

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat Jepang di dalam kehidupan sosial nya menjunjung tinggi nilai harmoni, atau disebut sebagai 和 (baca:wa). Konsep *wa* menjadi faktor penting dalam kehidupan orang Jepang, yang membantu untuk menjaga hubungan antar anggota komunitas yang erat (Davies dan Ikeno, 2002:15). Dalam masyarakat seperti ini, individu diharapkan untuk tidak menonjol, tidak mengganggu ketenangan kelompok, dan selalu mempertimbangkan perasaan orang lain dalam berbicara maupun bertindak. Hal ini yang melahirkan suatu bentuk tuntutan sosial yang sangat kuat terhadap tiap individu untuk menyesuaikan diri secara konformis. Tuntutan sosial adalah tekanan, harapan, atau standar yang datang dari lingkungan sekitar baik keluarga, teman, maupun masyarakat secara luas yang mendorong individu untuk bertindak atau bersikap sesuai norma yang berlaku (Sarwono, 2013). Tuntutan sosial dapat berdampak positif, seperti mendorong individu untuk berperilaku etis dan menjaga hubungan sosial. Namun, di sisi lain jika tekanan ini terlalu besar dapat menimbulkan individu kesulitan untuk mengekspresikan diri. Terutama bagi individu yang berbeda atau tidak mampu menyesuaikan diri.

Dalam konteks kehidupan bermasyarakat, manusia memiliki kebutuhan mendasar untuk berinteraksi dan, pada saat yang sama, mengekspresikan jati diri. Kebutuhan ekspresi diri ini terpenuhi salah satunya melalui penciptaan karya sastra. Sastra merupakan karya seni yang mengekspresikan pengalaman, pemikiran,

perasaan, dan ide manusia melalui medium bahasa, dengan tujuan memberi makna dan membuka pemahaman tentang kondisi eksistensi manusia. Sastra adalah wadah yang kaya akan pemikiran, perasaan, dan emosi. Selain berfungsi sebagai ekspresi diri, sastra memiliki tujuan praktis untuk memengaruhi, membujuk, dan mengubah sudut pandang pembaca. Keterkaitan erat antara sastra dan masyarakat tampak dari fakta bahwa karya sastra sering kali lahir dari permasalahan sosial yang ada. Dengan imajinasi yang tinggi, pengarang bertindak sebagai jembatan, mengubah isu-isu di sekitarnya menjadi sebuah karya sastra.

Pendekatan struktural dalam sastra adalah cara analisis yang memandang karya sastra sebagai suatu struktur yang tersusun dari unsur-unsur intrinsik yang berhubungan dan saling menentukan. Menurut Nurgiyantoro (2002:36), struktural karya sastra juga menyoroti pada pengertian hubungan antar unsur yang bersifat timbal balik, saling menentukan, saling memengaruhi yang secara bersama membentuk satu kesatuan yang utuh. Unsur-unsur tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan saling terkait membentuk kesatuan utuh sehingga makna karya terbentuk dari hubungan antar unsur, bukan dari unsur terpisah. Pendekatan ini menekankan pada keseimbangan dan fungsi tiap unsur dalam membangun makna keseluruhan karya. Fokusnya hanya pada unsur internal (intrinsik) karya, tanpa memperhitungkan aspek ekstrinsik seperti penulis atau latar sosial budaya.

Salah satu karya sastra yang dapat dikaji dalam pembelajaran sastra, yaitu anime. Anime dianggap sebagai karya imajinatif dalam masyarakat Jepang dan memiliki karakteristik yang disebutkan sebelumnya. Istilah anime berasal dari kata

bahasa Inggris *animation* dan disingkat dalam bahasa Jepang menjadi anime (アニメ). Anime adalah animasi khas Jepang yang dikenal dengan gaya visualnya yang unik, ditandai oleh warna-warni cerah serta penggambaran tokoh dan latar yang beragam (Aghnia, 2012). Produksi anime dipengaruhi kuat oleh *artstyle manga* (komik Jepang). Popularitasnya sangat luas, digemari oleh anak-anak, remaja, hingga orang dewasa, dan kini telah menyebar serta berkembang pesat di berbagai negara, termasuk Indonesia. Meskipun anime adalah medium visual, anime dapat dianalisis sebagai karya sastra karena memiliki struktur naratif yang sama dengan novel atau cerpen.

Penelitian ini mengkaji anime *Natsume Yuuujinchou* karya Takahiro Omori. Serial ini sangat luas, terdiri dari tujuh musim (tujuh puluh empat episode utama, enam episode spesial, dan dua film), dengan musim pertamanya tayang pada 8 Juli 2008. Namun, agar pembahasan tetap terfokus, analisis ini dibatasi hanya pada *season* pertama yang terdiri dari tiga belas episode. Pembatasan ini dilakukan karena *season* pertama secara intensif memperkenalkan karakter tokoh utama secara mendalam, menjadikannya fondasi yang relevan untuk analisis.

Anime *Natsume Yuuujinchou* di sutradarai oleh Takahiro Omori. Takahiro Omori adalah seorang sutradara, penulis cerita, dan animator asal Jepang, yang dikenal dengan karyanya di berbagai serial anime. Ia lahir pada tanggal 25 Juni 1965 di Tokyo, Jepang. Beberapa karya Omori yang terkenal antara lain, *To the Forest of Firefly Lights* (2011), *Metal Gear Solid 3: Subsistence* (2005), dan *Natsume's Book of*

Friends (2008). Omori juga pernah bekerja sebagai sutradara utama, penata suara, dan animator utama di berbagai proyek.

Series anime ini menceritakan perjalanan tokoh Natsume Takashi yang merupakan anak yatim piatu. Sejak lahir Natsume memiliki kemampuan untuk melihat *yukai*, *ayakashi* dan sebagainya. Orang-orang di sekitar Natsume menjauhinya karena tidak ingin terlibat dengan anak “aneh” seperti dirinya. Karena itu, Natsume sering berpindah-pindah rumah dan sekolah. Para kerabatnya menganggap Natsume sebagai anak yang hanya mencari perhatian orang dengan berpura-pura melihat sesuatu ataupun bertingkah aneh. Natsume seringkali mengelak ketika ditanya mengapa sikapnya tiba-tiba aneh padahal pada kenyataannya Natsume sedang melihat atau diganggu oleh *yukai*. Karena pandangan dari kerabat dan lingkungan sekitar tersebut, membuat Natsume menjadi orang yang tidak terbuka dan sulit percaya dengan orang lain.

