

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Orang Jepang dikenal sebagai bangsa yang menjunjung tinggi etos kerja dan semangat juang. Orang Jepang sering dianggap sangat rajin hingga terkadang menjadi orang yang kecanduan bekerja, di mana dedikasi terhadap pekerjaan menjadi prioritas utama dalam kehidupan orang Jepang. Salah satu budaya yang mencerminkan karakteristik orang Jepang tersebut adalah *ganbaru*. *Ganbaru* mencerminkan komponen penting dari karakter orang Jepang modern yang telah berkembang sejak zaman dahulu. Dalam kehidupan sehari-hari, orang Jepang sering menggunakan istilah *ganbaru* dan penggunaan istilah *ganbaru* menjadi sebuah karakteristik tersendiri bagi orang Jepang (Davies, Ikeno, 2002: 83).

Nilai *ganbaru* dalam budaya Jepang merujuk pada semangat pantang menyerah, ketekunan, dan kegigihan dalam menghadapi tantangan hidup yang menggambarkan dorongan untuk terus berusaha sekuat tenaga meskipun rintangan tampak berat atau bahkan hampir mustahil dilalui (Allison, Annie, 1994: 119). Lebih dari sekadar bekerja keras, *ganbaru* juga menyiratkan tanggung jawab moral untuk bertahan demi mencapai tujuan yang lebih besar baik untuk diri sendiri maupun demi kelompok. *Ganbaru* telah menjadi bagian dari identitas masyarakat Jepang dan tumbuh dari pengalaman kolektif bangsa yang sering berhadapan dengan bencana alam, perang, serta kondisi geografis yang menuntut kekuatan fisik dan mental (Davies, Ikeno, 2002: 87).

Nilai *ganbaru* dapat dilihat dalam karya sastra Jepang yang sering kali dieksplorasi melalui karakter-karakter yang menghadapi kondisi sulit lewat penggambaran narasi yang kuat dan pengembangan karakter yang mendalam.

Sastra atau kesusastraan yang dijelaskan oleh Mursal Esten (1978: 9) merupakan ungkapan dari fakta-fakta yang bersifat artistik dan imajinatif yang mencerminkan kehidupan manusia termasuk masyarakat dengan menggunakan bahasa sebagai mediumnya. Karya sastra bertujuan untuk memberikan pengaruh positif bagi kehidupan manusia baik dalam aspek kemanusiaan maupun dalam pembentukan nilai-nilai yang berharga. Sehingga karya sastra Jepang menjadi media yang efektif untuk memaparkan dan mencerminkan kekuatan budaya Jepang yang terus bertahan sekaligus menjadi pembelajaran tentang arti keteguhan dan harapan di tengah kesulitan hidup.

*Anime* merupakan salah satu karya sastra Jepang berbentuk animasi yang telah berkembang menjadi bagian dari budaya populer global. *Anime* memberikan visualisasi yang dapat memperkaya interpretasi penonton terhadap nilai-nilai budaya Jepang. Menurut John Allen (2015: 5) *anime* merupakan sebuah animasi yang diproduksi di negara Jepang, baik yang digambar menggunakan tangan secara tradisional maupun menggunakan teknologi komputer. Nilai *ganbaru* di Jepang sering kali tergambarkan dalam berbagai karya sastra, salah satunya berupa *anime* yang berkaitan dengan perjuangan hidup dan ketahanan pribadi. *Anime* yang menggambarkan nilai *ganbaru* tersebut adalah *anime Hadashi no Gen*.

*Anime Hadashi no Gen* yang disturadarai oleh Masaki Mori diadaptasi dari *manga* semi-otobiografi karya Nakazawa Keiji yang sebagian besar berdasarkan pengalaman pribadi Nakazawa sebagai penyintas pengeboman Hiroshima. Masaki Mori berhasil membawa cerita yang penuh emosi ini ke layar melalui animasi, memberikan perspektif seorang anak tentang dampak langsung dan trauma akibat bom atom. Sebagai sutradara, Masaki Mori menekankan elemen visual dan naratif

yang menggambarkan kengerian perang serta kekuatan ketahanan manusia yang menjadi inti dari *anime Hadashi no Gen*. *Anime* ini terdiri dari dua *anime movie* yang dirilis pada tahun 1983 dan 1986, yang bersama-sama memberikan pandangan mendalam tentang kengerian perang dan ketahanan manusia.

Judul *Hadashi no Gen* (はだしのゲン), yang dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai “Gen si Kaki Ayam”, secara harfiah berarti “Gen yang bertelanjang kaki” dan mengandung makna simbolik yang kuat. Istilah *Hadashi* merepresentasikan kondisi kemiskinan ekstrem, penderitaan, serta keterpaparan manusia terhadap realitas keras kehidupan pascaperang khususnya setelah peristiwa pengeboman atom Hiroshima. Kondisi bertelanjang kaki tersebut melambangkan hilangnya perlindungan fisik, sosial, dan emosional yang dialami Gen sebagai seorang anak sekaligus menggambarkan posisinya sebagai korban perang. (Juslin, 2019: 14-15)

*Anime Hadashi no Gen* pertama (1983) dimulai dengan cerita keluarga Gen Nakaoka pada musim panas tahun 1945 di kota Hiroshima menjelang akhir Perang Dunia II. Gen Nakaoka sebagai tokoh utama adalah seorang anak laki-laki berusia enam tahun yang hidup bersama keluarganya dalam kondisi yang sangat sulit akibat perang. Ayah Gen yang bernama Daikichi adalah seorang aktivis anti-perang yang sangat menentang militerisme Jepang sehingga membuat keluarga Gen sering kali menjadi sasaran cemooh dan permusuhan dari tetangga. Keluarga Gen berjuang untuk bertahan hidup dengan keterbatasan makanan dan kebutuhan sehari-hari. Meskipun begitu, mereka tetap saling mendukung dan berusaha menjaga semangat. Gen dan adiknya yang bernama Shinji sering bermain dan membantu orang tua mereka dengan berbagai tugas.

