

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan karya fiksi hasil sebuah pemikiran ungkapan serta luapan yang menceritakan aspek-aspek yang terjadi di kehidupan sang pengarang. Sastra adalah suatu kegiatan kreatif, sebuah karya seni (Wellek dan Warren, 1989: 3) . Jenis jenis karya sastra sangat beragam bisa berupa novel, puisi, pantun, cerpen, komik dan drama. Karya sastra tidak hanya berupa tulisan semata namun di dunia sastra karya tersebut hadir dalam bentuk film. Peminat sastra memiliki kegemaran terhadap jenis sastra yang beragam, setiap individu ada yang lebih menggemari novel dan ada juga yang lebih menikmati film dibandingkan puisi atau pantun. “Sejarah perfilman dimulai tahun 1895 saat pertama kali diputar film untuk umum dan yang menyaksikan dipungut biaya” (Sudjadi, 2015:15).

Film animasi, ialah film yang berakar pada bidang audio visual serta animasi yang berakar pada bidang objek grafis. Animasi merupakan hasil proses dimana objek-objek yang dijadikan ataupun divisualisasikan agar nampak hidup. Objek di gerakkan lewat gerakan sedikit demi sedikit sehingga proses gerakannya menjadi lebih terkesan hidup. (Ruslan, 2016). Dalam kamus Bahasa Indonesia (2002;53) animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang di gerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Kata animasi berasal dari bahasa latin, anima yang berarti hidup atau animare yang berarti meniupkan arwah atau hidup kedalam benda mati. Sehingga istilah tersebut diadaptasi kedalam bahasa Inggris

menjadi animation. Salah satu animasi yang sangat dinikmati semua kalangan adalah anime. Anime sendiri sebutan untuk animasi yang berasal dari Jepang. Anime merupakan media hiburan pada masyarakat yang semakin berjalannya waktu semakin banyak peminatnya pada masyarakat. Namun anime tidak hanya berperan sebagai hiburan semata melainkan harus dibekali edukasi kepada penontonnya dan juga terdapat bermacam informasi yang penting dalam jalan ceritanya. Biasanya, anime yang baik akan memberikan pelajaran yang berharga sesuai kita menonton anime tersebut, tidak jarang juga anime justru menyelipkan informasi penting dalam setiap adegan (*scene*) yang dapat diperoleh jika memahami anime tersebut secara seksama. (Amaliyah : 2021)

Para penonton anime biasanya dapat langsung mengambil pesan dari suatu anime dengan mudah. Akan tetapi, masih banyak juga penonton anime yang kesulitan dalam hal ini, terlebih jika penonton tersebut menonton hanya demi hiburan semata dan tidak fokus dalam menonton. Anime yang sederhana cenderung akan mudah dipahami jalan ceritanya dan lebih mudah diingat yang membuat penonton anime akan lebih cepat memperoleh pelajaran penting yang dapat mengedukasi penonton tersebut sementara anime jalan cerita yang rumit tentu akan lebih sulit dipahami jalan ceritanya, untuk itu tidak heran penikmat anime lebih cenderung menyukai anime bergenre *slice of life* (Dhitari Putri: 2020). Genre ini menceritakan kisah nyata dalam kehidupan sehari-hari baik itu keluarga, persahabatan, percintaan dan permasalahan-permasalahan yang ada di dunia nyata yang kerap dialami masyarakat. Di dalam genre *slice of life* terdapat banyak pesan moral, pesan moral dipilih sebagai bahan kajian karena masyarakat di

masa ini hidup di zaman yang mana informasi dapat secara mudah dan cepat tanpa tahu mana yang baik dan buruk. Sehingga banyak generasi muda yang menganggap enteng moral dan tidak peduli baik benar. (Ningrum, 2015, hlm. 24).

Dimasa sekarang banyaknya orang yang tidak memiliki moral dan mengabaikan tanggung jawab, oleh sebab itu penelitian ini diharapkan bisa menjadi pengingat bagaimana pentingnya memperbaiki kemerosotan moral yang terjadi di masa sekarang. Oleh karna itu karya sastra sangat berperan penting untuk mencontohkan pesan moral. Hal itu dikarenakan karya sastra menerima pengaruh dari masyarakat dan sekaligus mampu memberi pengaruh terhadap masyarakat. Kemampuan karya sastra untuk memasukkan aspek kehidupan menjadikan karya sastra sangat dekat dengan aspirasi masyarakat (Ratna 2004 : 334).