Namun segala sesuatu mulai berbeda ketika keluarga Fujiwara mengadopsinya. Keluarga Fujiwara adalah kerabat jauh Natsume yang tinggal di sebuah pedesaan yang lumayan jauh dari kota. Pasangan suami istri ini tidak dikaruniai anak, karena itu pasangan Fujiwara menganggap Natsume seperti anak mereka sendiri dengan tidak mempermasalahkan pandangan para kerabatnya terhadap Natsume, karena keluarga Fujiwara melihat sosok Natsume sebagai anak yang baik, penyayang dan peduli terhadap orang-orang disekitarnya. Hal tersebut memang benar adanya. Natsume sangat menyayangi keluarga barunya itu dan berusaha melindungi kebahagiaan mereka berdua. Walaupun Natsume belum bisa sejujur-jujurnya kepada

pasangan Fujiwara, tetapi pasangan Fujiwara tetap menunggu Natsume hingga Natsume merasa nyaman dan terbuka untuk bercerita. Bagi Natsume, sikapnya yang menyembunyikan kebenaran dibandingkan memberi tahu hal yang sebenarnya terjadi, merupakan upayanya untuk melindungi orang-orang yang dia sayangi. Baik itu melindungi perasaan mereka, maupun melindungi rumah tempat tinggal nya saat ini.

Seperti orang Jepang pada umumnya, Natsume akan berusaha menjaga harmoni dalam lingkungan tempat tinggalnya saat ini. Oleh karena itu, Natsume berusaha menjalani tuntutan sosial di dalam masyarakat agar ia bisa diterima oleh masyarakat dan tidak kehilangan keluarga lagi. Di kehidupan masyarakat Jepang, dalam rangka tercapainya harmoni tersebut, orang Jepang akan berusaha sebisa mungkin untuk tidak mencolok atau terlalu melenceng dari sosial, sehingga menyebabkan orang Jepang seringkali hanya dapat bebas berekspresi dalam lingkup *circle* yang cenderung kecil. Selain itu, dalam berkomunikasi, orang Jepang juga memposisikan diri mereka sebagai bagian dari kelompok. Mereka mungkin mengungkapkan apa yang mereka anggap benar, namun mereka juga harus mempertimbangkan bagaimana pernyataan tersebut akan berdampak atau berakibat pada masyarakat, sehingga seringkali mereka memilih untuk mengungkapkan perasaan mereka dengan cara tidak berterus terang.

Konsep komunikasi individual dalam masyarakat Jepang dikenal sebagai *honne tatemae*. *Honne* terdiri dari kanji 本 (baca: *hong*) dan 音 (baca: *ne*). 本 memiliki arti dasar, sebenarnya, nyata. Sedangkan kanji 音 memiliki arti suara.

Honne secara harfiah berarti suara dasar dari hati seseorang. Ketika seseorang mendengar *honne* yang tidak disukai, maka pernyataan *honne* tersebut dapat memecah belah kelompok walaupun perkataan tersebut benar dan jujur. *Tatemaie* terdiri dari kanji 建て (baca: *tate*) dan 前 (baca: *mae*). Kanji 建て mempunyai arti membangun atau mendirikan. Sedangkan kanji 前 memiliki arti depan. *Tatemaie* merujuk pada perasaan atau tindakan yang ditampilkan seseorang di hadapan masyarakat untuk mematuhi norma-norma sosial. Biasanya ditunjukkan dengan sikap menyenangkan, tenang, periang, dan ramah, bahkan patuh. Orang Jepang menggunakan konsep ini untuk menghindari konflik dan memastikan interaksi sosial berjalan lancar.

Dalam bersikap, individu tidak seharusnya hanya mengedepankan *honne*, melainkan harus seimbang antara *honne* dan *tatemaie* (Vitasari, 1992:46). Apabila seseorang lebih mementingkan *honne* dan mengabaikan *tatemaie*, mereka mungkin akan dibenci karena dapat menyakiti perasaan orang lain. Hal ini terjadi karena orang lain cenderung merasa bahwa individu tersebut berupaya untuk berbohong dan tidak memberikan perhatian pada kejujuran. Bagi sebagian orang yang bukan berasal dari Jepang, sikap ini dipandang negatif. Namun, menurut perspektif orang Jepang, hal ini diperlukan karena mereka membutuhkan pelancar dalam berinteraksi agar dapat mencapai tujuan dengan meninggikan lawan bicara dan menekan perasaan pribadi mereka. Sebagai contoh, perhatikan data berikut:

Data 1



Gambar 1. Natsume menyembunyikan kebenaran tentang lengannya (Episode 12 menit 10:58-11:18)

塔子 : あら、どうしたの？その腕
夏目 : あ、木の枝で引っ掻いちゃって。大したことないです。
塔子 : まあまあまあ、化膿したら大変。
夏目 : 大丈夫です。問題なしです。ほら、元気ですから。
塔子 : ダメよ。見せて頂—
(NY S1 Eps 12, 10:58-11:18)

Touko : Ara, doushita no? Sono ude
Natsume : A, ki no eda de hikkai chatte
Touko : Maa maa maa, kanou shitara taihen
Natsume : Daijoubu desu. Mondai nashi desu. Hora, genki desukara
Touko : Dame yo. Misete chou-

Touko : Ada apa dengan lenganmu itu?
Natsume : Eh, Cuma tergores dahan pohon. Bukan apa-apa kok.
Touko : Ya ampun, akan gawat jika terinfeksi.
Natsume : Tidak apa-apa. Ini tidak masalah. Lihat, aku baik-baik saja
Touko : Tidak. Coba perlihatkan-

Berdasarkan dialog diatas, ketika Touko bertanya ke Natsume tentang apa yang terjadi dengan lengannya. Natsume dengan cepat merespon kekhawatiran Touko dengan berkata bahwa lengannya hanya tergores dahan pohon dan itu baik-baik saja. Ini merupakan bentuk *tatemaie* yang bertujuan untuk menjaga ketenangan dan menimbulkan kekhawatiran yang semakin berlanjut. Di sisi lain, *honne* Natsume kemungkinan besar adalah perasaan tidak ingin membebani Touko dengan masalahnya. Ia memilih untuk menyembunyikan kondisi yang sebenarnya terjadi,

demikian mempertahankan kesan bahwa ia baik-baik saja. Dilihat dari sifat tokoh Touko yang merupakan sosok peduli dan lembut, Natsume berusaha menahan kejujuran emosionalnya agar tidak menimbulkan kekhawatiran berlebihan.