Pada tanggal 6 Agustus 1945 bom atom dijatuhkan di kota Hiroshima. Ledakan itu menghancurkan kota menyebabkan kehancuran yang tak terbayangkan dan kematian massal. Keluarga Gen yang berada di rumah saat bom meledak terkena dampaknya secara langsung. Gen selamat dari ledakan karena terpelantai dan terhalang oleh tembok dari letusan bom, tetapi sebagian besar keluarganya tidak seberuntung itu. Ayahnya, adik laki-lakinya, dan kakaknya tewas akibat bom tersebut karena terjebak di dalam rumah mereka yang terbakar, akan tetapi ibunya selamat dari reruntuhan rumah. Setelah pemboman, Gen dan ibunya yang sedang hamil berusaha bertahan hidup di reruntuhan Hiroshima. Mereka menghadapi kekurangan makanan, air, dan tempat berlindung, serta dampak radiasi yang mengerikan. Gen sendiri terkena dampak radiasi tersebut sehingga Gen mengalami kebotakan. Kemudian ibu Gen melahirkan seorang bayi perempuan yang dinamai Tomoko di tengah-tengah kehancuran kota Hiroshima. Gen berusaha keras untuk melindungi ibunya dan adiknya serta mencari cara untuk mendapatkan makanan dan kebutuhan lainnya.

Gen bertemu dengan seorang anak yatim piatu bernama Ryuta yang mirip dengan adiknya yang sudah meninggal di tengah perjuangannya. Gen dan Ryuta menjadi sahabat dan bersama-sama berusaha untuk bertahan hidup hingga Ryuta dianggap sebagai keluarga oleh Gen dan ibunya. Gen dan Ryuta menghadapi berbagai tantangan termasuk penyakit akibat radiasi dan kekejaman orang-orang yang juga berjuang untuk bertahan hidup. Tetapi kemalangan menimpa keluarga Gen. Adik perempuan Gen tidak bisa bertahan hidup lebih lama, ia yang masih bayi dan mungil terkena paparan radiasi dan kekurangan asi karena keadaan ibu Gen yang memburuk dan kekurangan makanan.



Cerita berlanjut dengan Gen dan Ryuta yang tetap berusaha untuk membantu ibunya sambil berjuang melawan kenangan pahit dari tragedi yang telah mereka alami. Meskipun banyak rintangan, Gen tetap berusaha untuk menemukan kebahagiaan dan makna dalam hidup yang mencerminkan semangat dan ketahanan manusia di tengah bencana. Akhir cerita menunjukkan Gen, Ryuta, dan ibu Gen berusaha untuk melanjutkan hidup, rambut Gen mulai tumbuh begitu juga tunas gandum mulai bermunculan dari tanah yang menggambarkan awal kehidupan yang baru. Gen, Ryuta dan ibu Gen melepaskan harapan dan doa dengan menyalakan lentera kertas dan melepaskannya ke sungai sebagai simbol harapan untuk masa depan yang lebih baik.

Meskipun menghadapi berbagai kesulitan, Gen tidak pernah kehilangan semangat dan keberaniannya. Dia terus berjuang dan membangun masa depan yang lebih baik. *Anime Hadashi no Gen* memberikan pesan tentang ketahanan dan semangat manusia dalam menghadapi tragedi yang luar biasa, serta harapan untuk masa depan yang lebih baik. *Anime Hadashi no Gen* adalah sebuah karya yang sangat kuat dan emosional yang menggambarkan dampak perang dan senjata nuklir pada manusia dan masyarakat.

Selain menggambarkan kengerian perang dan dampaknya, *anime Hadashi no Gen* juga memberikan pandangan mendalam tentang ketahanan dan semangat juang di tengah situasi krisis. *Anime Hadashi no Gen* menggambarkan perjuangan Gen dan keluarganya dalam situasi yang sangat sulit, di mana Gen harus menghadapi tekanan luar biasa untuk melindungi keluarganya dan bertahan hidup ketika berhadapan dengan bencana besar.

Semangat dan daya juang yang tinggi pada tokoh Gen yang tergambar dalam *anime* ini menjadi refleksi atas nilai-nilai budaya dan masyarakat Jepang pada masa tersebut terutama pada nilai *ganbaru*, di mana Gen mencoba bertahan hidup dan tidak pantang menyerah dalam kondisi yang serba kekurangan dan penuh trauma. Dalam *anime Hadashi no Gen* terlihat nilai *ganbaru* tercermin pada tokoh Gen khususnya dalam hal ketahanan, pengorbanan, tanggung jawab, dan semangat pantang menyerah di tengah kondisi yang sangat berat. Karakter utama Gen Nakaoka dan keluarganya harus berjuang untuk bertahan hidup setelah tragedi bom atom menghancurkan rumah dan komunitas mereka. Nilai *ganbaru* yang tergambar pada tokoh Gen relevan untuk diteliti karena mencerminkan nilai budaya Jepang yang penting dan berpengaruh pada perilaku individu dalam masyarakat Jepang. Tokoh Gen yang digambarkan tetap optimis dan penuh semangat dalam menghadapi penderitaan, memberikan contoh nilai *ganbaru* tercermin dan menginspirasi, bahkan dalam kondisi yang sangat sulit.

Data 1



Gambar 1.1 Gen berusaha mencari bantuan untuk ibunya yang akan melahirkan.

中岡元

：産婆さんもおらんか。お医者さんさんもおらんか。  
産婆さんもおらんか。お母ちゃんに赤ん坊を生まれる  
んじゃ。助けてくれ。だめじゃ。どうしよう。どうし  
よう。  
お母ちゃん。だめじゃ。産婆さんもお医者さんもおら  
ん。どうしよう。

中岡君江 : ゲン、あんたをとる出すよ。  
 中岡元 : そんな、わしできないよう。  
 中岡君江 : やるよ。  
 中岡元 : 分かった。

Gen Nakaoka : *Sanba-san mo oran ka. Oishasan-san mo oran ka. Sanba-san mo oran ka. Okāchan ni akanbō o umarerunja. Tasuketekure. Dameja. Dō shiyō. Dō shiyō. Okāchan. Dameja. Sanba-san mo oishasan mo oran. Dō shiyō.*

Kimie Nakaoka : *Gen, anta torudasuyo.*

Gen Nakaoka : *Sonna, washi dekinaiyo.*

Kimie Nakaoka : *Yaruyo.*

Gen Nakaoka : *Wakatta.*

Gen Nakaoka : Apa ada bidan dimana saja. Apa ada dokter dimana saja. Apa ada bidan dimana saja? Ibuku akan melahirkan bayi. Tolong. Gawat. Bagaimana ini.

Ibu, gawat. Tidak ada bidan dan dokter. Bagaimana ini?

Kimie Nakaoka : Gen, kamu harus menolongku melahirkan bayinya.

