap 1) bekerja keras dan sabar; dan 2) bersikeras untuk mendapatkan apa yang dia inginkan. Dengan demikian dapat dipahami bahwa tokoh Jiro merupakan representasi dari penerapan nilai-nilai *ganbaru* pada masyarakat Jepang. Adapun persamaan pada penelitian tersebut adalah sama-sama menganalisis topik nilai *ganbaru* dalam suatu anime. Perbedaannya adalah objek yang di teliti. Peneliti pertama menganalisis anime *The Wind Rises*, sedangkan penulis menganalisis anime *Ansatsu Kyoushitsu season 2*.

Peneliti yang kedua ialah Safira dkk (2023) dengan jurnal berjudul "Representasi Konsep *Ganbaru* Tokoh Etsuko Kono dalam Drama Jepang *Jimi ni Sugo* (Analisis Semiotika John Fiske)". Penelitian ini menggunakan objek penelitian berupa drama Jepang yang berjudul "*Jimi ni Sugo*", tokoh Etsuko Kono dalam drama Jepang ini memperlihatkan representasi dari konsep *ganbaru*. Pendekatan teori yang digunakan adalah teori semiotika John Fiske (*The Codes of Television*) yang terbagi menjadi tiga level analisis yaitu level realitas, level representasi dan level ideologi. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan menggunakan teknik pengumpulan data simak catat. Konsep *ganbaru* merupakan karakter dari masyarakat Jepang yang memiliki arti melakukan yang terbaik dan tetap bertahan. Konsep ini diperlihatkan pada keseharian Etsuko Kono yang terjadi dalam drama "*Jimi ni Sugo*" dan dianalisis melalui tiga level kode televisi milik John Fiske. Hasil dari konsep *ganbaru* dalam

penelitian ini ditunjukkan pada level realitas, yaitu adanya hubungan antara kode kostum dan gerak tubuh dari Etsuko yang merepresentasikan konsep *ganbaru*. Lalu pada level representasi, kode dialog menjadi representamen yang merepresentasikan konsep *ganbaru*. Pada level ideologi, adanya konsep *ganbaru* yang digambarkan melalui usaha dan perjuangan Etsuko Kono dalam berusaha mengejar mimpinya serta bertahan pada posisinya seperti bagaimana arti dari konsep *ganbaru* tersebut.

Adapun persamaan dalam penelitian tersebut adalah topik yang dianalisis yaitu *ganbaru*. Perbedaannya adalah objek yang diteliti dan teori yang digunakan. Objek yang digunakan peneliti kedua adalah drama Jepang yang berjudul *Jimi ni Sugoi*, sedangkan penulis menggunakan anime *Ansatsu Kyoushitsu season 2*. Lalu teori yang digunakan peneliti kedua adalah teori semiotika, sedangkan penulis menggunakan teori moral.

Peneliti yang ketiga ialah Cheivolia (2020) skripsi berjudul “Refleksi Nilai *Ganbaru* pada *Tanpen Neko* Karya Ogawa Mimei”. Penelitian ini merupakan kajian terhadap *tanpen Neko* tentang nilai *ganbaru* yang direfleksikan secara apik oleh pengarang melalui karakter binatang yaitu kucing. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan konsep nilai *ganbaru* sebagai salah satu nilai moral yang selalu dipakai dan dipraktikkan oleh orang Jepang, dan unsur intrinsik yang terdapat dalam buku Nurgiantoro. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif untuk menjelaskan nilai *ganbaru* pada *tanpen Neko*. Hasil penelitian yang ditemukan dari konsep nilai *ganbaru* adalah (1) pantang menyerah, (2) melakukan yang terbaik, (3) bertahan, (4) tabah, dan (5) kerja keras.

Adapun persamaan dengan penelitian tersebut adalah topik yang dipilih yaitu nilai *ganbaru*. Perbedaannya adalah objek yang digunakan dalam penelitian. Peneliti ketiga menggunakan cerita pendek (*tanpen*) yang berjudul *Neko*, sedangkan penulis menggunakan anime *Ansatsu Kyoushitsu season 2*. Objek yang diteliti pun berbeda, peneliti ketiga menggunakan tokoh kucing, sedangkan penulis menggunakan tokoh manusia.

