

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap negara memiliki ciri khas kebudayaannya masing-masing yang membentuk cara pandang dan berperilaku masyarakatnya. Jepang merupakan salah satu negara yang secara konsisten masih mempertahankan identitas kebudayaan yang kuat. Mereka dikenal menjunjung tinggi kedisiplinan, tanggung jawab, dan keharmonisan sosial antar sesama. Nilai-nilai tersebut saling terhubung membentuk pola pikir dan perilaku masyarakat dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk ke dalam dunia seni dan media populer seperti karya sastra. Pesatnya perkembangan teknologi membentuk karya sastra tidak hanya hadir dalam bentuk tulisan, tetapi ikut andil dalam bentuk visual menghasilkan karya sastra modern. Salah satu produk karya sastra yang berkembang pesat di Jepang dan berpengaruh secara global adalah anime.

Anime tidak hanya berfungsi sebagai hiburan visual semata, tetapi juga sebagai sarana penyampaian gagasan, ide, ekspresi, bahkan nilai-nilai moral, sosial, dan psikologis yang sering sekali mencerminkan cara pandang masyarakat Jepang dalam menjalani kehidupan. Kata anime memang berasal dari singkatan bahasa Jepang yaitu アニメーション (*anime-shon*) yang bermakna animasi. Animasi merupakan rangkaian gambar bergerak yang terdiri atas susunan gambar secara berurutan sehingga menciptakan ilusi gerak. Apriansyah (2020) menjelaskan bahwa animasi memanfaatkan pergerakan waktu tumpukan objek pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu untuk menciptakan ilusi visual.

Dalam kajian sastra, media penyebaran karya sastra bisa berkembang dari bentuk tertulis menjadi visual dengan tetap mempertahankan unsur-unsur internalnya, contohnya, drama dan anime. Drama maupun anime memiliki stuktur internal seperti karakter yang berkebang, konflik yang bertahap, tema yang jelas, serta berisikan nilai-nilai moral disetiap interaksi tokoh dalam alur cerita. Dengan demikian, anime dapat dianalisis secara ilmiah terutama melalui pendekatan struktural.

Pendekatan struktural memandang karya sastra sebagai kesatuan yang utuh, di mana setiap unsur intrinsik (internal) seperti tema, tokoh, alur, dan latar saling berhubungan dalam membentuk sebuah karya sastra. Setiap unsur memiliki fungsi tertentu yang menentukan bagaimana keseluruhan cerita bekerja. Nurgiyantoro (2002:37) menjelaskan bahwa karya sastra merupakan sebuah struktur utuh, yang jika suatu unsur internalnya berubah dapat mempengaruhi pemaknaan keseluruhan cerita. Dengan demikian, pendekatan struktural tidak menitikberatkan pada latar belakang sosial pengarang (eksternal), melainkan menekankan pada hubungan-hubungan antarunsur di dalam karya sastra. Melalui pendekatan ini, anime dapat dipahami sebagai karya naratif yang menyampaikan makna melalui keterhubungan unsur intrinsik, termasuk hubungan timbal balik antartokoh, tanpa adanya keterganatungan pada faktor eksternal pengarang.

Dalam konteks anime Jepang, salah satu nilai moral yang sering direpresentasikan dalam hubungan antartokoh adalah konsep *on* dan *giri*. *On* merujuk pada utang budi atau kebaikan yang diterima dari orang lain, sedangkan konsep *giri* merupakan pembalasan budi sebagai bentuk tanggung jawab dan kehormatan diri terhadap *on* yang diterima. Salah satu anime yang menampilkan

nilai *on* dan *giri* yaitu *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* karya Haruo Sotozaki. Dalam anime ini, hubungan timbal balik antartokoh menjadi pusat perkembangan karakter dan konflik, sehingga menjadikannya relevan untuk dikaji melalui pendekatan struktural.

Anime *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* merupakan adaptasi dari manga populer karya Koyoharu Gotouge yang pertama kali ditayangkan pada tahun 2019 oleh studio Ufotable. Season 1 anime ini berjudul *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba: Kamado Tanjirō Risshi-hen* (2019) yang terdiri atas satu *arc* dengan 26 episode. Anime ini berhasil menarik perhatian publik karena menggabungkan kualitas animasi yang tinggi, emosi karakter yang mendalam, serta nilai moral yang kuat.