Gen Nakaoka : Mustahil, aku tidak bisa.

Kimie Nakaoka : Kau harus melakukannya.

Gen Nakaoka : Baiklah.

*Hadashi no Gen (1983), 41:26 – 42:04*

Data (1) terdapat *scene* yang menggambarkan Gen dihadapkan pada situasi darurat ketika ibunya hendak melahirkan. Dengan panik Gen mencari bantuan bidan dan dokter di tengah-tengah kekacauan setelah bom terjadi tetapi usahanya tidak membuahkan hasil. Saat melaporkan situasi ini kepada ibunya, Gen menunjukkan keraguan dengan mengatakan bahwa ia tidak mampu membantu proses persalinan. Namun ibunya mendesak untuk mengambil tanggung jawab dan meminta Gen untuk membantu melahirkan bayi. Meskipun awalnya merasa mustahil, Gen akhirnya menerima tugas tersebut. Sikap Gen saat berusaha mencari bidan dan dokter di tengah kekacauan mencerminkan nilai ganbaru yakni usaha keras dan pantang menyerah. Begitu juga saat Gen membantu ibunya melahirkan

juga mencerminkan tanggung jawab yang merupakan bagian dari nilai *ganbaru* dalam budaya Jepang.

Penelitian ini hanya berfokus pada *Anime Hadashi no Gen* movie pertama tahun 1983 dengan alasan untuk menjaga konsistensi dan fokus pada karakter Gen dalam konteks peristiwa yang paling *intens*, yaitu dampak langsung dari pengeboman Hiroshima. *Movie* pertama menyoroti tahap awal perjuangan Gen saat menghadapi trauma, kehilangan keluarga, dan kondisi hidup yang sangat sulit. Pada *anime Hadashi no Gen* nilai *ganbaru* muncul sebagai respons langsung terhadap situasi ekstrem yang dihadapi tokoh Gen dan memberikan dasar kuat untuk mengeksplorasi nilai *ganbaru* terbentuk pada tokoh Gen.

Penelitian ini menganalisis nilai *ganbaru* ditampilkan melalui tokoh Gen serta faktor-faktor yang melatarbelakangi nilai tersebut dimiliki oleh tokoh Gen. Dengan memahami nilai *ganbaru* yang ditonjolkan dalam karakter Gen diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam dalam menghadapi kesulitan hidup, trauma, dan ketahanan individu.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang di atas, masalah yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana nilai *ganbaru* tergambar pada tokoh Gen dalam *anime Hadashi no Gen*?
2. Apa saja faktor yang melatarbelakangi nilai *ganbaru* tersebut dimiliki oleh tokoh Gen?



### 1.3. Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan nilai *ganbaru* yang tergambar pada tokoh Gen dalam *anime Hadashi no Gen*.
2. Mendeskripsikan faktor-faktor yang melatarbelakangi *nilai ganbaru* dimiliki oleh tokoh Gen dalam *anime* tersebut.

### 1.4. Manfaat

Suatu penelitian dilakukan hendaknya memiliki manfaat yang bisa diberikan kepada para pembacanya. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis yang diuraikan sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan tentang nilai *ganbaru* dalam budaya Jepang yang ditampilkan melalui karya sastra. Selain itu penelitian ini memberikan kontribusi bagi kajian budaya dan sastra Jepang dengan menyoroti budaya Jepang seperti nilai *ganbaru* direpresentasikan dalam karakter fiksi. Dengan demikian kajian ini turut memperkaya penelitian akademis mengenai adaptasi budaya dalam media populer seperti *anime* serta bagaimana budaya tersebut membentuk karakter tokoh dalam *anime*.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah memberikan pemahaman yang lebih dalam kepada penonton dan penggemar *anime* tentang nilai *ganbaru* sehingga dapat dijadikan inspirasi dalam menghadapi tantangan hidup. Penelitian ini juga membantu para pendidik atau pengajar dalam menjelaskan arti ketahanan dan semangat juang kepada siswa melalui contoh karakter Gen dalam *anime Hadashi no Gen*. Selain itu penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti atau mahasiswa yang ingin melakukan studi lebih lanjut mengenai representasi budaya Jepang dalam media populer khususnya *anime* serta peran nilai *ganbaru* dalam pengembangan karakter di situasi pascaperang.

### 1.5. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan langkah krusial dalam sebuah penelitian yang bertujuan untuk menyediakan landasan teoritis dan empiris yang solid. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah dikumpulkan dan diketahui bahwa terdapat beberapa penelitian yang dijadikan acuan dalam melakukan penelitian ini. Tinjauan pustaka berguna sebagai dasar pemikiran, acuan penelitian serta peneliti dapat memperluas pemahaman terhadap area studi yang relevan dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan yang dapat diisi melalui penelitian ini. Berikut adalah beberapa penelitian yang dapat dijadikan kajian pustaka.

Skripsi Subekti (2022) dengan judul penelitian “Nilai *Ganbaru* dalam Film Jepang *Let's Go Jets* Karya Hayato Kawai”. Penelitian ini menganalisis nilai *ganbaru* dalam film *Let's Go Jets* karya Hayato Kawai dengan tujuan untuk mengidentifikasi unsur intrinsik film tersebut dan mengungkap nilai *ganbaru* diimplementasikan dalam cerita. Metode yang digunakan adalah kualitatif

deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui metode simak dan catat. Penelitian ini menganalisis 12 data yang menggambarkan nilai *ganbaru* dalam film, dengan hasil menunjukkan bahwa 5 data mencerminkan semangat "melakukan yang terbaik," 4 data mengacu pada "tidak menyerah," 2 data berhubungan dengan "kerja keras," dan 1 data menggambarkan "ketekunan." Temuan ini menegaskan bahwa film ini merefleksikan nilai *ganbaru* sebagai elemen penting dalam membangun karakter dan tema cerita, mencerminkan semangat perjuangan khas budaya Jepang. Penelitian Subekti dan penelitian ini memiliki perbedaan dalam objek kajian. Penelitian Subekti menggunakan film *Let's Go Jets* karya Hayato Kawai sebagai objek penelitian, sedangkan penelitian ini berfokus pada *anime Hadashi no Gen*. Meski begitu kedua penelitian memiliki kesamaan dalam penggunaan nilai *ganbaru* sebagai kerangka analisis yang menjadikan penelitian Subekti sebagai acuan yang relevan dalam proses penelitian ini.