Budaya *honne tatemae* yang terdapat dalam serial anime *Natsume Yuuujinchou* pada tokoh Natsume Takashi membuat karya sastra ini menarik untuk dijadikan sebagai tema penelitian. Penelitian ini berfokus pada tokoh Natsume Takashi yang merupakan tokoh utama dalam serial anime ini, dikarenakan konsep *honne tatemae* pada tokoh Natsume sangat jelas terlihat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana budaya *honne tatemae* yang tercermin dalam pada tokoh Natsume Takashi yang tergambarkan dalam anime *Natsume Yuuujinchou* season 1 karya Takahiro Omori?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana budaya *honne tatemae* yang tercermin dalam tokoh Natsume Takashi yang tergambarkan dalam anime *Natsume Yuuujinchou* season 1 karya Takahiro Omori.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat dalam aspek teoritis dan manfaat dalam aspek praktis, sebagai berikut:

1) Manfaat teoritis:

Setelah penelitian ini selesai, manfaat teoritis yang diharapkan adalah memperdalam dan memperluas pemahaman pembaca tentang konsep budaya Jepang, khususnya terkait dengan *honne-tatema* bagi mereka yang memiliki ketertarikan pada budaya Jepang terutama mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan referensi untuk penelitian selanjutnya di masa depan.

2) Manfaat praktis:

Setelah penelitian ini selesai, diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan pandangan baru kepada pembaca, terutama terkait konsep kebudayaan Jepang *honne tatema*.

1.5 Tinjauan Pustaka

Untuk menghindari kesamaan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, sebuah penelitian harus mencakup tinjauan pustaka yang berfungsi sebagai pedoman dalam proses penelitian. Oleh karena itu, pada bagian tinjauan pustaka ini, peneliti akan menjelaskan penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki tema serupa, tetapi dengan penggunaan objek atau teori yang berbeda.

Pertama, Shinta (2014) dalam skripsi berjudul “*Konsep Honne-Tatema yang tercermin pada Tokoh Nakata Makiko dalam Drama Seigi No Mikata Karya Sutradara Satoru Nakajima*”. Dalam analisisnya, penelitian ini mengacu pada teori

antropologi sastra, *honne* dan *tatemaie*, tokoh dan penokohan, serta *mise en scène* untuk menelaah bagaimana dinamika komunikasi dalam budaya Jepang tergambarkan dalam drama ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *tatemaie* digunakan untuk mempertahankan citra sosial Nakata Makiko di hadapan publik, sementara *honne* hanya diekspresikan dalam situasi yang lebih pribadi. Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada fokusnya terhadap konsep *honne* dan *tatemaie* dalam kerangka budaya Jepang. Namun, perbedaannya terletak pada objek penelitian, penelitian ini mengkaji drama *Seigi no Mikata*, sementara penelitian yang akan dilakukan menggunakan objek yang berbeda dengan pendekatan analisis yang disesuaikan dengan konteks penelitian.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian Khairunnisa (2017) dalam skripsinya yang berjudul “Ketiadaan konsep *Tatemaie-Honne* pada Tokoh Nakata Makiko dalam serial komik *Seigi No Mikata Karya Hijiri Chiaki*”. Dalam analisisnya, penelitian ini menggunakan tiga teori yaitu, teori ekspresi dalam *manga*, teori kesantunan bahasa, dan teori analisis wacana. Hasil penelitian ini adalah bentuk ketiadaan konsep *honne* dan *tatemaie* tokoh Sakaki Makio dalam komik *Seigi no Mikata* menggambarkan bahwa tidak menerapkan *tatemaie-honne* dalam masyarakat Jepang merupakan hal yang janggal dan dapat menimbulkan malu bagi penutur. Penelitian ini memiliki kesamaan topik dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu mengenai konsep *honne* dan *tatemaie*. Namun memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penggunaan teori dan objek yang diteliti.

Saktiawan (2018) pada skripsinya yang berjudul “Kelihaian penggunaan *Honne-Tatemaie* oleh Tokoh Sakaki Makio dalam perannya sebagai Yakuza dan

murid sekolah pada Film My Boss My Hero Karya Sutradara Toya Sato". Hasil penelitian ini menunjukkan tokoh Sakaki Makio mampu menjalankan peran yang baik, yaitu sebagai yakuza (*honne*) dan sebagai guru (*tatemaie*). Sakaki menunjukkan sifat dan perilaku nya yang sadis hanya kepada keluarganya, lalu mampu menyembunyikannya saat berada di lingkungan sekolah. Penelitian ini memiliki kesamaan topik dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu mengenai konsep *honne* dan *tatemaie*. Sedangkan perbedaan terletak pada objek yang diteliti.

Artikel yang ditulis oleh Nilamsari dan Nugroho (2020) yang berjudul "*Honne Tatemaie Sebagai Cerminan Interaksi Masyarakat Jepang dalam Drama 1 Rittoru no Namida (1 リットルの涙) Karya Sutradara Masanori Murakami*". Artikel yang menunjukkan bagaimana *honne tatemaie* ditampilkan dalam masyarakat Jepang dalam berkomunikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan *honne* merupakan kejujuran yang ditujukan kepada kelompok *uchi*, seperti menyampaikan suatu hal yang sebenarnya ingin disimpan pribadi. Sedangkan *tatemaie* dilakukan untuk beberapa alasan, salah satunya untuk mencapai kedamaian dalam masyarakat. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu dalam topik penelitian mengenai *honne tatemaie*. Namun memiliki perbedaan pada objek yang dikaji dan teori yang digunakan.

Artikel lainnya adalah dari Haryanti dan Syihabuddin (2024) dengan judul "*Konsep Honne Tatemaie Tokoh Utama dalam Anime Omoi Omoware Furi Furare*". Hasil penelitian ini menunjukkan para tokoh dalam anime ini menggunakan *tatemaie* dan menyembunyikan *honne* nya dengan berbagai alasan dan konteks situasi dengan

tujuan untuk menghindari konflik dan menjaga harmoni dalam interaksi sosial. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam topik yang dibahas, yaitu tentang *honnemann*. Namun memiliki perbedaan pada objek yang dikaji dan teori yang digunakan dalam analisisnya.