Salah satu anime yang mengangkat *genre slice of life* adalah anime *Kotaro Wa Hitorigurashi* karya Makino Tomoe, yang menggambarkan perilaku sosial yang kerap terjadi di lingkungan tempat tinggal dengan masalah yang berbeda beda pada setiap orang. Permasalahan sosial yang ada di anime ini menggambarkan bagaimana seorang anak menyikapi keadaan hidup seorang diri.

Anime ini memiliki makna yang mendalam menawarkan berupa gambaran akan hidup sendiri. Salah satu anime populer Netflix yang diadaptasi dengan judul yang sama. adaptasi dari manga karya Mami Tsumura yang telah laris terjual sebanyak 1,4 JT copy. Manga tersebut pertama kali diterbitkan di majalah manga Big Comic Superior pada tahun 2015. Manga ini diriis sebanyak 7 volume. Drama televisi sebanyak 10 episode di siarkan di TV Asahi pada tahun 2021. Adaptasi anime Original

Net Animation (ONA) Netflix sebanyak 10 episode diproduksi oleh Liden films. Sutradara anime ini bernama Makino Tomoe yang sebelumnya sudah banyak menghasilkan anime anime terkenal seperti *Haikyuu!!*, *Sakamoto desu ga*, *Tsurezure Children*, *Pokemon the Movie: Secrets of the jungle* dan *ahare-san hakarenai*. Di tahun 2022 Makino Tomoe menggarap anime yang diadaptasi dari manga terkenal yang mengisahkan tentang anak usia 5 tahun yang memilih untuk hidup sendiri. Kotarou Sato tinggal sendiri di Apartemen Shimizu dan bertetangga dengan orang dewasa. Kotaro tidak mengalami kesulitan saat beradaptasi dengan tetangga barunya. Kotaro anak laki laki yang pandai menempatkan diri ke orang orang sekitarnya sehingga orang lain gampang terpicat oleh nya. Kotaro memiliki masa lalu yang buruk saat bersama ayahnya dan kotarou juga tidak mengetahui keberadaan ibunya sekarang.

Kotaro memutuskan untuk tinggal sendiri di apartemen Shimizu. Mengisi waktu luangnya sebagai anak pada umumnya Kotaro sering menonton kartun kesukaannya. Tokoh yang menjadi inspirasi Kotaro dalam berbagai hal adalah Tonosama. Tonosamaan menginspirasi kotaro dalam berbagai hal baik berupa tingkah prilaku hingga bahasa. Tokoh Tonosama menjadi aspek role model moral kehidupan Kotaro. Dihari pertama Kotaro tinggal di tempat baru, Kotaro melakukan penyambutan sambil memperkenalkan diri ke tetangga samping apartemennya dan yang paling terkesan oleh tetangga itu adalah ketika Kotaro tidak membawa tangan kosong dalam memperkenalkan diri melainkan kotaro membawa hadiah sekotak tisu yang diberikan kepada seluruh penghuni apartemen.

Data 1



Gambar 1. Kotaro menyapa tetangga barunya

- Kotaro : お忙しいところ申し訳ない隣の203号室に越してきた“さとう”と申す以後 お見知りおきを。
- Karino : はあ...
- Kotaro : こちらつまらぬ物だが受け取るがよい。
- Karino : それはどーも ご丁寧に...いいな 角部屋か。
- Kotaro : *Oisogashii tokoro moushiwake nai Tonari no 203 gōshitsu ni utsushite kita "Satō" to mousu Ikō oshiriori oki wo*
- Karino : *Hā..*
- Kotaro : *Kochira tsumaranu mono da ga uketoru ga yoi*
- Karino : *Sore wa dōmo, go teinei ni... Ii na, kado no heya ka?*
- Kotaro : ‘Maaf mengganggu Anda yang sedang sibuk. Saya Satō, baru saja pindah ke kamar 203 di sebelah. Senang bertemu dengan Anda.’
- Karino : ‘Ya...’
- Kotaro : ‘Ini hadiah kecil dari saya, silakan diterima’
- Karino : ‘Terima kasih banyak... Anda terlalu baik. Kamar Anda di pojok, ya?’