Skripsi Cheivolia (2020) dengan judul penelitian "Refleksi Nilai *Ganbaru* pada *Tanpen Neko* Karya Ogawa Mimei" menganalisis *tanpen Neko* yang menggambarkan nilai *ganbaru* melalui karakter seekor kucing. *Tanpen* yaitu cerita pendek dalam kesusastraan Jepang, dieksplorasi menggunakan teori nilai *ganbaru* sebagai salah satu nilai moral utama dalam budaya Jepang, serta analisis unsur intrinsik berdasarkan teori Nurgiyantoro. Penelitian ini bertujuan memahami refleksi nilai *ganbaru* yang disampaikan pengarang dan mengeksplorasi unsur-unsur intrinsik seperti tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, serta sudut pandang. Metode yang digunakan adalah deskriptif untuk menjelaskan nilai *ganbaru* yang mencakup pantang menyerah, melakukan yang terbaik, bertahan, tabah, dan kerja keras. Melalui pendekatan ini, penelitian menunjukkan nilai *ganbaru* direfleksikan

secara unik melalui karakter kucing dalam cerita, memberikan wawasan tentang praktik nilai tersebut dalam konteks budaya Jepang. Peneliti menjadikan penelitian Cheivolia sebagai acuan karena memiliki kesamaan dalam penggunaan nilai *ganbaru* sebagai fokus utama. Namun terdapat perbedaan pada objek kajian. Penelitian Cheivolia menggunakan *Tanpen Neko* karya Ogawa Mimei sebagai objek penelitian, sedangkan peneliti menggunakan *anime Hadashi no Gen*.

Skripsi Nuria (2019) dengan judul penelitian “Nilai *Ganbaru* Tokoh Niiyama Miyuki dalam Novel *Sairensu* Karya Akiyoshi Rikako”. Skripsi ini membahas nilai *ganbaru* pada tokoh Niiyama Miyuki dalam novel *Sairensu*. Tujuan penelitian ini adalah menguraikan unsur intrinsik yang membangun nilai moral dalam cerita, mengkaji nilai *ganbaru* berdasarkan nilai moral menurut Nurgiyantoro yang meliputi hubungan manusia dengan dirinya sendiri, orang lain dalam masyarakat, dan lingkungan alam. Selain itu digunakan teori nilai *ganbaru* oleh Allison Annie dan Duke. Dengan metode kualitatif deskriptif, penelitian ini menemukan bahwa nilai *ganbaru* dalam novel mencakup pantang menyerah, semangat berjuang, keteguhan, keuletan, kegigihan, bertahan, dan ketabahan. Penelitian ini juga mengidentifikasi adanya nilai moral yang mencerminkan kehidupan urban dan sub-urban. Nilai *ganbaru* yang digunakan dalam penelitian Nuria menjadi kesamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Namun terdapat perbedaan dalam objek kajian yang diteliti. Penelitian Nuria menggunakan novel *Sairensu* karya Akiyoshi Rikako sebagai objek penelitian, sedangkan penelitian ini berfokus pada *anime Hadashi no Gen*. Meskipun demikian penelitian Nuria dapat dijadikan acuan yang relevan dalam proses penelitian ini terutama dalam memahami penerapan nilai *ganbaru*.

Skripsi Juslin (2019) dengan judul penelitian “*Remembering Hiroshima: Hadashi no Gen from a Trauma Theory Perspective*”. Skripsi ini menganalisis *manga Hadashi no Gen* karya Nakazawa Keiji menggunakan teori trauma. Juslin mengeksplorasi bagaimana trauma mempengaruhi teknik naratif dan bagaimana teknik-teknik tersebut menyampaikan pengalaman traumatis kepada pembaca. Mengacu pada “*Trauma Fiction*” oleh Anne Whitehead, Juslin mengidentifikasi tema seperti intertekstualitas, repetisi, dan narasi terfragmentasi dalam *manga* ini. Skripsi ini menemukan bahwa *Hadashi no Gen* efektif menggunakan kombinasi gambar dan bahasa untuk menggambarkan trauma, seringkali lebih kuat daripada teks prosa biasa. Penelitian Juslin berbeda dengan penelitian ini karena menggunakan teori trauma sebagai kerangka analisis, sedangkan penelitian ini menggunakan nilai *ganbaru* untuk proses penelitian. Namun terdapat kesamaan dalam objek kajian yaitu *Hadashi no Gen*. Kesamaan ini menjadikan penelitian Juslin sebagai acuan yang relevan dalam mendukung proses penelitian ini.

Jurnal Norihito (2015) dengan judul penelitian “*The Dispute Over Barefoot Gen (Hadashi no Gen) and Its Implications in Japan*” yang membahas tentang kontroversi seputar novel grafis dan adaptasi *anime Hadashi no Gen* dengan fokus pada penyensorannya di lingkungan pendidikan, signifikansi budaya, dan historis dari konten autobiografi yang ditulis oleh penyintas bom atom Hiroshima Nakazawa Keiji, serta dampaknya terhadap memori publik dan diskursus mengenai pengeboman atom. Norihito mengkaji perdebatan tentang penggambaran kekerasan yang grafis dan kesesuaiannya untuk anak-anak, peran karyanya dalam mendorong diskusi tentang perang dan perdamaian, serta pengaruhnya terhadap karya seni lainnya. Jurnal ini menekankan penerimaan yang kompleks dan relevansi abadi



“*Barefoot Gen*” dalam masyarakat Jepang. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Norihito dalam hal objek kajian, yaitu *anime Hadashi no Gen* yang menjadikannya sebagai acuan dalam proses penelitian. Namun terdapat perbedaan signifikan dalam fokus pembahasan antara kedua penelitian. Penelitian Norihito mengkaji kontroversi yang muncul seputar novel grafis dan adaptasi *anime Hadashi no Gen*, dengan fokus pada isu penyensoran di lingkungan pendidikan serta signifikansi budaya dan historis dari karya tersebut. Sementara itu penelitian ini lebih menekankan pada analisis nilai *ganbaru* yang diterapkan pada tokoh *Gen*. Perbedaan fokus ini memberikan dimensi yang lebih luas dalam memahami karya *Hadashi no Gen* dari perspektif yang berbeda.