Peneliti yang keempat ialah Nuria (2019) dengan skripsi berjudul “Nilai *Ganbaru* Tokoh Niiyama Miyuki dalam Novel *Sairensu* Karya Akiyoshi Rikako”. Pembahasan dalam penelitian ini adalah nilai *ganbaru* tokoh Niiyama Miyuki dalam novel *Sairensu*. Tujuan penelitian ini adalah menguraikan unsur intrinsik pembangunan moral dan mengkaji nilai *ganbaru* dalam novel *Sairensu* berdasarkan nilai moral yang dikemukakan oleh Nurgiyantoro. Kemudian teori menurut Annie dan Duke yaitu tentang nilai *ganbaru*. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif bersifat deskriptif. Hasil analisis data yang ditemukan yaitu nilai *ganbaru* yang berwujud pantang menyerah, semangat berjuang, keteguhan, keuletan, kegigihan, bertahan dan ketabahan, juga ditemukannya nilai moral urban dan suburban dalam penelitian ini. Adapun persamaan dengan penelitian tersebut adalah topik yang dipilih untuk dianalisis yaitu nilai *ganbaru*. Perbedaannya terletak pada objek yang digunakan untuk dianalisis. Peneliti keempat menggunakan novel yang berjudul *Sairensu*, sedangkan penulis menggunakan anime *Ansatsu Kyoushitsu season 2*.

Peneliti yang kelima ialah Ramdhiani (2018) dengan skripsi berjudul “Jenis Kecerdasan yang Ditunjukkan oleh Siswa Kelas 3-E SMP *Kunugigaoka* dalam Anime *Ansatsu Kyoushitsu* (暗殺教室) *season 1* dan *season 2* Karya

Sutradara Seiji Kishi”. Penelitian ini membahas jenis kecerdasan yang terdapat dalam anime *Ansatsu Kyoushitsu* karya sutradara Kishi Seiji. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori psikologi sastra, dan jenis kecerdasan menurut Gardner. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Dari penelitian ini ditemukan 7 jenis kecerdasan yang dimiliki oleh seluruh siswa kelas 3E SMP Kunugigaoka, yaitu kecerdasan verbal atau kemampuan seseorang dalam berbahasa, kecerdasan ruang atau kemampuan seseorang mengenai tata letak dan ruang, kecerdasan kinestetik atau kemampuan olah tubuh, kecerdasan intrapersonal atau kemampuan mengenali diri sendiri, kecerdasan interpersonal atau kemampuan dalam berhubungan dengan individu lain, kecerdasan naturalis atau pemahaman seseorang mengenai alam dan kecerdasan eksistensial atau kemampuan individu memahami eksistensinya. Dari ketujuh jenis kecerdasan ini, kecerdasan yang sering ditemukan adalah jenis kecerdasan eksistensial, di mana siswa kelas 3E mulai bisa memahami tujuan dari kehidupan mereka.

Adapun persamaan dengan penelitian tersebut adalah objek yang digunakan yaitu anime *Ansatsu Kyoushitsu*. Perbedaannya terdapat pada topik yang dipilih dan juga teori yang digunakan. Peneliti kelima memilih topik jenis kecerdasan yang dianalisis melalui teori psikologi sastra, sedangkan penulis memilih topik nilai *ganbaru* yang dianalisis melalui teori moral dan teori *ganbaru*.

Peneliti yang keenam ialah Diyanti (2018) dengan skripsi berjudul “Konsep *Ganbaru* pada Tokoh Shimamura Uzuki dalam Anime *The Idolmaster Cinderella Girls* Karya Noriko Takao”. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan konsep *ganbaru* berdasarkan Kaoru Amanuma, Akiko Sakata, Sabine Frühstück, Roger Davies dan Osamu Ikeno. Metode penelitian yang digunakan adalah