Episode 1 03:31-03:45

Data satu memperlihatkan saat Kotaro sebagai anak kecil yang tinggal sendiri dan memperkenalkan diri kepada tetangganya Karino setelah pindah ke apartemen. Meski usianya masih kecil, Kotaro berbicara dengan tata krama yang sangat sopan dan dewasa. Adanya moral kesopanan seperti menghormati orang lain, meminta maaf saat mengganggu waktu dan etika perkenalan diri kepada tetangga karna itu moral yang penting dalam kehidupan bermasyarakat. Adapun pesan moral dari dialog Kotaro dan

Karino adalah pentingnya bersosialisasi dan menunjukkan keramah tamahan kepada lingkungan sekitar. Kotaro bukan sekedar karakter fiksi biasa ia adalah representasi dari anak-anak yang terpaksa tumbuh dewasa sebelum waktunya karna tekanan hidup. Dari interaksi sederhana seperti memberikan hadiah hingga momen-momen emosional yang mendalam anime ini membangun narasi bahwa kebaikan kecil memiliki dampak besar.

Percakapan sederhana tersebut membuktikan anime ini menyuguhkan cerita menyentuh tetapi juga mengandung pesan moral yang mendalam dan relevan dengan kondisi modern. Kepedulian, kemandirian, kesopanan, dan kebaikan hati menjadi inti dari pembangun cerita yang disampaikan. Karena itulah, pesan moral adalah aspek yang harus dimiliki oleh manusia karena terkait langsung dengan proses sosialisasi individu, tanpa moral individu tidak bisa melaksanakan prosos sosialisasi secara efektif. Berdasarkan penjelasan diatas dapat dikaji bahwa anime *Kotaro Wa Hitogurashi* ini layak untuk diteliti. Peneliti meyakini bahwa moral yang terdapat di dalam anime layak untuk dikaji.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merumuskan masalah penelitian yaitu apa saja pesan moral yang terkandung dalam perilaku dan pengalaman tokoh-tokoh dalam anime *Kotaro Wa Hitorigurashi*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pesan moral yang terkandung dalam perilaku dan pengalaman tokoh-tokoh, dalam menghadapi tantangan hidup.

1.4 Manfaat Penelitian

Setelah dilakukan penelitian dan pembahasan diharapkan penelitian ini dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian tentang pesan moral dalam anime *Kotaro Wa Hitorigurashi* karya sutradara Makino Tomoe ini untuk menambahkan khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang sastra, khususnya Sastra Jepang di Universitas Andalas. Anime ini sebagai budaya populer Jepang memberikan kontribusi penting nya dalam pemahaman nilai-nilai kehidupan, kemandirian, empati, dan perjuangan sosial melalui narasi dan karakter. Penelitian ini memperluas perspektif sastra dengan mengangkat anime sebagai medium penyampaian moral yang sangat relevan dengan realita sehari-hari.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian tentang pesan moral dalam anime *Kotaro Wa Hitorigurashi* karya sutradara Makino Tomoe ini menambah pengetahuan peneliti dari segi kepenulisan maupun fenomena sosial Jepang agar dapat dimanfaatkan dan diterima oleh masyarakat terutama mahasiswa Sastra Jepang dengan baik.