Tesis Bell (2015) dengan judul penelitian “*The Comic Artist as a Post-war Popular Critic of Japanese Imperialism: An Analysis of Nakazawa Keiji’s Hadashi no Gen*”. Penelitian Bell menganalisis bagaimana Nakazawa Keiji melalui *Hadashi no Gen* berfungsi sebagai kritikus populer terhadap imperialisme Jepang pasca-perang. Bell menyoroti penggunaan komik untuk mengkritik kekejaman dan kebijakan militer Jepang selama periode Kekaisaran serta dampak perang terhadap masyarakat. Penelitian ini menekankan pentingnya kebebasan berekspresi pasca-perang, yang memungkinkan penerbitan dan penerimaan luas karya-karya seperti *Hadashi no Gen*. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Bell dalam hal objek kajian, yaitu *Hadashi no Gen* yang menjadikannya sebagai acuan dalam proses penelitian. Namun terdapat perbedaan signifikan dalam fokus pembahasan antara kedua penelitian. Penelitian Bell menyoroti penggunaan komik *Hadashi no Gen* sebagai media untuk mengkritik kekejaman dan kebijakan militer Jepang selama periode Kekaisaran, dengan menekankan aspek historis dan sosial dari

karya tersebut. Sementara itu, penelitian ini lebih berfokus pada nilai *ganbaru* yang diterapkan pada tokoh Gen yang mengkaji semangat pantang menyerah dan ketekunan karakter tersebut tercermin dalam perjalanan hidupnya setelah tragedi bom atom.

## 1.6. Kerangka Teori

Kerangka teori dalam sebuah penelitian berfungsi sebagai landasan nilai yang membimbing seluruh proses penelitian. Kerangka ini memberikan panduan dalam memahami fenomena yang diteliti dengan menggunakan nilai, teori, dan model yang relevan. Dalam penelitian ini, kerangka teori dibangun berdasarkan teori-teori yang mendasari pokok permasalahan yang bertujuan untuk menghubungkan antara variabel-variabel yang ada serta memberikan arah dalam pengembangan hipotesis dan analisis data. Berikut terdapat beberapa teori dipaparkan yang digunakan sebagai landasan dalam proses penelitian.

### 1.6.1. Nilai *Ganbaru*

Nilai *ganbaru* merupakan sebuah nilai budaya Jepang yang mendorong seseorang untuk terus berjuang. Roger J. Davies dan Osamu Ikeno dalam bukunya yang berjudul “The Japanese Mind: Understanding Contemporary Japanese Culture” menjelaskan *ganbaru* adalah kata yang sangat sering digunakan di Jepang dengan makna berusaha sebaik mungkin. Misalnya para pelajar *ganbaru* (belajar keras) agar dapat lulus ujian masuk. Atlet juga *ganbaru* (berlatih keras) untuk memenangkan pertandingan atau medali. Selain itu para pekerja perusahaan *ganbaru* (bekerja keras) untuk meningkatkan penjualan perusahaannya. Dengan penggunaan kata *ganbaru* pada berbagai

macam konteks, kata *ganbaru* memiliki makna bahwa “Teruslah bekerja keras sampai tujuanmu tercapai.” (Davies, Ikeno, 2002: 84).

Untuk memahami nilai *ganbaru* secara lebih mendalam penting untuk meninjau makna dan perkembangan istilah ini dari sudut pandang historis dan etimologis. Makna kata *ganbaru* secara historis berarti "menegaskan atau bersikeras pada kehendak diri sendiri". Menurut *Sanshodo Japanese Dictionary* (Kenbō, 1989: 218), kata *ganbaru* memiliki tiga definisi: (1) bekerja keras, (2) bersikeras pada keinginan pribadi, dan (3) menetap di satu tempat tanpa meninggalkannya. Dalam perkembangannya, definisi pertama yakni bekerja keras kini lebih umum dianggap sebagai arti utama kata *ganbaru*. Meskipun asal-usul kata *ganbaru* masih diperdebatkan, ada dua teori utama dari asal-usul kata *ganbaru* tersebut. Teori pertama menyatakan bahwa kata *ganbaru* berasal dari kata *ganbaru* yang berarti "menajamkan penglihatan, membuka mata lebar-lebar, atau mengawasi sesuatu". Teori kedua berpendapat bahwa kata *ganbaru* berasal dari *ga-o-haru* yang berarti "bersikap keras kepala," sebuah ungkapan yang awalnya memiliki konotasi negatif karena menunjukkan sikap menentang keputusan atau norma kelompok. Namun sejak tahun 1930-an, kata *ganbaru* berubah menjadi ekspresi positif yang digunakan untuk mendorong semangat pantang menyerah, kerja keras, dan tanggung jawab (Davies, Ikeno, 2002: 85).

Perkembangan makna tersebut kemudian tercermin dalam penggunaan *ganbaru* dalam kehidupan sosial sehari-hari masyarakat Jepang. Salah satu contohnya adalah ketika seorang perempuan muda dari kota kecil pergi untuk memulai pekerjaan baru di kota besar, ia berjanji kepada teman-teman, orang

tua, dan gurunya bahwa ia akan *ganbaru* yang mengandung makna bahwa ia tidak akan mengecewakan mereka dan bertanggung jawab hingga tujuannya tercapai. Kata ini juga sering digunakan dalam bentuk imperatif seperti *gambare* atau *gambatte* yang maknanya agak ambigu. Orang Jepang juga menggunakan kata *ganbaru* saat mengucapkan selamat tinggal dan juga menuliskannya di akhir surat. Dengan penggunaan kata *ganbaru*, orang Jepang saling memberi semangat dengan maksud “Teruslah bekerja keras sampai tujuanmu tercapai.” (Davies, Ikeno, 2002: 85).

Selain digunakan dalam konteks individual dan interpersonal, nilai *ganbaru* juga berfungsi kuat dalam konteks kelompok dan solidaritas sosial. Kata ini digunakan digunakan di antara anggota kelompok untuk saling memberi semangat dalam aktivitas bersama. Misalnya saat keikutsertaan tim Jepang pada pertandingan sepak bola Piala Dunia yang diadakan di Prancis pada tahun 1998 para penonton Jepang memberi semangat kepada timnya dengan slogan “Gambare, Nippon!”. Selain itu setelah gempa bumi besar di Kobe, slogan “Gambarō Kobe” (*gambarō* adalah bentuk volisional dari *ganbaru*) memberi semangat kepada warga Kobe untuk membangun kembali kota dan kehidupan mereka. Kebanyakan orang Jepang menggunakan kata *ganbaru* dengan sangat sering dan juga ditemukan di berbagai surat kabar. Sehingga kata *ganbaru* memiliki banyak bentuk tata bahasa yang berbeda tergantung pada situasinya dan digunakan dengan berbagai makna dari yang dangkal hingga yang mendalam (Davies, Ikeno, 2002: 85).