deskriptif kualitatif, dimana cara analisis menggunakan cara deskriptif dan tekstual untuk menganalisis dialog dan adegan dalam anime *The Idolm@ster: Cinderella Girls*. Hasil penelitian ini menunjukkan konsep *ganbaru* tercerminkan pada tokoh Shimamura Uzuki pada anime *The Idolm@ster: Cinderella Girls* dalam perjalanannya dalam mewujudkan mimpinya untuk menjadi seorang *idol*. Contohnya pada saat Shimamura belum memulai debutnya, Shimamura mengikuti les menari untuk mempersiapkan debutnya. Setelah Shimamura debut menjadi seorang *idol*, Shimamura juga mencerminkan konsep *ganbaru*, seperti pada saat terjadi masalah dalam unit *idol*nya, Shimamura tetap melanjutkan kegiatannya sebagai *idol* dengan semangat serta menyemangati teman-temannya agar tetap semangat dan melakukan yang terbaik. Adapun persamaan dengan penelitian tersebut adalah topik yang dipilih yaitu *ganbaru*. Perbedaannya adalah objek yang diteliti. Peneliti keenam menggunakan anime *The Idolm@ster: Cinderella Girls*, sedangkan penulis menggunakan anime *Ansatsu Kyoushitsu season 2*.

Peneliti yang ketujuh ialah Widisuseno (2018) dengan jurnal berjudul "Mengenal Profil Karakter Bangsa Jepang Melalui Filsafat *Ganbaru*". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran filsafat *ganbaru* dalam pembentukan karakter bangsa Jepang. Konsep *ganbaru*; bertahan, pantang menyerah, dan berbuat yang terbaik, yang diimplementasikan pada perilaku sehari-hari masyarakat Jepang. Dengan metode penelitian deskriptif analisis, dapat menggambarkan unsur-unsur pembentuk karakter bangsa Jepang. Penelitian ini dapat menunjukkan bahwa filsafat *ganbaru* telah dipraktikkan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat Jepang untuk membawa bangsa Jepang maju di tingkat dunia. Adapun persamaan dengan penelitian ini adalah topik yang dipilih yaitu *ganbaru*. Perbedaannya adalah

metode penelitian yang digunakan. Peneliti ketujuh menggunakan metode penelitian deskriptif analisis, sedangkan penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.

Peneliti yang kedelapan ialah Ahmad (2017) dengan skripsi berjudul “Nilai-Nilai Edukatif dalam Anime *Ansatsu Kyoushitsu* 「暗殺教室」 Karya Yusei Matsui”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan unsur-unsur naratif dan nilai-nilai edukatif yang ada dalam anime *Ansatsu Kyoushitsu*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kepustakaan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Teori Sinematografi, Sosiologi Sastra, serta data penunjang mengenai pendidikan di Jepang. Hasil penelitian diketahui bahwa terdapat lima unsur naratif film dalam anime *Ansatsu Kyoushitsu* yang meliputi pelaku cerita, permasalahan dan konflik, tujuan, ruang dan waktu. Nilai-nilai edukatif yang diajarkan kepada siswa kelas 3E dalam anime *Ansatsu Kyoushitsu* yaitu siswa diajarkan untuk lebih percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki, menghargai usaha yang dilakukan diri sendiri maupun orang lain dan tidak saling menghina satu sama lain, menghargai dan memanfaatkan sumber daya alam yang ada di lingkungannya dengan baik sehingga tidak merusak ekosistem yang ada di alam, serta diajarkan pula untuk saling menghargai ketika terjadi perselisihan antar kelompok dalam lingkungan masyarakat.

Adapun persamaan dengan penelitian tersebut adalah objek yang digunakan yaitu anime *Ansatsu Kyoushitsu*. Perbedaannya terletak pada topik yang dianalisis, metode peneltian serta teori yang digunakan. Peneliti kedelapan mengangkat topik nilai-nilai edukatif, metode penelitian yang digunakan adalah metode kepustakaan dan teori yang digunakan adalah teori sinematografi dan teori

sosiologi sastra. Sedangkan penulis mengangkat topik nilai *ganbaru*, metode penelitian yang digunakan deskriptif kualitatif dan teori yang digunakan adalah teori moral dan teori *ganbaru*.

1.6 Landasan Teori

1.6.1 Teori Moral

Secara umum moral menunjuk pada pengertian (ajaran tentang) baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya; akhlak, budi pekerti, susila. Pandangan seseorang tentang moral, nilai-nilai, dan kecenderungan-kecenderungan tertentu, biasanya dipengaruhi oleh pandangan hidup, *way of life*, bangsanya (Nurgiyantoro, 2013:429-430). Moral dalam karya sastra biasanya mencerminkan pandangan hidup pengarang yang bersangkutan, pandangannya tentang nilai-nilai kebenaran, dan hal itulah yang ingin disampaikannya kepada pembaca. Jadi, pada intinya moral merupakan representasi ideologi pengarang.