Pada tahun 2020, Ufotable merilis film *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train*, yang menjadi salah satu film terlaris di Jepang dan meraih berbagai penghargaan hingga tahun 2023. Kesuksesan film tersebut mendorong Ufotable untuk mengadaptasinya kembali ke dalam serial televisi berjudul *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-hen* (2021) yang terdiri atas tujuh episode sebagai bagian pertama dari season kedua. Season kedua kemudian dilanjutkan dengan *arc Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba: Yuukaku-hen* (2021–2022) yang terdiri atas sebelas episode. Selanjutnya, anime ini berlanjut ke *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba: Katanakaji no Sato-hen* (2023) sebagai season ketiga yang juga terdiri atas sebelas episode. Pada tahun 2024, Ufotable kembali melanjutkan adaptasi anime ini melalui *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba: Hashira Geiko-hen* sebagai season keempat yang terdiri atas delapan episode. Berkat popularitasnya yang terus meningkat, *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* menjadi salah satu anime modern yang berpengaruh di Jepang.

Meskipun dikenal luas karena kualitas animasi dan adegan pertarungannya, kekuatan utama anime ini terletak pada tema yang diangkat, yaitu pengorbanan yang tidak hanya ditunjukkan dalam menghadapi musuh, tetapi juga dibentuk melalui hubungan sosial dan moral antar tokoh. Pengorbanan tersebut dipengaruhi oleh *on* dan *giri* yang dialami para tokoh. Konsep inilah yang menjadi kajian dalam penelitian ini sehingga penelitian ini hanya akan difokuskan pada season 1 karena merupakan pondasi awal dalam pembentukan karakter, alur, konflik, serta titik awal penerapan konsep *on* dan *giri* dalam perkembangan karakter tokoh utama, Kamado Tanjiro.

Anime *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* mengisahkan perjalanan Kamado Tanjiro, seorang anak laki-laki pertama yang hidup sederhana namun bahagia bersama keluarganya di sebuah rumah yang terdapat pada gunung bersalju pada era Taisho. Setelah kematian ayahnya, Tanjiro mengambil alih tanggung jawab sebagai tulang punggung keluarga. Ia bekerja sebagai penjual arang dan mengemban tanggung jawab untuk menjaga keluarganya. Namun, semuanya berubah drastis ketika iblis membantai keluarganya menyisakan adik perempuannya, Nezuko, yang telah berubah menjadi iblis. Tragedi ini menimbulkan rasa tanggung jawab dan penyesalan mendalam bagi Tanjiro sehingga ia dipaksa oleh keadaan untuk terus berjuang demi mendapatkan cara mengembalikan Nezuko menjadi manusia.

Dalam keadaan putus asa, Tanjiro mendapat bantuan dari Tomioka Giyu, seorang *Demon Slayer* (Pembasmi Iblis) sekaligus seorang *Hashira* (anggota berpangkat tertinggi dalam pasukan pembasi iblis). Giyu tidak hanya menyelamatkan Tanjiro dan Nezuko, tetapi juga memberinya kesempatan untuk bertemu dengan Urokoaki Sakonji, seorang mantan *Hashira*, yang kemudian

menjadi mentor Tanjiro dalam berpedang. Selama dua tahun pelatihan, Nezuko dititipkan dan dirawat oleh Urokodaki. Sepanjang proses ini, Tanjiro menunjukkan kesadaran moral untuk membalas kebaikan Giyu dan Urokodaki dengan menunjukkan sikap hormat dan pengabdian sebagai orang yang dibantu.

Konsep yang mendasari tindakan Tanjiro ini berkaitan erat dengan nilai-nilai budaya Jepang, khususnya konsep *on* dan *giri*. Dalam masyarakat Jepang, *on* merujuk pada utang budi yang diterima atas kebaikan ataupun pertolongan dari orang lain. Sebagaimana dikemukakan oleh Benedict (1982), *on* merupakan beban moral yang harus dipikul oleh penerimanya, sedangkan *giri* merujuk pada kewajiban moral/sosial seseorang. *Giri* bisa dikatakan sebagai tanggapan atas utang budi yang harus dilunasi oleh penerima *on* dengan cara tertentu, baik melalui tindakan maupun pengorbanan atas konsekuensi dari menerima *on*. Dalam konteks kebudayaan Jepang, hubungan timbal balik antar manusia dengan cara saling menghargai dan menghormati menjadi aspek penting agar dipandang baik dalam masyarakat. Benedict (1982:140) juga menjelaskan bahwa pelaksanaan *giri* sering dilakukan dengan rasa enggan (perasaan terpaksa) karena merupakan sebuah kewajiban yang harus dipenuhi, bukan sekedar tindakan sukarela atau keinginan pribadi. Dalam hal ini, seseorang akan dianggap telah membayar *giri* jika ia mampu menyeimbangkan *on* yang telah diterima dengan *giri* yang ia lakukan, baik berupa barang, bantuan, maupun pengorbanan.