Penggunaan *ganbaru* yang meluas dalam berbagai konteks tersebut tidak terlepas dari proses pembentukannya dalam struktur sosial dan sejarah



masyarakat Jepang. Nilai *Ganbaru* dalam masyarakat Jepang terbentuk melalui proses sejarah yang panjang dan dipengaruhi oleh berbagai faktor struktural. Setelah Restorasi Meiji tahun 1868, Jepang mengalami modernisasi pesat, yang kemudian dilanjutkan dengan upaya rekonstruksi nasional pasca-Perang Dunia II. Dalam proses tersebut, sikap kerja keras, ketekunan, dan daya juang masyarakat Jepang menjadi ciri utama yang direpresentasikan melalui nilai *Ganbaru* (Davies, Ikeno, 2002: 84). Asal-usul nilai ini dapat ditelusuri dari tiga faktor utama. Pertama, sistem pertanian padi yang telah ada sejak periode Jōmon menuntut kerja fisik yang intens dalam waktu-waktu tertentu terutama pada masa tanam dan panen sehingga membentuk kebiasaan bekerja dengan usaha maksimal dalam kondisi terbatas. Kedua, kondisi geografis dan iklim Jepang yang berat seperti suhu dan kelembapan tinggi, wilayah pegunungan yang curam, serta tingginya risiko bencana alam mendorong masyarakat untuk selalu waspada, tangguh, dan tekun dalam menghadapi kehidupan sehari-hari. Ketiga, adanya kesempatan mobilitas sosial yang relatif terbuka sejak era Meiji terutama melalui reformasi sistem pendidikan dan penghapusan sistem kelas Edo menjadikan usaha dan kerja keras sebagai sarana utama untuk meningkatkan status sosial. Penerapan wajib belajar sejak tahun 1947 semakin memperkuat pandangan bahwa keberhasilan dapat dicapai melalui usaha pribadi. Oleh karena itu, *ganbaru* berkembang bukan hanya sebagai ekspresi linguistik tetapi sebagai nilai budaya yang menekankan perjuangan, ketekunan, dan tanggung jawab individu dalam mencapai tujuan hidup di tengah masyarakat yang kompetitif (Davies, Ikeno, 2002: 87-88).



Berdasarkan pernyataan Davies dan Ikeno dapat disimpulkan bahwa ganbaru memiliki makna semangat pantang menyerah, kerja keras, dan tanggung jawab. Tanggung jawab merupakan sebuah kesanggupan dan kesadaran seseorang untuk memikul suatu beban dimana dia juga menerima akibat dari keputusan yang diambilnya ketika menanggung beban tersebut (Burhanudin, 2000). Pantang menyerah adalah suatu sikap tidak mudah patah semangat untuk menyelesaikan sesuatu hingga akhir walaupun banyak tantangan dan rintangan bahkan kegagalan dalam mencapai suatu tujuan (Tasmara, 2002). Usaha dengan sungguh-sungguh dan tidak mudah menyerah dalam mengerjakan dan menghadapi suatu tantangan untuk menyelesaikan suatu tugas merupakan bentuk dari kerja keras (Mustari, 2014: 43).

#### 1.6.2. *Mise en Scène*

Dalam Film Art, David Bordwell dan Kristin Thompson (1997: 169) mendefenisikan *Mise en Scène* dengan jelas dalam bahasa Prancis asli (dibaca ‘meez-ahn-sen’) yang berarti “pementasan sebuah aksi”, dan istilah ini pertama kali diterapkan pada praktik menyutradarai drama. Lalu para ahli film memperluas istilah *Mise en Scène* ke penyutradaraan film yang menggunakan istilah ini untuk menunjukkan kontrol sutradara atas apa yang muncul dalam bingkai film. Aspek-aspek *Mise en Scène* dalam film dan seni teater yang disampaikan oleh Bordwell dan Thompson mencakup latar, pencahayaan, kostum, dan perilaku tokoh-tokoh. Dalam mengendalikan *Mise en Scène*, sutradara mempertanyakan sebuah peristiwa di depan kamera (Furniss, 1998: 61-62).

Karena komponen desain animasi jelas tidak sama dengan sinema aksi nyata (live-action), aspek *Mise en Scène* yang dibahas dalam buku “Art in Motion, Revised Edition: Animation Aesthetics” karya Maureen Furniss (1998) sedikit berbeda dari yang diuraikan oleh Bordwell dan Thompson. Furniss (1998: 61-80) menjelaskan bahwa *Mise en Scène* mencakup Image Design (desain gambar), Colour and Line (warna dan garis), serta Movement and Kinetics (gerakan dan kinetika) yang semuanya dapat dianggap sebagai komponen *Mise en Scène* dalam animasi. Semua komponen tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. *Image Design* (Desain Gambar)

Dalam desain gambar, Furniss membahas komposisi visual dalam animasi dibuat untuk mengarahkan pandangan penonton dan menyampaikan narasi secara efektif. Desain gambar melibatkan susunan elemen-elemen dalam bingkai termasuk bentuk, ukuran, dan penempatan objek atau karakter di dalam ruang visual. Beberapa aspek penting dari desain gambar mencakup karakter dan latar belakang. Kedua aspek ini dibedakan secara kasar oleh gerakan dan pusat perhatian dalam pengalaman menonton, dimana karakter yang bergerak dilayar menjadi fokus utama dari penonton, sementara latar belakang relatif statis dan berfokus menyediakan arena tempat aksi karakter terjadi. Namun kedua aspek ini sama pentingnya dalam analisis estetika yang mungkin kurang terlihat. Penonton umumnya paling mengingat karakter tetapi seni latar belakang sangat memengaruhi persepsi penonton dan tidak dapat diabaikan dalam desain gambar.