Sebuah cerita fiksi ditulis oleh pengarang untuk, antara lain, menawarkan model kehidupan yang diidealkannya fiksi mengandung penerapan moral dalam sikap dan tingkah laku para tokoh sesuai dengan pandangannya tentang moral. Melalui cerita, sikap, dan tingkah laku tokoh-tokoh itulah pembaca diharapkan dapat mengambil hikmah dan pesan-pesan moral yang disampaikan atau diamanatkan. Moral dalam karya sastra dapat dipandang sebagai amanat, *message*, pesan. Bahkan unsur amanat itu sebenarnya merupakan gagasan yang mendasari penulisan karya itu, gagasan yang mendasari diciptakannya karya sastra sebagai pendukung pesan. Hal itu didasarkan pada pertimbangan bahwa pesan moral yang

disampaikan lewat cerita fiksi tentulah berbeda efeknya dibanding yang lewat tulisan nonfiksi (Nurgiyantoro, 2013:430).

Boleh dikatakan, cerita fiksi atau sastra adalah budaya dalam tindak, *culture in action*, lewat perilaku tokoh. Budaya yang dimaksud adalah budaya dalam pengertian yang luas, tetapi kesemuanya mencerminkan nilai-nilai luhur yang menjanjikan sebagai manusia berkarakter dan bermartabat bagi yang secara ikhlas menerapkannya dan sikap hidup dan perilaku keseharian. Sastra menyajikan model kehidupan dengan tokoh-tokoh berkarakter yang pantas diteladani.

Kajian aspek moral dalam sastra, fiksi pada khususnya, banyak dilakukan untuk keperluan pembelajaran sastra di sekolah, yaitu dalam rangka pemilihan bahan ajar yang sesuai. Secara faktual jumlah karya sastra dalam berbagai genre amat banyak, namun belum tentu semuanya sesuai dengan kebutuhan peserta didik, khususnya yang terkait dengan muatan makna. Hal itu juga terkait dengan tuntutan pendidikan karakter yang kini menjadi perhatian penuh berbagai pihak, tidak sekedar lagi sebagai wacana, untuk dilaksanakan di sekolah lewat berbagai mata pelajaran. Karya sastra dipandang sebagai salah satu sarana yang strategis untuk mencapai tujuan tersebut karena sastra mengandung dan menawarkan model-model kehidupan yang diidealkan serta sekaligus merupakan budaya dalam tindak yang semuanya disampaikan dengan cara-cara yang menyenangkan (Nurgiyantoro, 2013:472).

Nilai moral dalam karya sastra berfungsi sebagai pedoman yang dapat mempengaruhi perilaku pembaca menuju arah yang lebih baik. Nilai moral tersebut tercermin melalui tindakan, dialog, dan keputusan tokoh dalam cerita. Nilai *ganbaru* yang berasal dari budaya Jepang memiliki kesinambungan dengan teori

moral, karena *ganbaru* mengandung unsur ketekunan, semangat pantang menyerah, dan keberanian untuk terus maju yang merupakan wujud perilaku positif. Pada penelitian ini, *ganbaru* diposisikan sebagai salah satu bentuk nilai moral yang spesifik secara budaya namun bersifat universal, sehingga dapat dianalisis menggunakan teori moral ini.

1.6.2 Nilai *Ganbaru*

Jika dilihat dari sejarahnya, ada tiga latar belakang yang membentuk gagasan *ganbaru*, yaitu penanaman padi, kondisi geografis Jepang, dan kesempatan yang setara untuk membangun kehidupan sosial. Di Jepang, penanaman padi adalah metode pertanian yang sangat tradisional dan membutuhkan kesabaran dan ketekunan. Keadaan geografis Jepang, yang merupakan negara empat musim, memengaruhi sifat orang Jepang yang sangat rajin. Selain itu, Restorasi Meiji memulai reformasi sistem pendidikan dan struktur sosial, yang memungkinkan semua orang memiliki kesempatan yang sama untuk meningkatkan derajat sosial mereka (Davies & Ikeno, 2002:87-88).