1.6 Landasan Teori

1.6.1 Struktural

Dalam studi kesastraan, strukturalisme merupakan pendekatan yang berfokus pada analisis hubungan antarunsur pembentuk sebuah karya. Analisis struktural ini melibatkan identifikasi, pengkajian, dan deskripsi fungsi serta interaksi antarunsur intrinsik fiksi. Tujuannya adalah memaparkan secara detail bagaimana fungsi dan keterkaitan berbagai unsur tersebut bersinergi untuk menghasilkan satu kesatuan makna karya sastra yang utuh.¹ Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membentuk struktur suatu karya sastra, sehingga menciptakan kesatuan yang utuh (2002:23). Dalam konteks penelitian skripsi, unsur intrinsik sering digunakan untuk menganalisis bagaimana teks sastra menyampaikan tema, membangun karakter, dan mengembangkan alur cerita. Nurgiyantoro (2002) dalam bukunya yang berjudul “Teori Pengkajian Fiksi” mengemukakan bahwa sebuah karya sastra terdiri dari unsur-unsur intrinsik seperti tema, cerita dan alur, penokohan, latar, sudut pandang dan pesan moral.

¹ Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2002), hlm. 36-37.

1.6.1.1 Tema

Tema merupakan fondasi atau gagasan dasar yang menopang keseluruhan cerita (Nurgiyantoro, 2002:25). Tema selalu berakar dari berbagai pengalaman hidup manusia, mencakup isu universal seperti cinta, kematian, religiusitas, dan konflik. Dalam konteks naratif, tema dapat disamakan dengan ide sentral atau tujuan utama yang ingin disampaikan pengarang. Menurut Nurgiyantoro (2002:77), tema dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu tema tradisional dan tema nontradisional. Tema tradisional adalah tema yang sudah akrab dan umum dalam masyarakat, sering kali melibatkan konflik moral yang jelas, seperti pertarungan antara kebenaran dan kejahatan. Sebaliknya, tema nontradisional cenderung menyimpang dari ekspektasi pembaca misalnya, ketika kebaikan tidak selalu menang atau tokoh protagonis tidak memenuhi standar heroik yang diharapkan.

1.6.1.2 Cerita dan alur

cerita adalah aspek yang sangat penting dalam karya fiksi dan menjadi penentu eksistensi karya tersebut. Intinya, fiksi tidak dapat terwujud tanpa cerita, yang memang merupakan inti karangan itu sendiri dan selalu berkaitan erat dengan berbagai unsur pembangun fiksi lainnya, seperti penokohan dan latar.

Sementara itu, alur (*plot*) berfungsi sebagai manifestasi dari peristiwa-peristiwa cerita, yang ditampilkan melalui perbuatan, tingkah laku, dan sikap para tokoh, baik yang bersifat verbal, nonverbal, fisik, maupun batin. Dengan kata lain, alur mencerminkan perjalanan dan dinamika tingkah laku tokoh saat

bertindak, berpikir, dan bersikap dalam menghadapi konflik kehidupan. Namun, tidak semua kejadian kehidupan manusia dapat disebut alur. Suatu kejadian dianggap memiliki alur (*plot*) jika memenuhi syarat tertentu: ia bersifat khas, mengandung unsur konflik, saling berkaitan, dan yang terpenting, bersifat dinamis serta menarik untuk dikisahkan (Nurgiyantoro, 2002:114).

Untuk menganalisis keutuhan alur cerita, Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2002:142) membaginya menjadi tiga tahapan penting: tahap awal, tahap tengah, dan tahap akhir.

a. Tahap awal

Tahap awal atau tahap pengenalan, adalah fondasi narasi yang berfungsi memberikan informasi esensial dan penjelasan awal kepada pembaca. Bagian ini memperkenalkan berbagai elemen penting, seperti latar (nama tempat dan suasana) serta tokoh cerita, guna mempersiapkan dan menghubungkan pembaca dengan berbagai peristiwa yang akan dikisahkan pada tahap-tahap berikutnya.

b. Tahap tengah

Tahap pertengahan suatu cerita dikenal sebagai tahap pertikaian, di mana konflik atau pertentangan yang telah dimunculkan sebelumnya menjadi semakin meningkat dan menegangkan. Konflik ini dapat bermanifestasi secara internal (pertentangan dalam diri tokoh), eksternal (pertentangan antar tokoh), atau gabungan keduanya. Puncak dari tahap ini adalah klimaks, yaitu

titik balik utama cerita di mana konflik mencapai intensitas tertinggi dan menentukan nasib tokoh.

c. Tahap akhir

Tahap akhir suatu cerita merupakan bagian akhir cerita yang menampilkan konsekuensi langsung dari peristiwa klimaks. Bagian ini berfungsi untuk memperlihatkan kesudahan cerita atau memberikan petunjuk mengenai akhir naratif. Bentuk penyelesaian cerita apakah berupa akhir bahagia (*happy ending*), akhir sedih (*sad ending*), atau bahkan akhir menggantung (*open ending*) sangat ditentukan oleh dinamika hubungan antartokoh dan kompleksitas konflik yang telah dikembangkan sebelumnya.

1.6.1.3 Tokoh dan penokohan

Istilah “tokoh” merujuk pada individu atau karakter di dalam sebuah cerita. Menurut Abrams yang dikutip oleh Nurgiyantoro (2002:165), tokoh dalam karya naratif adalah individu yang diperkenalkan dalam karya tersebut, yang diinterpretasikan oleh pembaca memiliki nilai-nilai dan kecenderungan moral tertentu yang diungkapkan melalui perkataan dan tindakan. Tokoh fiksi dalam sebuah cerita dapat dibagi menjadi dua:

a. Tokoh utama

Tokoh utama adalah tokoh yang mempunyai peran penting dan sering muncul di dalam sebuah cerita sehingga terkesan mendominasi sebagian besar narasi. Selain itu, karena tokoh utama sering dihadirkan dan diceritakan, tokoh utama sangat memengaruhi bagaimana keseluruhan plot atau alur berkembang.