1.5 Tinjauan Pustaka

Sebuah penelitian perlu melakukan penelurusan tinjauan kepustakaan. Tinjauan kepustakaan akan mejadi acuan penelitian, yang berfungsi untuk memberkan pemaparan tentang penulisan dan aslisis sebelumnya. Setelah penelurusan terdapat beberapa penelitian yang mengkaji Anime *Kotaro Wa Hitorigurashi* karya sutradara Mami Tsumura. Berikut adalah penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu:

Penelitian pertama, Rizky Andika Darmawan (2023) dengan judul Nilai Moral Yang Terdapat Pada Tokoh Utama Dalam Anime *Hotaru No Naka Karya Isao Takahata* (Pendekatan Sosiologi Sastra). Rizky menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan unsur intrinsik dan ekstrinsik yang terdapat dalam anime *Hotaru no Haka* serta mendeskripsikan nilai moral apa saja yang ada pada tokoh utama dalam anime *Hotaru no Haka*, yaitu Seita Yokokawa dan Setsuko Yokokawa, dianalisis menggunakan teori nilai moral. Hasil dari penelitian ini adalah dari tiga jenis nilai moral dalam karya sastra menurut Nurgiyantoro, terdapat dua nilai moral pada Seita Yokokawa dan juga dua nilai moral pada Setsuko Yokokawa, semuanya merupakan nilai moral hubungan manusia dengan dirinya sendiri dan hubungan manusia dengan sesama manusia. Adapun persamaan dalam penelitian tersebut adalah membahas moral namun adapun perbedaannya adalah penelitian sebelumnya menggunakan anime *Hotaru No Naka* sedangkan peneliti menggunakan Anime *Kotaro Wa Hitorigurashi*.

Penelitian kedua, Budi Satria (2024) dengan judul Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Anime *Classroom of the Elite*. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik analisis semiotika Roland Barthes. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pesan moral dalam anime *Classroom Of the Elite*. Hasil dari penelitian ini adalah film anime *Classroom Of The Elite* dengan pesan moral yaitu: Jujur, Menjadi diri sendiri, Tanggung jawab, Keberanian moral, Kemandirian, Kritis, Kerendahan hati. Persamaan dan perbedaan penelitian sebelumnya menggunakan pesan moral dan perbedaannya menggunakan anime yang berbeda.

Penelitian ketiga, Romi (2023) dengan judul Pesan Moral Dalam *Tanpen Domitorii* Karya Ogawa Yoko. Dengan metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan pesan moral yang ada di dalam *tanpen Domitorii*. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa pembagian pesan moral dalam *tanpen Domitorii* terbagi menjadi dua, yaitu pesan moral yang berkaitan dengan permasalahan hubungan manusia dengan manusia lain. (1) saling tolong-menolong dan (2) jangan berburuk sangka. Lalu pesan moral yang berkaitan dengan permasalahan hubungan manusia dengan diri sendiri (1) memiliki keyakinan terhadap diri sendiri, (2) carilah tujuan hidup, (3) beranilah dengan perubahan dan (4) jangan lari dari tanggung jawab. Adapun persamaan dalam penelitian tersebut adalah menggunakan teori Nurgiyantoro adapun perbedaannya, penelitian sebelumnya menggunakan *tanpen Domitorii* sedangkan peneliti menggunakan Anime *Kotaro Wa Hitorigurashi*.

Penelitian keempat, Merian Dona (2020) dengan judul *Pesan Moral Dalam Tanpen Ruru To Mimi Karya Yumeno Kyusaku*. Dona menggunakan metode penelitian kualitatif dan diuraikan secara deskriptif. Tujuan dari penelitiannya adalah menganalisis pesan moral dalam *tanpen Ruru to Mimi*. Teori yang digunakan dalam penelitiannya adalah teori nilai moral Nurgiyantoro. Hasil analisis dari penelitiannya adalah terdapat tiga pembagian moral; pertama, pesan moral religius: (a) percaya kepada dewa, (b) alam sebagai pedoman hidup. Kedua, nilai pesan sosial kemasyarakatan: (a) rasa persaudaraan yang tinggi, (b) pengorbanan yang luar biasa, (c) kasih sayang dan peduli terhadap sesama, dan (d) mempertahankan harga diri. Ketiga, pesan moral pemeliharaan dan pelestarian alam: (a) kasih sayang dan peduli hewan dan tumbuhan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Dona adalah sama-sama menggunakan karya sastra Jepang dan pesan moral. Sedangkan perbedaannya penelitian sebelumnya menggunakan *Tanpen Ruru To Mimi* dan peneliti menggunakan *Anime Kotaro Wa Hitorigurashi*.