Iklim dan geografi Jepang yang sulit menyebabkan semangat pantang menyerah yang khas Jepang. Iklim Jepang memiliki suhu dan kelembapan yang tinggi. Selain itu, kondisi geografisnya sangat sulit, karena banyak terjadi bencana seperti banjir, angin topan, dan gempa bumi. Pegunungan yang curam menembus bagian tengah daratan yang sempit. Daratan di kedua sisinya diapit oleh Laut Jepang dan Samudra Pasifik, dan tepi lautnya memiliki banyak lereng yang curam dan sedikit dataran. Oleh karena itu, sebagian besar sungai mengalir dengan cepat dan sering meluap karena curah hujan yang melimpah. Kondisi geografis yang menantang ini tidak pernah memberikan rasa tenang dan santai bagi orang Jepang;

sebaliknya, kondisi ini membuat orang menjadi gelisah dan rajin (Davies & Ikeno, 2002:87).

Setelah Restorasi Meiji, Jepang melakukan banyak perubahan dalam sistem kelas dan pendidikan. Ini menjadi momen kesempatan yang sama untuk meningkatkan status sosial yang mendorong masyarakat Jepang untuk berusaha sekuat tenaga. Pada tahun 1947, pendidikan wajib diterapkan dan hampir semua anak di Jepang mendapat kesempatan untuk belajar. Hal ini membuka jalan bagi siapa pun untuk naik ke posisi yang lebih baik dalam masyarakat melalui usaha keras mereka sendiri. Banyak tokoh sukses Jepang berasal dari latar belakang sederhana atau miskin. Contohnya, Perdana Menteri Hirofumi Ito serta pendiri Perusahaan besar seperti Honda dan Mitsubishi berasal dari keluarga biasa. Karena itu, banyak siswa di zaman Meiji bersemangat belajar dan bercita-cita tinggi (Davies & Ikeno, 2002:88).

Di Jepang, kata “*ganbaru*” sering digunakan sebagai kalimat motivasi. Misalnya, slogan Jepang untuk olimpiade adalah “*Ganbare, Nippon!*” dan kalimat “*Ganbarou, Kobe*” menjadi slogan yang mendorong orang Kobe untuk bangkit kembali setelah gempa besar yang melanda kota itu pada tahun 1995 (Davies & Ikeno, 2002:84). Selain itu, ada dua teori yang berkembang tentang asal-usul kata *ganbaru*. Teori pertama mengatakan bahwa kata *ganbaru* berasal dari kata *ganharu* yang berarti “*mihari o suru*”, “*me o tsukeru*”, “*nerau*”, atau “mengamati, mengawasi, dan tujuan”. Teori kedua mengatakan bahwa kata *ganbaru* berasal dari kata *ga-o-haru* atau *ga-ni haru* yang memiliki arti ‘untuk menjadi diri sendiri’. Menurut Wagatsuma, kata tersebut awalnya memiliki konotasi yang negatif karena terkesan mementingkan diri sendiri tanpa melihat keputusan kelompok serta norma

yang ada. Namun, sejak tahun 1930-an, *ganbaru* telah menjadi ungkapan positif, yang biasa digunakan untuk mendorong semangat dan kerja keras orang lain, biasanya untuk mencapai tujuan kelompok (Davies & Ikeno, 2002:84-85).

Kata ini juga digunakan di antara anggota kelompok untuk mendorong satu sama lain dalam kegiatan kerja sama. Sebagai contoh, pada saat kegiatan olahraga di sekolah, anak-anak dapat terdengar berteriak “*ganbare*” atau “*ganbatte*” untuk menyemangati teman-teman mereka yang sedang berlomba. Orang Jepang menggunakan ungkapan ini setidaknya sekali sehari untuk mengucapkan selamat tinggal dan juga menuliskannya di akhir surat. Dengan penggunaan ini, mereka saling menyemangati satu sama lain dengan implikasi “Tolong teruskan kerja keras Anda sampai tujuan Anda tercapai.” istilah ini berkonotasi dengan pencapaian yang tinggi, motivasi, dan orientasi terhadap keharmonisan kelompok (Davies & Ikeno, 2002:84).