b. Tokoh pendamping/tambahan

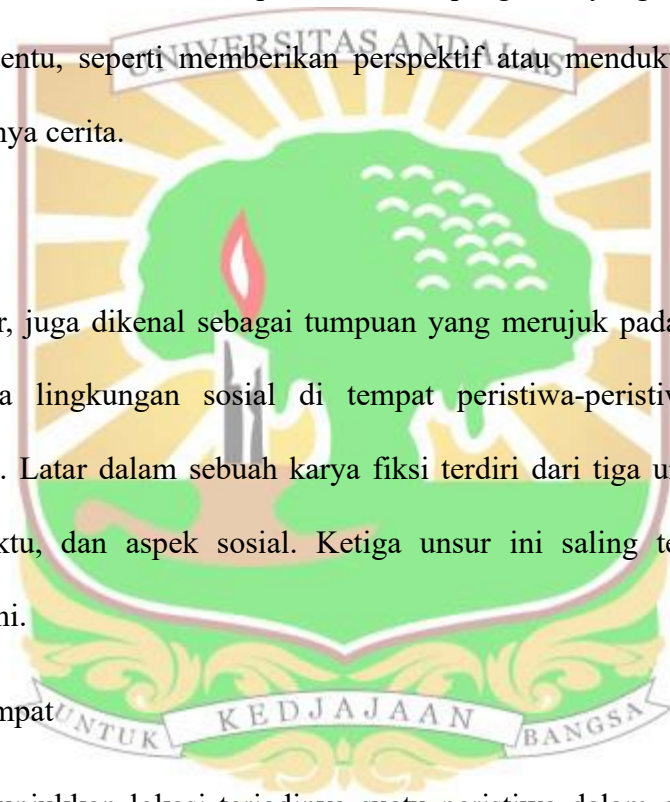
Tokoh pendamping/tambahan dalam cerita fiksi adalah tokoh yang tidak memainkan peran signifikan seperti tokoh utama, namun tetap berkontribusi terhadap perkembangan plot atau alur. Tokoh-tokoh ini biasanya muncul sekali atau hanya beberapa kali dalam cerita dan tidak mendominasi narasi. Meskipun demikian, tokoh tambahan dapat memiliki pengaruh yang signifikan dalam konteks tertentu, seperti memberikan perspektif atau mendukung tokoh utama dalam jalannya cerita.

1.6.1.4 Latar

Latar, juga dikenal sebagai tumpuan yang merujuk pada tempat, konteks waktu, serta lingkungan sosial di tempat peristiwa-peristiwa dalam cerita berlangsung. Latar dalam sebuah karya fiksi terdiri dari tiga unsur utama, yaitu tempat, waktu, dan aspek sosial. Ketiga unsur ini saling terkait dan saling memengaruhi.

a. Latar tempat

Menunjukkan lokasi terjadinya suatu peristiwa dalam cerita, yang dapat berupa lokasi tempat dengan nama tertentu, inisial, atau tanpa penamaan yang jelas.



b. Latar waktu

Latar waktu mengacu pada “kapan” suatu kejadian berlangsung, yang umumnya dihubungkan dengan peristiwa nyata atau peristiwa sejarah.

c. Latar sosial

Latar sosial mengacu pada perilaku kehidupan sosial di masyarakat dalam konteks lokasi yang diceritakan, yang biasanya meliputi adat istiadat, norma-norma, tradisi, serta pola berpikir masyarakat tersebut.

1.6.1.5 Sudut pandang

Sudut pandang digolongkan sebagai sarana cerita yang harus memperhitungkan bagaimana kehadirannya, bentuknya. Sudut pandang (Nurgiyantoro, 2002:246) merupakan aspek krusial dalam cerita fiksi karena menentukan siapa yang menceritakan dan dari posisi mana peristiwa disajikan. Pemilihan sudut pandang memengaruhi keseluruhan penyajian narasi, apakah lebih mengedepankan penceritaan (*telling*) atau penunjukkan (*showing*). Secara umum, sudut pandang terbagi menjadi dua kategori utama: persona ketiga (*dia*) dan persona pertama (*aku*), serta sudut pandang campuran.

a. Sudut pandang persona ketiga

Dalam sudut pandang persona ketiga, gaya “dia ” merupakan narator yang berada diluar cerita yang menampilkan tokoh-tokoh dengan menyebut nama, atau kata ganti seperti dia, ia, mereka. Hal ini mempermudah pembaca untuk mengenali tokoh yang diceritakan atau siapa saja yang bertindak.

Kelebihan dari sudut pandang “dia” adalah cerita dapat dikisahkan secara berselang-seling antara narasi dan dialog sehingga membuat cerita menjadi lancar, hidup dan natural. Sudut pandang “dia” dibedakan menjadi dua, “dia” yang bersifat mahatahu dan “dia” yang bersifat terbatas, hanya sebagai pengamat.

b. Sudut pandang persona pertama

Dalam sudut pandang persona pertama, melibatkan narator yang berada di luar cerita, merujuk tokoh dengan nama atau kata ganti (*dia, ia, mereka*). Gaya ini memudahkan identifikasi tokoh dan memungkinkan penyajian cerita yang lancar antara narasi dan dialog. Sudut pandang *dia* dibedakan menjadi dua jenis: mahatahu (narator mengetahui segalanya tentang semua tokoh) dan terbatas (narator hanya berfungsi sebagai pengamat).

c. Sudut pandang campuran

Dalam sudut pandang yang bersifat campuran memberikan kebebasan dan kreativitas kepada pengarang untuk berganti-ganti sudut pandang sesuai kebutuhan cerita, misalnya dari persona pertama ke persona ketiga. Meskipun narator *aku* memberikan akses mendalam pada pengalaman batin tokoh utama, transisi ke sudut pandang lain diperlukan ketika narator ingin menyajikan informasi penting atau pandangan tokoh lain yang tidak dapat dijangkau oleh keterbatasan *aku*. Dengan demikian, pengarang sengaja beralih ke sudut pandang lain yang memungkinkan memberinya kebebasan. Hal itu

juga berarti pembaca menjadi lebih tahu persoalan lain mengenai hubungan tokoh-tokoh tersebut daripada tokoh-tokoh itu sendiri.

1.6.1.6 Pesan moral

Moral dalam sebuah karya sastra merupakan refleksi langsung dari pandangan hidup pengarang mengenai nilai-nilai kebenaran dan kebajikan, yang secara eksplisit ingin ia sampaikan kepada pembaca. Pandangan moral ini diwujudkan melalui sikap dan tingkah laku para tokoh di dalam cerita. Dengan mengamati dan mengikuti kisah para tokoh tersebut, pembaca didorong untuk mengambil hikmah dan meresapi pesan moral yang diamatkan oleh pengarang, sehingga terjadi proses internalisasi nilai (Nurgiyantoro, 2002:322).

Dengan pendekatan struktural, penelitian ini tidak menafsirkan konteks eksternal (seperti budaya atau sejarah secara langsung), melainkan memusatkan analisis pada bagaimana *honne-tatemae* yang merupakan ciri khas budaya masyarakat Jepang dihadirkan dalam struktur teks itu sendiri.