Penelitian kelima, Vanny Sintia Mawaddah (2021) berjudul *Nilai Moral Yang Terdapat Dalam Tanpen Oresama No Ju Toori karya Kato Shigeaki*. Metode penelitian yang digunakan kualitatif deskriptif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis nilai moral. Teori yang digunakan teori nilai moral, sedangkan untuk menganalisis unsur intrinsik digunakan teori strukturalisme untuk menganalisis lebih dalam bagaimana relasi- relasi dalam suatu karya sastra melalui unsur intrinsik berupa tokoh dan penokohan, alur, latar dan tema. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa terdapat tujuh nilai moral dalam *tanpen Oresama No lu Toori* yang terbagi menjadi tiga

jenis wujud nilai moral, yaitu pertama wujud nilai moral hubungan manusia dengan Tuhan (Dewa), (a) kesempatan memperbaiki takdir, (b) bersyukur, (c) realistis dalam hidup kedua wujud nilai moral hubungan manusia dengan diri sendiri, (a) semangat berjuang, (b) pantang menyerah, (c) mencari kebahagiaan Ketiga wujud nilai moral hubungan manusia dengan lingkungan alamnya yaitu peduli terhadap Binatang. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya menggunakan sumber data yang berbeda, penelitian vanny menggunakan *tanpen Oresama No Ju Toori* dan penelitian saat ini menggunakan anime. Persamaan dengan penelitian sebelumnya menggunakan topik pesan moral.

1.6 Landasan Teori

1.6.1 Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri (Nurgiyantoro 2013; 29). Unsur-unsur inilah yang menjadikan suatu karya hadir sebagai karya sastra dan dapat ditemukan secara langsung melalui pembacaan terhadap teks sastra. Dalam sebuah novel, unsur intrinsik adalah komponen-komponen yang secara langsung berperan dalam membangun jalannya cerita. Keterpaduan antara berbagai unsur intrinsik tersebut membentuk kesatuan yang utuh sehingga sebuah novel dapat terwujud. Ditinjau dari sudut pandang pembaca, unsur-unsur cerita inilah yang akan dijumpai ketika membaca sebuah novel. Unsur-unsur tersebut antara lain meliputi peristiwa, alur, penokohan, tema, latar, sudut pandang, serta penggunaan bahasa atau gaya bahasa, dan unsur-unsur lainnya. Adapun komponen-komponen unsur intrinsik karya sastra seperti berikut (Nurgiyantoro 2013: 113- 430)

1.6.1.1 Tema

Tema adalah keseluruhan gagasan atau landasan cerita sebuah karya sastra. Tema ini mendasari narasi karya sastra dan memberikan latar belakang. Tema merupakan unsur terpenting dalam sebuah karya sastra apa pun.

1.6.1.2 Tokoh dan Penokohan

Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2013: 247), tokoh cerita adalah orang-orang yang ditampilkan dalam sebuah karya naratif atau drama, yang menurut pembacanya memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diungkapkan dalam ucapan dan apa dilakukan dalam tindakan. Dari kutipan ini juga terlihat bahwa antar seorang tokoh kualitas pribadinya berkaitan erat dengan penerimaan pembaca. Di dalam yang ini, terutama dari sudut pandang teori resepsi, sebenarnya adalah pembaca memberi arti pada segalanya. Dalam hal kepribadian karakter, artinya Hal ini dilakukan berdasarkan perkataan (verbal) dan perilaku lainnya (nonverbal). Perbedaan antara satu karakter dengan karakter lainnya lebih ditentukan oleh kualitas pribadi daripada dilihat secara fisik.

Penokohan adalah penggambaran karakter oleh penulis yang mewakili tipe-tipe manusia yang sesuai dengan tema dan amanat, biasanya terdiri dari tokoh utama dan tambahan, serta menggunakan teknik analitik serta dramatik untuk melukiskan watak tokoh tersebut. Dilihat dari peran tokoh-lokoh dalam pengembangan cerita dibedakan atas tokoh- tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaanya dalam karya sastra yang bersangkutan sedangkan tokoh tambahan adalah tokoh yang mendukung tokoh utama dalam menghidupkan alur cerita

yang jika dilihat dari fungsi penampilan tokoh dapat digolongkan ke dalam tokoh protagonis (tokoh yang kita kagumi), dan tokoh antagonis (tokoh yang menyebabkan terjadinya konflik).