Bagi orang Jepang, melakukan yang terbaik dan bertahan dalam situasi sulit dengan sabar untuk mencapai tujuan - untuk *ganbaru* - dianggap sebagai salah satu kebajikan tertinggi. Namun, terkadang *gambari* semacam ini menyebabkan hasil yang negatif. Contoh yang umum terjadi adalah *karoshi*, atau kematian akibat terlalu banyak bekerja, yang telah meningkat dari tahun ke tahun. Para pengusaha sering kali dipaksa untuk bekerja hingga larut malam tanpa istirahat atau hari libur, dan akibatnya, beberapa di antara mereka meninggal karena serangan jantung atau stroke (Davies & Ikeno, 2002:88-89). Di Jepang saat ini, orang-orang mulai berpikir bahwa penting untuk memiliki lebih banyak waktu luang. Akhir-akhir ini, lima hari kerja dalam seminggu telah menjadi lebih umum. Dengan demikian, orang-orang terus bekerja keras, tetapi mereka juga berpikir bahwa memiliki waktu

luang adalah hal yang baik, yang menghasilkan perubahan signifikan dalam sikap orang Jepang terhadap *ganbaru* (Davies & Ikeno, 2002:90-91).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa nilai *ganbaru* mencerminkan (1) ketekunan, (2) semangat pantang menyerah, (3) keberanian untuk terus maju. Ketekunan tercermin dari tradisi penanaman padi yang membutuhkan kesabaran luar biasa, sedangkan semangat pantang menyerah berkembang kondisi geografis Jepang yang keras dan penuh tantangan alam. Di sisi lain, keberanian untuk terus maju muncul sebagai respons terhadap kesempatan yang setara dalam meningkatkan status sosial, terutama reformasi besar pada masa Restorasi Meiji. Meskipun semangat *ganbaru* kadang berdampak negatif seperti fenomena *karoshi*, masyarakat Jepang tetap menjunjung nilai ini sebagai bentuk motivasi, kerja keras dan solidaritas kelompok.

1.6.3 *Mise-en-scène*

Dalam bahasa Prancis asli, *mise-en-scène* (diucapkan 'meez-ahn-sen') berarti 'mementaskan aksi', dan istilah ini pertama kali diterapkan pada praktik penyutradaraan drama. Para ahli film, yang memperluas istilah ini menjadi penyutradaraan film, menggunakan istilah ini untuk menandakan kontrol sutradara atas apa yang muncul dalam bingkai film. Seperti yang Anda harapkan dari asal-usul istilah teater, *mise-en-scène* mencakup aspek-aspek film yang tumpang tindih dengan seni teater: pengaturan, pencahayaan, kostum, dan perilaku para tokoh (Brodwell & Thompson, 2008:169).

Untuk menilai estetika animasi dengan tingkat keahlian apa pun membutuhkan pengetahuan tentang lukisan, fotografi, pahatan, musik, akting, tari, dan film *live-action*, sebagai permulaan. Tidak perlu dikatakan, prasyarat

seperti itu tidak mudah. Yang mungkin paling penting adalah bahwa para analis animasi setidaknya mengakui bahwa ada banyak sekali pengaruh terhadap estetika karya animasi, meskipun mereka tidak dapat membahas semuanya (Furniss, 2014:61).

Karena komponen desain animasi jelas tidak sama dengan sinema *live-action*, aspek *mise-en-scène* yang dibahas dalam buku karya Maureen Furniss ini sedikit berbeda dengan yang diuraikan oleh Bordwell dan Thompson. Bab ini mencakup desain gambar, warna dan garis, serta gerakan dan gaya, yang semuanya dapat dianggap sebagai komponen *mise-en-scène* animasi (Furniss, 2014:62).