1.6.2 *Honne-Tatemae*

Honne ditulis dengan huruf 本音. Huruf 本 (*hon*) berarti sebenarnya, sesungguhnya. Huruf 音 (*ne*) berarti suara. Secara harfiah, *honne* berarti suara yang sebenarnya atau suara dari lubuk hati yang paling dalam. *Honne* adalah pendapat sesungguhnya atau apa yang sebenarnya dipikirkan seseorang (Doi, 2001:36-37). *Tatemae* ditulis dengan huruf 建前. *Tate* (建) berarti bangunan, sedangkan *mae* (前) berarti depan. Arti harfiahnya, bagian depan dari sebuah bangunan, sesuatu yang

terlihat dari luar, atau sesuatu yang ingin orang luar melihatnya. Doi (2001) menyatakan bahwa *honne* dan *tatemae* adalah bagian dari satu realitas sosial yang tunggal. Ia mendefinisikan *tatemae* sebagai prinsip, aturan, dan konvensi yang diterima secara sosial, sedangkan *honne* merujuk pada niat atau jati diri yang sesungguhnya. Meskipun *honne* sering dianggap sebagai kebenaran yang lebih autentik, *tatemae* juga memiliki nilai yang sama dalam menjaga stabilitas dan keteraturan sosial.

Secara keseluruhan, dalam budaya Jepang, apa yang diucapkan secara verbal tidak otomatis merupakan isi pesan yang hendak disampaikan. Doi menekankan bahwa dalam konteks budaya Jepang, *honne* dan *tatemae* tidak selalu dipertentangkan secara moral (2001:37-38). *Honne* bukan berarti jahat secara moral, bukan selalu benar atau jujur secara mutlak dan *tatemae* tidak selalu mencerminkan tindakan yang baik dan benar secara nilai moral, dan tidak selalu berarti sesuatu yang tidak tulus. Untuk hal-hal yang berat, menyampaikan sesuatu secara tegas itu bisa menyakiti lawan bicara. Karena itu, orang Jepang tidak mengungkapkannya. Mereka menyerahkan pada penerima pesan untuk menemukan sendiri kandungan pesan dari konteks pesan. Dengan begitu, “derita” sebagai penyampai pesan terhindarkan. Orang Jepang berharap penerima pesan dapat menemukan *honne* dari pesan *tatemae* yang mereka kirimkan.²

Di masyarakat barat, biasanya terdapat pemisah tegas antara ekspresi publik dan pribadi. Adanya kontradiksi akan dianggap sebagai bentuk ketidakkonsistenan

² Abdurakhman, *Uchi dan Soto Budaya Jepang, dari Keluarga ke Korporasi*, (Jakarta:Gramedia Pustaka Utama, 2019), hlm. 127.

atau bahkan ketidakjujuran. Namun, di Jepang kontradiksi antara *honne* dan *tatemae* tidak serta-merta dianggap sebagai bentuk kebohongan, melainkan sebagai bentuk dari seni menjaga keharmonisan sosial. Oleh karena itu, pemahaman terhadap *honne-tatemae* sangat penting dalam budaya komunikasi dan relasi sosial masyarakat Jepang. *Honne* dan *tatemae* merupakan salah satu kode ganda dalam masyarakat Jepang selain *omote*³ dan *ura*⁴, serta *uchi*⁵ dan *soto*⁶.

“While tatemae appears in omote, honne is concealed in ura. Therefore, what has been said above about the relationship between omote and ura also applies to the relationship between tatemae and honne. That it, honne exist only because there is tatemae, and honne manipulates tatemae from behind.” (Doi, 2001:37)

Tatemae tampak di permukaan sebagai bagian dari *omote*, sedangkan *honne* tersembunyi di balik *ura*. Oleh karena itu, hubungan antara *omote* dan *ura* juga mencerminkan hubungan antara *tatemae* dan *honne*. Keberadaan *honne* bergantung pada *tatemae*, dan *honne* memengaruhi atau mengarahkan *tatemae* dari balik layar. Ciri khas hubungan antara *honne* dan *tatemae* adalah *tatemae* menyembunyikan *honne* meskipun sebenarnya mewakili *honne*. Dengan demikian, *tatemae* dan *honne* berada dalam hubungan yang saling mendefinisikan dan membentuk satu sama lain. tanpa salah satu dari mereka, yang lain tidak akan ada. (Doi, 2001:37). Jika *tatemae* dan *honne* tidak berfungsi bersama, maka hubungan antar manusia akan cenderung menjadi canggung. Konsep *honne* dan *tatemae* merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam budaya Jepang. Struktur *honne-tatemae* pada dasarnya berkembang

³ Omote mengacu pada citra yang ingin ditampilkan oleh individu, perusahaan, atau lembaga apapun kepada orang luar atau publik.

⁴ Ura adalah kebalikan dari omote yang mana adalah realitas di balik citra omote.

⁵ Uchi didefinisikan sebagai (1)di dalam, (2)rumah dan tempat tinggal, (3)kelompok tempat kita berada.

⁶ Soto didefinisikan sebagai (1)di luar, (2)kelompok lain.

di lingkungan rumah selama masa bayi dan kanak-kanak, kemudian melalui hubungan manusia yang dikembangkan di sekolah, dan situasi sosial luar rumah (Doi, 2001:46). Maka dari itu, penggunaan *honne-tatema* di Jepang tercermin dalam interaksi sehari-hari, seperti dalam lingkungan keluarga, lingkungan pertemanan, lingkungan masyarakat, dan lingkungan kerja

a. Lingkungan keluarga

Bagi orang Jepang, lingkungan keluarga disebut *uchi*, dan *honne-tatema* sering kali digunakan untuk menjaga hubungan keluarga yang harmonis. Di Jepang, keluarga dianggap sebagai komponen sosial yang sangat penting, dan menjaga keharmonisan keluarga adalah hal yang paling penting. Namun dalam banyak kasus, anggota keluarga mungkin memiliki perasaan atau pendapat yang berbeda, tetapi mereka cenderung menggunakan *tatema* untuk menghindari ketegangan. Misalnya, seorang anak mungkin merasa tidak puas dengan harapan yang ditetapkan oleh orang tua, tetapi ia akan memilih untuk tidak mengungkapkan perasaannya secara langsung. Sebaliknya, ia mungkin menunjukkan sikap patuh dan menghormati orang tua, yang merupakan bentuk *tatema*.