1.6.1.3 Latar

Latar merupakan elemen penting dalam sebuah narasi, yang mencakup tiga aspek utama: tempat, waktu, dan lingkungan sosial. Ketiga aspek ini berkontribusi pada konteks di mana peristiwa-peristiwa dalam cerita berlangsung, dan membantu pembaca untuk memahami serta merasakan suasana yang ingin disampaikan oleh penulis.

1.6.1.3.1 Latar Tempat

Latar tempat merujuk pada lokasi fisik di mana cerita terjadi. Ini bisa berupa berbagai jenis tempat, seperti kota, desa, rumah, atau bahkan lokasi imajiner. Latar tempat tidak hanya memberikan informasi tentang di mana peristiwa berlangsung, tetapi juga dapat memengaruhi suasana dan karakter dalam cerita. Misalnya, sebuah cerita yang berlatar belakang hutan lebat mungkin menciptakan nuansa misterius atau menegangkan.

1.6.1.3.2 Latar Waktu

Latar waktu berkaitan dengan kapan peristiwa-peristiwa dalam cerita terjadi. Ini mencakup waktu spesifik, seperti tahun, bulan, atau bahkan jam tertentu. Selain itu, latar waktu juga dapat mencakup periode sejarah yang lebih luas, seperti zaman kuno atau era modern. Pemilihan latar waktu dapat memengaruhi tema dan karakter dalam

cerita; misalnya, cerita yang berlatar belakang perang akan memiliki nuansa dan konflik yang berbeda dibandingkan dengan cerita yang berlangsung di masa damai.

1.6.1.3.3 Latar Sosial

Latar sosial mencakup konteks budaya dan masyarakat di mana karakter-karakter dalam cerita hidup. Ini meliputi norma-norma sosial, nilai-nilai budaya, serta hubungan antarindividu dalam masyarakat tersebut. Latar sosial sangat penting karena dapat mempengaruhi perilaku dan motivasi karakter. Misalnya, dalam masyarakat yang sangat menjunjung tinggi tradisi, karakter mungkin merasa tertekan untuk memenuhi harapan sosial tertentu.

1.6.1.4 Plot

Plot dalam suatu fiksi "novel dan cerpen" merupakan rangkaian peristiwa yang sistematis dan terstruktur. Peristiwa ini disusun berdasarkan uraian waktu dan diatur oleh prinsip sebab akibat. Artinya, setiap peristiwa yang terjadi didorong oleh alasan logis dan kemudian menghasilkan efek yang wajar. Hal ini membuat cerita menjadi lebih konsisten dan mudah dipahami oleh pembaca.

1.6.2 Pesan Moral

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi 2007, moral diartikan sebagai ajaran mengenai baik dan buruk yang diakui secara umum terkait dengan tindakan, sikap, kewajiban, akhlak, budi pekerti, dan norma kesusilaan yang dapat diambil dari suatu narasi. Moral adalah seperangkat norma kolektif yang harus diikuti oleh individu untuk memahami kebaikan dan kejahatan serta melakukan tindakan yang benar. Berbeda dengan hukum yang bersifat memaksa secara eksternal, moral

berfungsi sebagai prinsip internal yang mendorong tindakan benar secara sukarela. Pesan moral dalam karya sastra lebih menekankan pada aspek hakikat kemanusiaan yang mendasar, bukan sekadar berdasarkan aturan buatan manusia. Bahkan, dalam beberapa kasus, pesan tersebut bisa terlihat seolah olah bertentangan dengan ajaran agama (Nurgiyantoro 2013: 429).