1.6.3.1 Desain Gambar

Pada sebagian besar karya animasi, gambar dapat didiskusikan dalam dua kategori: karakter dan latar belakang. Area ini secara kasar dibedakan berdasarkan pergerakan dan sentralitas terhadap pengalaman menonton. Mungkin tidak perlu dijelaskan bahwa karakter menarik perhatian pemirsa dengan bergerak di layar dan cenderung menjadi fokus utama animasi, sedangkan latar belakang relatif statis dan terutama menyediakan arena tempat aksi karakter terjadi. Namun, fakta bahwa kedua area ini sama pentingnya dalam analisis estetika mungkin kurang terlihat. Penonton umumnya paling mengingat karakter, tetapi seni latar belakang sangat memengaruhi persepsi penonton dan tidak dapat diabaikan dalam diskusi tentang desain gambar (Furniss, 2014:66).

1.6.3.2 Warna dan Garis

Penggunaan warna dalam animasi bisa jadi sulit untuk didiskusikan dengan cara yang analitis karena bahkan seniman grafis yang terlatih pun mengaitkan penggunaan warna mereka dengan sesuatu yang sejalan dengan 'naluri'

dan 'inspirasi', bukan dengan formula yang ketat yang dapat diungkapkan dengan kata-kata. Jules Engel, yang bekerja sebagai perancang warna untuk United Productions of America (UPA) dan Disney, telah menyatakan bahwa perasaan tentang bagaimana menggunakan warna adalah sesuatu yang 'Anda terlahir dengan itu - Anda memilikinya atau tidak. Meskipun tidak diragukan lagi bahwa banyak faktor tak berwujud yang memengaruhi penerapan warna dalam gambar animasi, atau karya seni apa pun, namun penting bagi para seniman untuk mempelajari teori warna dan menerapkannya dalam karya mereka. Teori Warna dapat membantu seorang seniman untuk berpikir tentang bagaimana warna bekerja secara individual atau dalam kombinasi untuk mempengaruhi pemirsa. Namun, karena persepsi seseorang tentang warna juga bersifat spesifik secara budaya, tidak ada satu interpretasi pun yang mutlak (Furniss, 2014:71).

1.6.3.3 Gerakan dan Kinetik

Animasi adalah seni menciptakan gerakan, umumnya menggunakan benda mati, tetapi terkadang melalui penggunaan figur hidup yang gerakannya dapat sangat bervariasi: sebuah objek dapat bergerak dengan lancar dan berirama; dalam ledakan kecil yang singkat; dan ragu-ragu (seolah-olah melawan gravitasi); atau dengan berbagai cara lain yang semuanya memberikan makna bagi penonton (Furniss, 2014:75). Animator dapat membuat gambar dan gerakan animasi dengan berbagai cara. Pada umumnya, animator dua dimensi bekerja dengan apa yang disebut metode *'pose-to-pose'*, yang berarti bahwa pose yang paling penting, atau *'key frame'*, digambar terlebih dahulu; pose *'in-between'* yang mengisi aksi dilakukan kemudian, mungkin digambar dengan tangan oleh asisten atau dibuat secara otomatis dengan menggunakan perangkat lunak komputer. Metode lainnya

adalah animasi '*straight-ahead*', yang berarti bahwa setiap gambar ditampilkan sesuai dengan urutan pengambilan gambar (Furniss, 2014:75-76).

1.6.4 Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan suatu teks hadir sebagai teks sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra. Unsur intrinsik sebuah novel adalah unsur-unsur yang (secara langsung) turut serta membangun cerita. Kepaduan antarberbagai unsur intrinsik inilah yang membuat sebuah novel berwujud. Atau sebaliknya, jika dilihat dari sudut kita pembaca, unsur-unsur (cerita) inilah yang akan dijumpai jika kita membaca sebuah novel. Unsur yang dimaksud, untuk menyebut sebagian saja misalnya, peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, bahasa atau gaya bahasa, dan lain-lain (Nurgiyantoro, 2013:30).

1.6.4.1 Tokoh

Menurut Abrams (Nurgiyantoro, 1995:165) tokoh cerita adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Walaupun tokoh cerita “hanya” merupakan tokoh ciptaan pengarang, ia haruslah merupakan seorang tokoh yang hidup secara wajar, wajar sebagaimana kehidupan manusia yang terdiri dari darah dan daging, yang mempunyai pikiran dan perasaan. Tokoh cerita menempati posisi strategis sebagai pembawa dan penyampai pesan, amanat, moral atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada pembaca (Nurgiyantoro, 1995:167).