Di sisi lain, *honne* dapat muncul dalam situasi yang lebih intim, di mana anggota keluarga merasa cukup aman untuk berbagi perasaan mereka. Misalnya, dalam percakapan antara orang tua dan anak yang sudah dewasa, anak mungkin mulai mengungkapkan perasaannya yang sebenarnya tentang tekanan yang dirasakan dalam hidupnya. Dalam konteks ini, *honne* berfungsi untuk memperkuat ikatan emosional dan saling pengertian di antara anggota keluarga. Namun, meskipun ada

ruang untuk *honne*, banyak individu masih merasa tertekan dan cenderung menggunakan *tatemae* demi menjaga keharmonisan keluarga.

b. Lingkungan pertemanan

Dalam lingkungan pertemanan, penggunaan *honne* dan *tatemae* juga sangat terlihat. Teman-teman sering kali berinteraksi dengan cara yang mencerminkan norma sosial yang ada, di mana *tatemae* digunakan untuk menjaga hubungan baik dan menghindari konflik. Misalnya, ketika seorang teman mengajak yang lain untuk berkumpul, individu yang tidak tertarik mungkin merasa tidak nyaman untuk menolak secara langsung. Sebagai gantinya, mereka mungkin menggunakan *tatemae* dengan mengatakan bahwa mereka memiliki rencana lain atau merasa tidak enak badan, meskipun sebenarnya mereka hanya tidak ingin menghadiri acara tersebut.

Namun, dalam hubungan pertemanan yang lebih dekat, individu mungkin merasa lebih bebas untuk mengungkapkan *honne* mereka. Dalam situasi ini, teman-teman dapat saling berbagi perasaan dan pengalaman yang lebih dalam, menciptakan ikatan yang lebih kuat. Misalnya, seseorang mungkin merasa nyaman untuk berbagi kekhawatiran atau ketidakpastian tentang masa depan mereka dengan teman dekat, yang menunjukkan kepercayaan dan kedekatan dalam hubungan tersebut. Meskipun demikian, bahkan dalam pertemanan yang dekat, ada kalanya individu masih memilih untuk menggunakan *tatemae* untuk menghindari membebani teman mereka dengan masalah pribadi.

c. Lingkungan Kerja

Dalam lingkungan kerja, cerminan penggunaan *honne-tatema* dapat dilihat pada hubungan antara atasan dan bawahan. Dalam budaya kerja Jepang yang menjunjung tinggi hierarki (senior-junior), bawahan menggunakan *tatema* untuk menunjukkan rasa hormat dan kepatuhan terhadap atasan. Contohnya jika seorang bawahan tidak setuju dengan keputusan atasan, mereka jarang mengungkapkan ketidaksetujuan secara langsung. Sebaliknya, mereka menggunakan bahasa yang halus atau saran yang bersifat implisit. Meskipun secara pribadi (*honne*) mereka merasa keberatan atau memiliki ide yang lebih baik, mereka tetap menampilkan sikap hormat di depan publik. Dalam rapat, konsep *tatema* terlihat dalam proses *nemawashi*, yaitu pendekatan informal sebelum rapat resmi untuk mendapatkan persetujuan atau dukungan terhadap keputusan tertentu. *Nemawashi* sangat diperlukan saat membuat keputusan di Jepang, dan bahkan dapat menjadi kekuatan positif tergantung pada situasinya (Davies dan Ikeno, 2002:139). Fungsi *nemawashi* memberikan banyak waktu kepada masing-masing kelompok untuk membuat keputusan, menjelaskan tujuannya, dan memahami informasi kesimpulan yang dibagikan. Dalam interaksi sehari-hari, ada budaya *nomikai*⁷ dan *karaoke* dilingkungan kerja karena menjadi sarana melepas *honne-tatema*⁸.

d. Lingkungan Masyarakat

⁷ *Nomikai* adalah pertemuan minum bersama sesama rekan kerja setelah jam kerja.

⁸ NEXS Academy. (2017, Desember 21). *Konsep honne dan tatema*. Dikutip dari <https://nexs.co.id/konsep-honne-dan-tatema/>

Konsep *tatema* digunakan untuk mencegah konflik dan menjaga ketertiban sosial. Di Jepang, *tatema* dianggap sebagai cara untuk menunjukkan rasa hormat kepada orang lain dan menjaga keharmonisan sosial, meskipun itu juga berarti menyembunyikan perasaan yang sebenarnya (*honne*)⁹. Dalam interaksi sehari-hari, seperti di tempat kerja atau dalam situasi publik, individu sering kali menggunakan *tatema* untuk menunjukkan sikap sopan dan menghormati orang lain. Di depan umum, orang Jepang berusaha mempertahankan sikap mendukung kelompok, meskipun ide-ide pribadi mereka bertentangan dengan nilai-nilai kelompok. Misalnya seluruh kelompok melakukan kejahatan karena lebih penting bagi anggota untuk mengikuti nilai kelompok dan melindungi dirinya daripada melawan dan menentang kesalahan agar diri mereka tidak dikucilkan jika mengganggu ketertiban kelompok (Davies dan Ikeno, 2002:166).

1.6.3 *Mise en Scène*

Film berfungsi sebagai sarana penyampaian berbagai pesan kepada publik melalui format cerita. Lebih lanjut, film juga digunakan sebagai media ekspresi seni bagi para seniman dan pelaku industri perfilman untuk mengekspresikan gagasan dan cerita mereka. Diterjemahkan dari bahasa Prancis yang artinya “menata panggung”, tetapi dalam analisis film, istilah *mise en scène* mengacu pada segala sesuatu yang ada di depan kamera, termasuk desain set, pencahayaan, dan aktor¹⁰. Para ahli film telah memperluas makna istilah ini hingga mencakup penyutradaraan film, yang

⁹ Siswoko, B.W.S. (2023, Oktober 22). *Tatema, Konsep Penampilan Luaran yang Menyembunyikan Isi Hati Orang Jepang*. Kumparan. Dikutip dari <https://kumparan.com/bhismara-wira/tatema-konsep-penampilan-luaran-yang-menyembunyikan-isi-hati-orang-jepang-21QQDHCCMbX>

¹⁰ Wilkins, Herman. (2025, Januari 14). *20 Mise en scene Elements Every Filmmaker Needs To Know*. Studio Binder. Dikutip dari <https://www.studiobinder.com/blog/mise-en-scene/>

menyiratkan bahwa sutradara memiliki kendali atas apa yang terjadi dalam bingkai film. Di Jepang, semua jenis film animasi dari seluruh dunia disebut anime, sementara orang-orang di luar Jepang menganggap istilah anime hanya merujuk pada film animasi yang diproduksi di Jepang

Mengacu pada komponen desain dalam animasi yang sangat berbeda dengan film *live action*, *mise en scène* dalam animasi menurut Furniss dalam bukunya yang berjudul “Art in Motion” memiliki tiga komponen yakni, desain gambar, warna dan garis, serta gerakan dan kinetika.

a. Desain Gambar (*Image design*)