## 2. *Colour and Line* (Warna dan Garis)

Elemen warna dan garis adalah bagian integral dari *Mise en Scène* dalam animasi dan Maureen Furniss menggali penggunaan warna dan garis secara efektif dapat memengaruhi mood, tema, dan emosi dalam animasi. Warna dapat digunakan untuk menciptakan suasana hati (mood), melambangkan ide tertentu atau menonjolkan karakter dan objek. Furniss mencatat palet warna yang dipilih dapat memengaruhi persepsi emosional penonton. Misalnya warna-warna hangat seperti merah dan oranye sering menciptakan suasana yang lebih energik atau agresif, sementara warna-warna dingin seperti biru dan hijau bisa memberikan nuansa yang lebih tenang atau misterius.

Garis digunakan untuk mendefinisikan bentuk objek dan karakter, serta menyampaikan gerakan dan energi. Garis dapat digunakan secara halus atau tegas, tergantung pada gaya animasi dan pesan yang ingin disampaikan. Misalnya garis yang halus dan melengkung dapat menciptakan rasa kelembutan, sedangkan garis yang tebal dan tajam sering menunjukkan kekuatan atau ketegasan.

Penggunaan warna dan garis dalam animasi juga dapat melibatkan kontras dan harmoni, bagaimana mereka bekerja bersama untuk menciptakan kesan visual yang kohesif atau memberikan dinamika visual yang mencolok.

## 3. *Movement and Kinetics* (Gerakan dan Kinetika)

Animasi pada intinya adalah seni gerakan. Furniss menjelaskan gerakan dan kinetika dalam animasi tidak hanya mencakup pergerakan

karakter dan objek di layar tetapi juga dinamika pergerakan kamera, perpindahan *frame*, dan *timing* yang terlibat.

a. *Timing and spacing*. *Timing* mengacu pada berapa lama sebuah gerakan berlangsung, sementara *spacing* mengacu pada jarak antara gambar-gambar berturut-turut dalam sebuah urutan animasi. Pengaturan yang baik dari *timing* dan *spacing* akan menghasilkan gerakan yang lebih realistis atau dinamis, tergantung pada gaya animasi yang digunakan.

b. Kinetika Gerakan. Kinetika adalah studi tentang gerakan yang mencakup objek atau karakter bergerak dalam ruang dan waktu. Ini bisa melibatkan gerakan realistis (misalnya gaya animasi rotoscope) atau gerakan yang dilebih-lebihkan (cartoony) untuk memberikan efek dramatis atau komedi.

c. Gerakan Kamera. Penggunaan gerakan kamera dalam animasi seperti *panning*, *zooming*, atau *tracking shot* juga mempengaruhi cara penonton memahami ruang dan peristiwa yang terjadi dalam cerita. Gerakan kamera bisa memberikan rasa kedekatan, jarak atau memperkenalkan sudut pandang yang unik dalam penceritaan visual.

Furniss menekankan bahwa pergerakan dalam animasi harus direncanakan dengan baik untuk memastikan bahwa semua elemen dari karakter hingga latar belakang berkontribusi terhadap pengalaman visual dan emosional penonton.

Menurut Furniss (1998: 78-80) *Mise en Scène* dalam konteks animasi tidak hanya merujuk pada elemen-elemen individual seperti desain gambar, warna,

garis, atau gerakan, tetapi juga bagaimana semua elemen ini bekerja sama untuk menciptakan keseluruhan narasi visual yang efektif. Animator harus mempertimbangkan semua aspek tersebut dalam rangka mengontrol perhatian penonton, mengarahkan interpretasi mereka terhadap cerita, dan menciptakan pengalaman visual yang kohesif. Dengan pemahaman yang mendalam tentang desain gambar, warna dan garis, serta gerakan dan kinetika, seorang animator dapat membangun dunia yang hidup dan dinamis di mana estetika dan cerita berjalan selaras.

#### 1.6.3. Unsur Intrinsik

Analisis unsur intrinsik dalam penelitian ini didasarkan pada pendekatan strukturalisme yang memandang karya sastra sebagai suatu struktur yang utuh dan bermakna melalui hubungan antarunsur di dalamnya. Pendekatan strukturalisme merupakan pendekatan dalam kajian sastra yang memandang karya sastra sebagai suatu kesatuan struktur yang utuh, di mana makna dibangun melalui hubungan antarunsur intrinsik yang terdapat di dalam karya tersebut. Strukturalisme menekankan bahwa pemahaman terhadap sebuah karya sastra harus berangkat dari unsur-unsur internal teks seperti tema, tokoh dan penokohan, alur, serta latar, tanpa mengaitkannya secara langsung dengan faktor eksternal di luar teks (Nurgiyantoro, 1995: 36-37).

Dalam buku “Buku Ajar Kajian Prosa Fiksi” karya Sri Widayati (2020), unsur intrinsik dalam karya sastra prosa fiksi dijelaskan sebagai elemen-elemen yang membentuk bangunan dalam suatu karya sastra dari dalam yang mencakup beberapa aspek pokok. Unsur intrinsik menurut Widayati (2020: 14-63) mencakup tema, tokoh, alur, latar, sudut pandang, dan diksi. Namun dalam



proses penelitian ini hanya menggunakan empat dari enam aspek pokok unsur intrinsik berupa tema, tokoh, alur, dan latar yang dirasa cukup untuk proses penelitian. Berikut adalah penjelasan mengenai unsur intrinsik tersebut.

1. Tema

Tema adalah pokok pikiran atau ide dasar yang mendasari cerita dalam sebuah karya sastra. Tema sering kali menjadi gagasan yang ingin disampaikan oleh pengarang melalui cerita. Dalam karya prosa, tema bisa berupa isu-isu sosial, moral, politik, atau bahkan eksistensial yang mendasari seluruh narasi (Widayati, 2020: 15-18).

2. Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah karakter-karakter yang terlibat dalam cerita, sedangkan penokohan adalah cara pengarang menggambarkan karakter tersebut baik melalui dialog, tindakan, pikiran, maupun reaksi karakter lain. Widayati menekankan pentingnya melihat karakter sebagai representasi nilai-nilai tertentu dan memahami cara pengarang membangun karakter untuk mendukung tema cerita. Tokoh dibagi menjadi dua bagian yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan.

- a. Tokoh utama.