Dalam anime ini, *on* dan *giri* tidak hanya hadir sebagai nilai budaya, tetapi juga sebagai struktur moral yang menggerakkan tindakan tokoh utama. Misalnya, *on* muncul ketika Giyu mempertaruhkan posisinya sebagai *Hashira* demi menyelamatkan Tanjiro dan Nezuko, bahkan membela Nezuko yang telah berubah

menjadi iblis di hadapan *Hashira* lainnya. Tindakan ini membuka jalan bagi Tanjiro untuk hidup dan terus berkembang. Sebagai tanggapan, Tanjiro menunjukkan *giri* dengan bertekad menjadi seorang Pembasmi Iblis dan menjaga kepercayaan yang telah diberikan kepadanya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diasumsikan bahwa hubungan antara konsep *on* dan *giri* memiliki peran penting dalam tindakan tokoh utama dalam anime *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* season 1. Tokoh Kamado Tanjiro diduga menerima berbagai bentuk *on* dari tokoh-tokoh di sekitarnya, seperti dari orang tua, gurunya, dan orang-orang yang ada di sekitarnya yang kemudian memunculkan *giri* sebagai kewajiban moral untuk membalas kebaikan tersebut. Bentuk *giri* ini terlihat melalui tindakan menjaga kepercayaan, menjalankan tanggung jawab, serta pengorbanan yang dilakukan Tanjiro sepanjang cerita.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

- Bagaimana bentuk-bentuk *on* yang diterima oleh tokoh Kamado Tanjiro dalam anime *Kimetsu no Yaiba* season 1?
- Bagaimana bentuk-bentuk *giri* tokoh Kamado Tanjiro dalam anime *Kimetsu no Yaiba* season 1 sebagai upaya balasan terhadap *on* yang ia terima?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

- Mengidentifikasi dan mendeskripsikan bentuk-bentuk *on* yang diterima oleh tokoh Kamado Tanjiro dalam anime *Kimetsu no Yaiba* season 1.
- Mengidentifikasi dan mendeskripsikan bentuk-bentuk *giri* tokoh Kamado

Tanjiro dalam anime *Kimetsu no Yaiba* season 1 sebagai balasan terhadap *on* yang ia terima.

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:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman mengenai konsep *on* dan *giri* di dalam anime menggunakan pendekatan struktural.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pembaca maupun penelitian selanjutnya yang merujuk pada kajian struktural.

1.5 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan penelusuran, ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang serupa dalam berbagai konteks kebudayaan dalam sebuah karya sastra. Demi menghindari terjadinya plagiarisme ataupun kesamaan fokus dengan penelitian sebelumnya, sebuah penelitian harus mencakup tinjauan pustaka sebagai pedoman selama proses penelitian. Berikut penelitian yang dijadikan sebagai acuan dalam menulis penelitian ini:

Mochammad, F. (2016), dalam skripsinya yang berjudul *Konsep Giri dan Ninjou pada Persahabatan Tokoh Nobita dan Doraemon dalam Anime Stand By Me Doraemon Karya Sutradara Takashi Yamazaki dan Ryūichi Yagi*, membahas konsep *giri* yang dilakukan oleh Doraemon terhadap Sewashi serta hubungannya

dengan *ninjō* yang tercermin dalam eratnya hubungan persahabatan antara Doraemon dan Nobita. Penelitian tersebut menggunakan teori antropologi sastra yang dikemukakan oleh Ratna serta mengadaptasi teori *giri* dan *ninjō* dari Ruth Benedict, Minamoto, Doi, dan Befu. Selain itu, penelitian tersebut juga menggunakan teori sinematik *mise-en-scène* dengan metode deskriptif analisis. Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian penulis karena sama-sama mengkaji konsep *giri* dalam karya sastra Jepang. Namun, penelitian ini berbeda karena berfokus pada konsep *on* dan *giri* dalam anime *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* karya Haruo Sotozaki dengan menggunakan pendekatan struktural.