Dalam kebanyakan produksi animasi, komponen gambar dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu karakter dan latar belakang. Keduanya dapat dibedakan secara kasar berdasarkan dinamika pergerakan dan peran mereka dalam pengalaman menonton. Karakter biasanya menarik perhatian penonton melalui gerakan mereka di layar dan menjadi titik fokus dari animasi, sementara latar belakang cenderung statis dan bertindak sebagai panggung di mana karakter beraksi. Meskipun demikian, kedua elemen ini sangat penting dalam analisis estetika. Penonton pada umumnya lebih mengingat karakter, tetapi seni latar belakang memiliki dampak yang signifikan terhadap persepsi penonton dan tidak dapat diabaikan dalam pembahasan mengenai desain gambar. Dalam buku “Understanding Comics”, Scott McCloud menjelaskan berbagai jenis gambar yang dapat dihasilkan dalam seni. Sepuluh poin yang dikemukakan dihasilkan melalui analisis media cetak, seperti komik dan strip komik, yang juga dapat diterapkan pada animasi. McCloud menyajikan peta visual untuk

menggambarkan rentang penggambaran suatu objek, mulai dari fotorealistik hingga ikonik atau abstrak. Sebagai contoh, ia menggunakan wajah manusia untuk menjelaskan istilah-istilah ini. Gambar fotorealistik mirip dengan foto wajah manusia dalam hal realisme. Ikonik merujuk pada simbol yang jelas menunjukkan wajah manusia, meskipun tidak terlihat realistis, seperti senyuman. Sementara abstrak menggambarkan wajah manusia sepenuhnya sebagai sekedar saran bentuk.

b. Warna dan Garis (*Colour and line*)

Penggunaan warna dalam animasi merupakan topik yang rumit untuk di analisis secara mendalam. Bahkan seniman grafis berpengalaman sering memilih warna berdasarkan insting dan inspirasi pribadi, bukan berdasarkan rumus yang jelas. Ada banyak faktor yang sulit diukur yang memengaruhi pemilihan warna dalam animasi dan karya seni lainnya. Oleh karena itu, penting bagi seniman untuk mempelajari dan menerapkan teori warna/*colour theory* di dalam karya mereka. Teori warna mampu memberikan pemahaman kepada seniman tentang bagaimana suatu warna bekerja secara individual dan dalam kombinasi, serta efeknya terhadap penonton. Namun, karena persepsi warna dapat dipengaruhi oleh konteks budaya tertentu, tidak ada satu interpretasi yang dapat dianggap sebagai kebenaran mutlak.

Saat menganalisis warna, penting untuk memahami bagaimana warna ditentukan dalam berbagai proses produksi studio. Secara umum, dalam industri animasi, warna dan garis diidentifikasi dalam ranah *color keys*, tinta dan lukisan. Peran *color key* sangat bervariasi di setiap studio. Karakter animasi televisi, umumnya terdiri dari warna solid dan kontras tinggi. Penggunaan detail kecil dan

bayangan yang halus jarang digunakan, karena akan hilang di layar televisi beresolusi rendah. Sebaliknya animasi yang diproduksi untuk bioskop biasanya memiliki tingkat detail warna yang lebih halus, di mana bayangan lembut sangat diinginkan karena kualitas resolusi film yang lebih baik. Gambar yang ditampilkan di bioskop juga berukuran cukup besar, sehingga bayangan akan menambah daya tarik visual yang lebih kuat.

c. Gerakan dan Kinetik (*Movement and kinetics*)

Animasi adalah bentuk seni yang menciptakan ilusi gerakan, biasanya menggunakan objek tak hidup, meskipun terkadang melibatkan figur hidup. Proses gerakan dalam animasi ditentukan secara bertahap, *frame* demi *frame*. Namun, karakteristik gerakan yang dihasilkan dapat bervariasi secara signifikan. Karena daya tarik animasi sebagian besar terletak pada ilusi bahwa objek tak bernyawa terlihat “hidup”, banyak orang menganggap gerakan yang terus menerus dan halus sebagai esensi estetika animasi. Gerakan yang konsisten ini sejalan dengan gaya animasi tradisional. Graham, seorang guru yang mengajar kelas analisis aksi yang diprakarsai oleh Walt Disney pada tahun 1930, mengemukakan tiga kelemahan umum dalam animasi:

1. Masuknya karakter ke dalam adegan,
2. Keluarnya karakter dari adegan,
3. Mengetahui cara memvariasikan berbagai aksi untuk menginterpretasikan suasana hati.

1.7 Metode dan Teknik Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif berbentuk deskriptif. Metode ini dilakukan dengan terlebih dahulu mendeskripsikan fakta-fakta kemudian menganalisisnya. Secara etimologis, deskriptif berarti menguraikan secara rinci. Akan tetapi, dalam konteks ini tidak hanya bertujuan untuk menguraikan tetapi juga untuk memberikan pemahaman yang wajar dan penjelasan yang memadai (Ratna, 2012:53). Metode ini dipilih untuk menganalisis perilaku tokoh Natsume Takashi yang akan dikaji dengan pendekatan deskriptif. Teknik penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan membaca teori yang berkaitan dengan topik penelitian, lalu menonton keseluruhan rangkaian episode anime *Natsume Yuuujinchou* season 1 karya Takahiro Omori dari awal hingga akhir. Selanjutnya, memahami isi dan pesan yang terkandung dalam anime tersebut, dan juga mengumpulkan kutipan-kutipan yang relevan untuk keperluan penelitian. Selain itu, peneliti juga mencari sumber data, referensi, informasi dari berbagai sumber seperti jurnal, *e-book*, situs web yang dapat mendukung atau membantu penelitian ini.

2. Analisis data

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif yang berfokus pada data berupa dialog, wacana, dan potongan

gambar. Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan penggunaan *honne-tatema* dari tokoh Natsume Takashi dalam anime *Natsume Yuujinchou* season 1. Proses analisis data menggunakan teori *mise en scène* oleh Furniss karena animasi ini memerlukan analisis untuk memahami visual dalam setiap *scene*. Sebelum masuk ke pembahasan utama, unsur intrinsik perlu dianalisis terlebih dahulu. Kemudian konsep *honne-tatema* dikaji melalui pendekatan sosiologi sastra.

3. Penyajian hasil

Hasil penelitian disajikan berupa kesimpulan dalam bentuk deskriptif.

1.8 Sistematika Penelitian

Penelitian ini akan disusun dalam empat bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I merupakan bab pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode dan teknik penelitian dan sistematika penulisan. Bab II unsur intrinsik dalam anime *Natsume Yuujinchou* karya Takahiro Omori. Bab III pembahasan *honne-tatema* dalam anime *Natsume Yuujinchou* karya Takahiro Omori. Dan bab IV penutup yang berisi kesimpulan serta saran terkait penelitian yang dibuat.