1.6.4.2 Penokohan

Istilah penokohan lebih luas dari pada tokoh dan perwatakan. Penokohan dalam unsur intrinsik karya sastra mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca (Nurgiyantoro, 1995:166). Penokohan ini bisa digambarkan dalam sebuah ucapan, pemikiran dan pandangan saat menyelesaikan suatu masalah. Begitu juga melalui penjelasan narasi atau penggambaran fisik tokoh tersebut.

1.6.4.3 Latar

Menurut Abrams latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyoran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Hal ini penting untuk memberikan kesan realistis kepada pembaca, menciptakan suasana tertentu yang seolah-olah sungguh-sungguh ada dan terjadi. Di pihak lain, jika belum mengenal latar itu sebelumnya, kita pembaca akan mendapatkan informasi baru yang berguna dan menambah pengalaman hidup (Nurgiyantoro, 1995:216-217). Unsur latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu tempat, waktu dan sosial.

1.6.4.4 Plot

Stanton mengemukakan bahwa plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain (Nurgiyantoro, 1995:113). Plot sebuah cerita haruslah bersifat padu, *unity*. Antara peristiwa yang satu dengan yang lain, antara peristiwa yang diceritakan lebih

dahulu dengan yang kemudian, ada hubungan, ada sifat saling keterkaitan. Kaitan antarperistiwa tersebut hendaklah jelas, logis, dapat dikenali hubungan kewaktuannya lepas dari tempatnya dalam teks cerita yang mungkin di awal, tengah atau akhir. Untuk memperoleh keutuhan sebuah plot cerita, Aristoteles mengemukakan bahwa sebuah plot haruslah terdiri dari tahap awal (*beginning*), tahap tengah (*middle*), dan tahap akhir (*end*). Ketiga tahap tersebut penting untuk dikenali, terutama jika kita bermaksud menelaah plot karya fiksi yang bersangkutan (Nurgiyantoro, 1995:142).

1.6.4.5 Tema

Menurut Hartoko & Rahmanto tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur semantik dan yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan. Tema disaring dari motif-motif yang terdapat dalam karya yang bersangkutan yang menentukan hadirnya peristiwa-peristiwa, konflik dan situasi tertentu. Tema menjadi dasar pengembangan cerita, maka ia pun bersifat menjiwai seluruh bagian cerita itu. Dengan demikian, untuk menemukan tema sebuah karya fiksi, ia haruslah disimpulkan dari keseluruhan cerita, tidak hanya berdasarkan bagian-bagian tertentu cerita (Nurgiyantoro, 1995:68).

1.7 Metode Penelitian

Pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Metode ini bersifat deskriptif karena data yang dianalisis serta hasil analisisnya tidak disajikan dalam bentuk angka atau perhitungan hubungan antar variable. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, dialog, atau visual seperti

gambar, bukan data numerik. Laporan hasil penelitian ditulis dengan menyertakan kutipan-kutipan dari data yang telah dihimpun guna memberikan gambaran konkret dan memperkuat isi laporan (Aminuddin, 1990:16).

Teknik penelitian dengan metode deskriptif kualitatif dilakukan dengan beberapa tahapan:

1. Pengumpulan data

Data dikumpulkan melalui anime *Ansatsu Kyoushitsu season 2*, kemudian mencatat hal yang berkaitan dengan nilai *ganbaru* yang tergambar pada tokoh Shiota Nagisa.

2. Analisis data

Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan *mise-en-scène* dan dilanjutkan dengan menganalisis menggunakan unsur intrinsik dan teori *ganbaru*.

3. Penyajian data

Setelah melakukan analisis data, dilanjutkan dengan menyimpulkan data yang telah didapatkan dalam bentuk deskriptif sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan.

1.8 Sistematika Penulisan

Bab I yang merupakan pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian, tinjauan kepustakaan, landasan teori dan metode penelitian. Bab II yang merupakan pembahasan berisi hasil analisis unsur intrinsik yang terdapat dalam anime *Ansatsu Kyoushitsu*. Bab III menjelaskan gambaran nilai *ganbaru* pada tokoh Shiota Nagisa yang terdapat dalam anime *Ansatsu Kyoushitsu*. Bab IV yang merupakan penutup berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh dari penelitian ini dan diikuti dengan daftar pustaka.