Pesan moral dalam karya sastra yang disampaikan oleh pengarang dan diterima oleh pembaca selalu memiliki konotasi positif. Oleh karena itu, jika sebuah karya sastra menampilkan perilaku tokoh yang tidak terpuji, itu tidak berarti pengarang mendorong pembaca untuk meniru perilaku tersebut. Sebaliknya, perilaku negatif tersebut berfungsi sebagai contoh yang tidak patut ditiru, dan pembaca diharapkan dapat mengambil pelajaran dari situasi tersebut. Kehadiran pesan-pesan baik biasanya lebih jelas ketika dibandingkan dengan nilai-nilai buruk. Tipe dan bentuk moral dalam karya sastra sangat beragam, tergantung pada keinginan, keyakinan, dan minat pengarang. Moral ini mencakup berbagai aspek kehidupan, termasuk hubungan manusia dengan Tuhan, sesama manusia, serta lingkungan alam. Karya sastra berfungsi sebagai penjaga moralitas yang dihargai oleh masyarakat karena mengandung hikmah tentang kompleksitas kehidupan manusia.

Secara umum, bentuk penyampaian moral dalam cerita fiksi dapat dibedakan menjadi dua cara, yaitu penyampaian pesan moral secara langsung dan tidak langsung. Meskipun demikian, pemilahan ini hanya bersifat praktis, karena pesan moral dapat disampaikan dengan tingkat kejelasan yang berbeda-beda (Nurgiyantoro 2013:460).

1.6.2.1 Penyampaian Pesan Moral Langsung

Penyampaian pesan moral langsung identik dengan teknik pelukisan watak tokoh yang bersifat *telling* ‘uraian’ atau penjelasan *expository* ‘penjelasan’ (Nurgiyantoro 2013:461). Pada teknik ini, pengarang secara langsung mendeskripsikan pesan moral yang ingin disampaikan kepada pembaca. Pesan moral disampaikan secara eksplisit dan langsung, sehingga pembaca dapat dengan mudah memahaminya. Pengarang tampak menggurui pembaca dengan memberikan nasihat dan petuah secara langsung.

1.6.2.2 Penyampaian Pesan Moral Tidak Langsung

Berbeda dengan bentuk sebelumnya, penyampaian pesan moral tidak langsung hanya tersirat dalam cerita dan berpadu secara koherensif dengan unsur-unsur cerita lainnya. Pengarang tidak menyampaikan pesan moral secara langsung dan vulgar, melainkan membiarkan pembaca menafsirkan sendiri pesan yang ingin disampaikan (Nurgiyantoro 2013: 467). Karya sastra yang berbentuk cerita hadir kepada pembaca sebagai sarana hiburan untuk memperoleh kenikmatan estetis, emosional, dan intelektual. Pesan moral yang ingin disampaikan hanya lewat siratan saja dan terserah kepada penafsiran pembaca.

1.6.3. *Mise-en-scène*

Mise-en-Scène memiliki pengucapan bahasa Prancis berupa mee-zahn-sen yang memiliki arti mementaskan aksi dan digunakan awalnya di penyutradaraan drama. Dalam dunia perfilman konsep ini kemudian merujuk pada bagaimana seorang sutradara mengatur dan mengednalikan seluruh elemen visual yang tampil dalam

sebuah adegan film. Karna berasal dari teater, unsur unsur yang termasuk dalam *mise-en-scène* meliputi pengaturan latar, pencahayaan, kostum serta ekspresi dan gerak pada tokoh didalam adegan (Bordwell & Thompson, 2008: 169).

Menilai kualitas estetika dalam animasi menuntut pemahaman lintas bidang seni seperti seni rupa, fotografi, patung, musik, seni peran, tari, dan *live-action*. Tentu saja persyaratan ini bukanlah hal yang mudah dipenuhi. Yang paling penting adalah para pengamat animasi setidaknya menyadari bahwa estetika dalam animasi dipengaruhi oleh berbagai disiplin seni, meskipun mereka mungkin tidak dapat mengulas semuanya secara mendalam (Furniss, 2014:61).

Karna unsur desain dalam animasi memiliki karakteristik yang berbeda dengan *live action*, aspek *mise-en-scène* dalam animasi yang dibahas Maureen Furniss memiliki pendekatan yang berbeda dibandingkan dengan yang dijelaskan oleh Bordwell dan Thompson. dalam bukunya Furniss membahas elemen elemen seperti desain visual, warna dan garis serta gerakan dan gaya yang semuanya dapat dianggap sebagai komponen *mise-en-scène* animasi (Furniss,2014:62).