Vanessa, R. (2018), dalam skripsinya yang berjudul *Pertentangan Giri dan Ninjō dalam Film Okaasan no Ki (Mother's Trees) Karya Sutradara Isumichi Isomura*, membahas pertentangan yang dialami tokoh Okaasan, yaitu Tamura, antara menjalankan kewajiban sosialnya (*giri*) dan mendahulukan perasaan pribadinya (*ninjō*) sebagai seorang ibu. Penelitian tersebut menggunakan teori *mise-en-scène*, teori sinematografi, serta metode penelitian kualitatif dengan teknik deskriptif analitis. Selain itu, penelitian tersebut juga menggunakan teori antropologi sastra yang dikemukakan oleh Ratna karena konsep *giri* dan *ninjō* dipandang sebagai bagian dari unsur kebudayaan yang tercermin dalam sikap dan perilaku masyarakat Jepang. Konsep *giri* yang digunakan dalam penelitian tersebut mengacu pada teori Ruth Benedict, sedangkan konsep *ninjō* mengacu pada teori Befu. Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian penulis karena sama-sama mengkaji konsep *giri* dalam karya sastra Jepang. Namun, penelitian ini berbeda dari penelitian Vanessa karena berfokus pada konsep *on* dan *giri* dalam anime *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* karya Haruo Sotozaki dengan menggunakan pendekatan

struktural.

Penelitian yang dilakukan oleh Kusumajati, A. J. (2020) dalam skripsinya yang berjudul *Perwujudan Konsep Giri dan Ninjō yang Tergambar pada Izuku Midoriya dalam Manga Boku no Hero Academia* membahas perwujudan konsep *giri* dan *ninjō* pada tokoh Izuku Midoriya. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan struktural yang dikemukakan oleh Burhan Nurgiyantoro serta memadukannya dengan teori *giri* dan *ninjō* yang dikemukakan oleh Ruth Benedict, Kiyohide Seki, dan Takeo Doi. Hasil penelitian menunjukkan bentuk-bentuk *giri* dan *ninjō* yang diwujudkan oleh tokoh Izuku Midoriya melalui metode penelitian studi kepustakaan. Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian penulis karena sama-sama menggunakan pendekatan struktural dan mengkaji konsep *giri*. Namun, penelitian ini berbeda karena berfokus pada konsep *on* dan *giri* dalam anime *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* karya Haruo Sotozaki, sedangkan penelitian Kusumajati menggunakan objek penelitian berupa manga *Boku no Hero Academia* serta mengkaji konsep *giri* dan *ninjō*.

Agriefelisia, S. (2020), dalam skripsinya yang berjudul *On dan Giri dalam Shōto-Shōto Aru Yoru no Monogatari Karya Hoshi Shinichi*, membahas interaksi sosial berupa *on* dan *giri* yang muncul dari kebaikan Sinterklas kepada keempat tokoh lainnya pada malam Natal. Penelitian tersebut menggunakan teori sosiologi sastra yang dikemukakan oleh Wellek dan Warren serta teori *on* dan *giri* yang dikemukakan oleh Ruth Benedict dengan metode penelitian deskriptif analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep *on* mencerminkan kehidupan masyarakat Jepang, khususnya budaya malu, karena *on* dipandang sebagai beban yang mendorong seseorang untuk membalas kebaikan yang telah diterimanya.

Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian penulis karena sama-sama mengkaji konsep *on* dan *giri* berdasarkan teori Ruth Benedict. Namun, penelitian ini berbeda karena menggunakan pendekatan struktural, sedangkan penelitian Agriefelisia menggunakan pendekatan sosiologi sastra.