Tokoh utama adalah tokoh yang paling sering ditampilkan dalam cerita baik sebagai pelaku kejadian maupun sebagai tokoh yang dikenai kejadian dalam cerita. Tokoh utama bahkan selalu muncul pada setiap *scene* cerita dan karena itu tokoh utama sangat berhubungan dengan tokoh-tokoh lain dan menjadi penentu bagi perkembangan alur cerita secara keseluruhan. (Widayati, 2020: 22).

b. Tokoh tambahan

Tokoh tambahan merupakan tokoh penambah dalam sebuah cerita. Tokoh tambahan tidak sering muncul atau tidak sering diceritakan dalam cerita. Tokoh tambahan sendiri berfungsi sebagai pelengkap cerita dan tidak memiliki peranan penting dalam sebuah cerita, dan biasanya tokoh tambahan hadir hanya untuk membuat cerita menjadi logis. (Widayati, 2020: 23).

3. Alur (Plot)

Alur adalah rangkaian peristiwa yang membentuk jalannya cerita. Widayati (2020: 42-52) membagi alur menjadi lima tahapan umum.

- a. Pengenalan (exposition): Bagian awal cerita di mana tokoh dan latar diperkenalkan.
- b. Pemunculan Konflik (rising action): Peristiwa yang memunculkan masalah atau konflik dalam cerita.
- c. Puncak Konflik (climax): Titik tertinggi konflik di mana ketegangan mencapai puncaknya.
- d. Penyelesaian Konflik (falling action): Penurunan ketegangan menuju resolusi.
- e. Akhir (denouement): Penutupan atau penyelesaian cerita.

4. Latar (Setting)

Latar merujuk pada waktu, tempat, dan suasana dalam cerita. Menurut Widayati latar tidak hanya berfungsi sebagai penanda lokasi fisik tetapi juga bisa memberikan konteks budaya, sosial, atau historis yang mempengaruhi karakter dan peristiwa dalam cerita. Latar dalam

karya fiksi mencakup latar tempat, latar waktu, dan latar suasana yang berfungsi membangun konteks terjadinya peristiwa dalam cerita. Latar tempat merujuk pada lokasi berlangsungnya peristiwa, baik yang disebutkan secara jelas maupun digambarkan secara umum, sehingga membantu pembaca memahami ruang cerita. Latar waktu berkaitan dengan kapan peristiwa terjadi dan dapat dikaitkan dengan waktu faktual atau peristiwa sejarah tertentu, sehingga penempatannya harus sesuai dengan urutan waktu agar tidak menimbulkan anakronisme. Sementara itu, latar suasana menggambarkan kondisi emosional dan atmosfer yang melingkupi peristiwa, seperti ketegangan, ketakutan, atau kesedihan yang berperan memperkuat makna cerita dan membantu pembaca merasakan pengalaman batin tokoh secara lebih mendalam (Widayati, 2020: 52-63).

Melalui analisis unsur intrinsik, pembaca dapat memahami karya sastra dengan lebih mendalam, melihat elemen-elemen tersebut saling berkaitan dalam membentuk makna cerita secara keseluruhan.

### **1.7. Metode dan Teknik Penelitian**

Metode penelitian yang cocok digunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dipaparkan pada rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Sugiyono (2022: 9-10) dalam bukunya “Metode Penelitian Kualitatif” menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme atau interpretif. Metode ini digunakan untuk mengkaji objek penelitian dalam kondisi yang alami, dengan peneliti bertindak sebagai instrumen utama. Pengumpulan data

dilakukan melalui studi dokumentasi, yakni menonton film secara berulang dan mencatat bagian-bagian relevan. Data yang dikumpulkan umumnya bersifat kualitatif, dianalisis secara induktif atau kualitatif. Hasil penelitian ini bertujuan untuk memahami makna, mengungkap keunikan, membangun pemahaman terhadap fenomena, serta merumuskan hipotesis. Metode ini digunakan untuk memahami dan menggambarkan nilai *ganbaru* pada tokoh Gen yang terdapat dalam *anime Hadashi no Gen*. Penelitian ini bersifat deskriptif karena berusaha memberikan gambaran detail dari fenomena yang muncul dalam karya tersebut. Pendekatan kualitatif dipilih karena data yang dihasilkan bersifat naratif dan menekankan pada interpretasi makna dari teks visual dan dialog.

#### 1.7.1. Teknik Pengumpulan Data:

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menonton *anime Hadashi no Gen* serta melakukan analisis teks dan visual untuk mengamati *scene*, dialog, serta karakterisasi dalam *anime* tersebut. Melalui teknik ini peneliti mengamati secara langsung perilaku, ekspresi, dan interaksi tokoh Gen dalam *anime Hadashi no Gen* yang bertujuan untuk memahami nilai *ganbaru* yang tercermin dalam tindakan dan perkembangan karakter Gen sepanjang cerita. Selain itu peneliti mengumpulkan data berupa *scene* dan dialog dari *anime*. Data yang dikumpulkan membantu dalam memperkuat interpretasi nilai *ganbaru* pada tokoh Gen serta menemukan faktor yang melatarbelakangi nilai *ganbaru* dimiliki tokoh Gen.

#### 1.7.2. Teknik Analisis Data:

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teori nilai *Ganbaru*, *Mise en Scène*, dan unsur intrinsik. Analisis ini memetakan

nilai *ganbaru* dalam *anime* tercermin pada tokoh Gen dan menemukan faktor yang melatarbelakangi nilai tersebut dimiliki tokoh Gen.

#### 1.7.3. Teknik Penyajian Data:

Teknik penyajian data dilakukan secara deskriptif kualitatif di mana data yang telah dikumpulkan dari *anime Hadashi no Gen* disajikan dalam bentuk uraian naratif yang mendetail. Data yang diperoleh dari analisis teks dan visual seperti *scene*, dialog, serta karakterisasi dijelaskan secara rinci untuk menggambarkan nilai *ganbaru* direpresentasikan pada tokoh Gen di dalam *anime Hadashi no Gen* serta mendeskripsikan faktor yang melatarbelakangi nilai *ganbaru* dimiliki tokoh Gen.

### 1.8. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dapat membantu penulis dalam menyusun penelitian untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan. Sistematika penulisan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan menjelaskan penggambaran secara umum mengenai penelitian ini yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode dan teknik penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II Penjelasan unsur intrinsik *anime Hadashi no Gen* yang terdiri dari tema, tokoh, alur, dan latar

BAB III Analisis data, penulis menguraikan hasil penelitian dengan mendeskripsikan dan menganalisis nilai *ganbaru* yang tercermin pada tokoh Gen serta mencari faktor-faktor yang memengaruhi nilai *ganbaru* dimiliki oleh tokoh Gen.



BAB VI Penutup yang menjelaskan kesimpulan serta saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