Mise-en-scne dalam animasi menurut (Maureen Furniss: 2008) Art In Motion terbagi sebagi berikut :

Image Design ‘Desain Gambar’: Furniss membahas bagaimana 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. Pentingnya desain gambar terletak pada interplay antara karakter yang bergerak dan latar belakang yang relatif statis, meskipun keduanya sama pentingnya dalam analisis estetika (Furniss 2008:67-71)

Colour and Line ‘Warna dan Garis’: Elemen warna dan garis adalah bagian integral dari "*Mise en Scène*" dalam animasi. Furniss menggali bagaimana penggunaan warna dan garis secara efektif dapat mempengaruhi mood, tema, dan emosi dalam animasi. Contohnya, 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. (Furniss 2008: 72-75)

Movement and Kinetics ‘Gerakan dan Kinetika’: Animasi, pada intinya, adalah seni gerakan. Furniss menjelaskan bagaimana 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. 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. Kinetika adalah studi tentang gerakan, yang mencakup bagaimana objek atau karakter bergerak dalam ruang dan waktu. Ini bisa melibatkan gerakan realistis atau gerakan yang dilebih-lebihkan untuk memberikan efek dramatis atau komedi. Penggunaan gerakan kamera dalam animasi

seperti *panning*, *zooming*, atau *tracking shot* juga mempengaruhi cara penonton memahami ruang dan peristiwa yang terjadi dalam cerita. (Furniss 2008: 76-80)

Dalam konteks animasi, "*Mise en Scène*" tidak hanya merujuk pada 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.

1.7 Metode Dan Teknik Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang disajikan secara deskriptif. Menurut (Siswanto 2005:55) metode adalah prosedur atau tata cara yang sistematis yang dilakukan seseorang peneliti dalam upaya mencapai tujuan dalam memecahkan masalah atau mengungkap kebenaran atas fenomena tertentu. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang secara keseluruhan memanfaatkan cara-cara penafsiran dengan menyajikannya dalam bentuk deskriptif (Ratna, 2009:46). Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian kualitatif menghasilkan analisis berupa kata-kata tertulis. Teknik penelitian data terdiri dari 3 tahap yaitu:

1.7.1. Teknik Pengumpulan Data

Data didapatkan dengan cara mengumpulkan data yang terkait dengan topik pesan moral dalam anime *Kotaro Wa Hitogurashi*. Lalu peneliti juga melakukan studi

pustaka terkait berupa buku-buku yang berkaitan dengan sastra, pesan moral dan unsur intrinsik.

1.7.2 Teknik Analisis Data

Data-data dalam bentuk kutipan yang sudah dikumpulkan kemudian akan dianalisis. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teori moral oleh Burhan Nurgiyantoro di dalam bukunya yang berjudul Teori Pengkajian Sastra. Unsur intrinsik yang sudah dianalisis digunakan untuk menganalisis pesan moral yang terdapat di dalam anime menggunakan *mise en Scene*.

1.7.3 Teknik penyajian Hasil Analisis Data.

Analisis data disusun ke dalam bentuk laporan tertulis dengan mendeskripsikan unsur intrinsik seperti tokoh dan penokohan, latar, plot, tema dan juga pesan moral menggunakan analisis *mise-en- scène* yang terdapat dalam anime *Kotaro Wa Hitorigurashi* kemudian, analisis ditutup dengan kesimpulan.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terbagi atas empat bab. Berikut penjelesan mengenai bab-bab tersebut :

Bab I pendahuluan yang berisi penjelasan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan kepustakaan, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II yang berisi analisis tentang unsur intrinsik anime Kotaro Wa Hitorigurashi. Unsur intrinsik tersebut terdiri dari beberapa hal yaitu tema, tokoh dan penokohan, alur, dan latar.

Bab III berisi analisis tentang pesan moral yang terkandung dalam anime Kotaro Wa Hitorigurashi.

Bab IV Penutup. Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran penelitian.