Indriani, E. F., dkk. (2024), dalam artikel yang berjudul *Perwujudan Konsep On pada Tokoh Frieren dan Heiter dalam Anime Sousou no Frieren Karya Kanehito Yamada* yang dipublikasikan dalam *Jurnal Kiryoku*, membahas perwujudan konsep *on* melalui perubahan kepribadian tokoh Frieren dan Heiter. Penelitian tersebut menggunakan teori antropologi sastra serta teori *on* dan *giri* yang dikemukakan oleh Ruth Benedict. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan kepribadian Frieren setelah memahami konsep *on* mencerminkan pemahamannya terhadap berjalannya waktu dan pentingnya memperbaiki hubungan dengan orang lain. Sementara itu, perubahan pada tokoh Heiter ditunjukkan melalui sikap yang lebih bijaksana dan peningkatan kualitas hidupnya setelah memahami pentingnya hubungan interpersonal. Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian penulis karena sama-sama mengkaji konsep *on* dalam anime dengan menggunakan teori Ruth Benedict. Namun, penelitian ini berbeda karena berfokus pada representasi konsep *on* dan *giri* dalam anime *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* karya Haruo Sotozaki dengan menggunakan pendekatan struktural, sedangkan penelitian Indriani dkk. menggunakan pendekatan antropologi sastra pada anime *Sousou no Frieren*.

Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari, A. E., dkk. (2024), dalam artikel yang berjudul *Representasi Unsur Kebudayaan Jepang pada Era Taisho dalam Anime Kimetsu no Yaiba* yang dipublikasikan dalam *Jurnal SAKURA*, mengkaji

representasi unsur-unsur kebudayaan Jepang pada era Taisho dalam anime *Kimetsu no Yaiba* dengan menggunakan teori kebudayaan yang dikemukakan oleh C. Kluckhohn. Penelitian tersebut membahas berbagai unsur kebudayaan yang ditampilkan dalam anime, seperti peralatan sehari-hari, tarian, tata kota, mata pencaharian, serta pakaian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa latar dalam anime *Kimetsu no Yaiba* merepresentasikan masyarakat Jepang yang masih berkaitan dengan kebudayaan pramodern pada era Taisho. Meskipun tidak mengkaji konsep *on* dan *giri* secara langsung, penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian penulis karena memberikan pemahaman mengenai konteks budaya Jepang yang menjadi latar sosial dan budaya dalam anime *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba*. Pengetahuan mengenai konteks budaya tersebut mendukung pemahaman terhadap representasi konsep *on* dan *giri* yang menjadi fokus penelitian ini.

1.6 Landasan Teori

1.6.1 Struktural

Pendekatan struktural merupakan salah satu pendekatan yang digunakan dalam kajian karya sastra, khususnya karya fiksi. Pendekatan ini memandang karya sastra memiliki unsur internalnya sendiri yang saling berkaitan. Dalam pendekatan ini, unsur-unsur dalam karya tidak dapat dipisahkan karena seluruh elemen saling memengaruhi dan membentuk satu kesatuan makna. Dalam pendekatan struktural, analisis karya sastra difokuskan pada unsur-unsur intrinsik yang membangun teks dan bukan pada unsur eksternal teks. Nurgiyantoro (2002:38) menyebutkan bahwa, analisis struktural karya sastra dapat dilakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji, dan mendeskripsikan fungsi dan hubungan antarunsur intrinsik yang bersangkutan. Dengan kata lain, jika salah satu unsur tidak terkait dengan unsur lainnya, maka

struktur cerita tersebut akan terasa lemah. Oleh karena itu, fungsi pendekatan struktural adalah membaca bagaimana keterpaduan antarunsur intrinsik saling bekerja membentuk cerita yang koheren.

Unsur intrinsik adalah elemen-elemen pembentuk karya sastra dari dalam yang secara langsung menyusun struktur cerita. Unsur ini mencakup komponen penting seperti alur, tema, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, dan amanat. Sebagaimana telah dijelaskan oleh Nurgiyantoro (2002:23) dalam bukunya “Teori Pengkajian Fiksi”, unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri, unsur-unsur yang akan dijumpai jika seseorang membaca karya sastra. Ia juga menegaskan bahwa unsur intrinsik merupakan objek utama dalam pembacaan fiksi secara struktural dan analitis, karena untuk memahami karya sastra secara mendalam, perlu mengetahui unsur-unsur pembangunnya. Pemahaman terhadap unsur intrinsik akan membantu dalam mengapresiasi dan menganalisis karya sastra secara lebih kritis. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, pendekatan struktural digunakan sebagai kerangka yang membantu untuk memahami struktur unsur intrinsik dalam anime *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* sebagai berikut:

a. Tema

Tema merupakan salah satu unsur intrinsik utama dalam karya sastra yang dapat dipahami sebagai ide pokok yang menopang dan mendasari seluruh cerita. Tema menjadi pusat rancangan terhadap seluruh unsur intrinsik, ia menjadi titik awal sekaligus arahan bagi pengarang dalam membangun jalan cerita. Mulai dari tokoh, alur, latar, hingga konflik dalam sebuah cerita fiksi semuanya berawal dari tema yang dipilih pengarang. Sejalan dengan pendapat Hartoko & Rahmanto (dalam Nurgiyantoro 2002:67), tema dipahami sebagai gagasan dasar yang

menopang sebuah karya sastra sebagai struktur yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan dalam karya sastra. Dengan demikian, tema tidak hanya menjadi ide abstrak, tetapi juga menjadi fondasi awal yang memberikan arah dan menentukan alur serta pesan yang akan disampaikan dalam karya sastra.

Lebih lanjut, Nurgiyantoro menjelaskan bahwa tema juga menjadi dasar pengembangan seluruh cerita yang artinya ia menjiwai seluruh bagian dari cerita. Walaupun pengarang jarang mengungkapkan tema secara langsung, tema bisa disimpulkan dari berbagai unsur-unsur naratif seperti tokoh, rangkaian peristiwa, dan konflik utama yang muncul dalam cerita. Tema memang tidak selalu dikemukakan secara langsung, oleh karena itu penikmat karya sastra harus menafsirkan tema dari keseluruhan cerita, terutama dari tokoh, konflik utama, dan peristiwa penting (Nurgiyantoro, 2002:67).

b. Pemplotan

Plot merupakan salah satu unsur yang berfungsi menyusun rangkaian peristiwa secara logis dan koheren dalam sebuah cerita karya sastra. Secara umum, plot juga sering disebut dengan alur atau jalan cerita, namun dalam teori-teori yang berkembang plot lebih dikenal dengan sebutan struktur naratif. Hal ini dikarenakan plot tidak sekadar mencakup urutan peristiwa, tetapi juga hubungan sebab-akibat yang membentuk sebuah peristiwa dalam struktur cerita secara menyeluruh. Kejelasan antar sebab-akibat dan peristiwa dalam cerita fiksi yang dijelaskan secara runtut akan mempermudah pemahaman terhadap cerita yang ditampilkan.

Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2002:113) mengemukakan bahwa plot adalah cerita yang berisikan urutan kejadian, namun tiap-tiap kejadian itu dihubungkan secara sebab-akibat, dengan kata lain, peristiwa yang terjadi disebabkan oleh

peristiwa-peristiwa yang terjadi sebelumnya. Nurgiyantoro menekankan bahwa plot merupakan rangkaian tindakan para tokoh dalam cerita saat mereka menghadapi masalah, termasuk cara mereka berpikir, merasakan, dan bertindak. Namun, tidak semua kejadian dalam kehidupan bisa disebut sebagai plot. Kehidupan nyata penuh peristiwa, tetapi hanya peristiwa tertentu yang dianggap plot dalam cerita. Suatu kejadian dapat disebut plot jika memiliki ciri khas, memuat konflik, saling berhubungan dengan kejadian lainnya, dan terutama menarik untuk diceritakan karena memberikan kesan dramatik (Nurgiyantoro, 2002:114).

Alur atau plot klasik umumnya terdiri atas lima tahapan utama yang dimulai dari tahap pengenalan (*exposition*) adalah tahap pengenalan tokoh, latar, dan situasi awal, lalu tahap pertikaian (*rising action*) di mana pada tahap ini mulai munculnya konflik atau masalah, setelahnya tahap klimaks atau sering dikenal dengan puncak ketegangan atau konflik utama, lalu tahap peleraian (*falling action*) tahapan konflik mulai menemukan jalan penyelesaian, dan terakhir tahap penyelesaian (*denouement*) tahapan akhir cerita dan penegasan makna. Tahapan-tahapan ini berfungsi membangun koherensi cerita dan menciptakan efek dramatik dalam penyampaian konflik. Nurgiyantoro (2002:154–155) juga membedakan alur berdasarkan pola penyajian waktu, yaitu alur maju (*progresif*) adalah alur dengan peristiwa diceritakan sesuai urutan kronologis, alur mundur (*flashback*) adalah alur yang berkebalikan dari alur maju, di mana cerita dimulai dari akhir atau pertengahan lalu kembali ke masa lalu, dan alur campuran yang mengkombinasikan antara alur maju dan mundur.

c. Tokoh dan penokohan

Tokoh itu merujuk pada orang atau pelaku dalam cerita. Ia adalah sebuah

pelaku berupa individu buatan di dalam sebuah cerita yang menjadi pusat perhatian. Tokoh adalah individu yang mengalami berbagai peristiwa, konflik, dan menjadi penggerak jalannya alur cerita. Dalam karya fiksi, tokoh dapat dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan. Menurut Nurgiyantoro (2002:176), tokoh utama adalah tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Tokoh utama sering muncul dan menjadi pusat perhatian dalam perkembangan cerita. Sebaliknya, tokoh tambahan memiliki porsi kemunculan yang lebih sedikit. Ia berfungsi sebagai pendukung keberadaan tokoh utama dan membantu perkembangan alur cerita. Tokoh tambahan ini biasanya hadir sebagai pemerkuat konflik dan memunculkan dinamika hubungan antar tokoh di dalam cerita.

Penokohan dinyatakan memiliki pengertian lebih luas dari tokoh karena penokohan adalah cara pengarang menggambarkan sebuah tokoh dalam cerita. Penokohan mencakup perkembangan watak dan karakteristik tokoh dalam cerita yang digambarkan melalui ucapan, tindakan, pemikiran, perilaku maupun tanggapan antar tokoh di dalam sebuah cerita. Menurut Nurgiyantoro (2002:165) penokohan adalah gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Dengan kata lain, penokohan ini menggambarkan watak tokoh yang dibangun di dalam sebuah cerita.

d. Latar

Latar merupakan unsur intrinsik yang sangat penting karena menjadi wadah bagi seluruh peristiwa dalam cerita, yang mencakup dimensi tempat, waktu, dan lingkungan sosial. Perannya tidak terbatas sebagai penunjuk lokasi atau kapan cerita terjadi, tetapi lebih luas lagi untuk membangun suasana (atmosfer) yang dapat

memengaruhi emosi penonton. Melalui latar, pengarang bisa menjelaskan mengapa sebuah adegan terasa mencekam, sedih, atau tenang. Selain itu, latar berfungsi untuk memperjelas watak tokoh. Kondisi lingkungan tempat tokoh tinggal atau dibesarkan secara tidak langsung menunjukkan bagaimana karakter tokoh tersebut terbentuk. Jika seorang tokoh mampu bertahan di lingkungan yang sulit, maka hal itu membuktikan ketangguhan karakternya tanpa perlu dijelaskan secara panjang lebar.

Lebih dari itu, latar juga berfungsi untuk menghidupkan nilai-nilai budaya di dalam cerita. Menurut Nurgiyantoro (2002:227), latar bisa mencakup hal-hal yang lebih kompleks seperti tata cara hidup, adat istiadat, hingga kepercayaan yang dianut oleh masyarakat dalam cerita tersebut. Hal ini berarti latar menciptakan "hukum" atau aturan yang mengikat tokoh. Misalnya, sebuah kepercayaan yang diyakini oleh masyarakat dalam cerita akan memaksa tokoh untuk bertindak sesuai dengan aturan tersebut, sehingga memicu munculnya konflik.

e. Sudut pandang

Sudut pandang atau *point of view* (POV) menjurus pada cara sebuah cerita dikisahkan. Ia merupakan cara dan/atau pandangan yang digunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca (2002:249). Sudut pandang menentukan seberapa dekat atau jauhnya pembaca terhadap dunia cerita dan tokoh-tokohnya, baik dari segi informasi, psikologi, maupun kedalaman emosi. Pemilihan sudut pandang memengaruhi persepsi makna yang akan diterima oleh penikmat sastra. Nurgiyantoro membagi sudut pandang menjadi dua jenis utama, yaitu:

1. Sudut pandang orang pertama (*first person point of view*),

Dalam sudut pandang ini, tokoh “aku” menjadi narator sekaligus pelaku cerita. Penceritaan dilakukan secara subjektif berdasarkan pengalaman langsung tokoh “aku”, baik sebagai tokoh utama maupun tokoh tambahan (saksi) (2002:256–262)

2. Sudut pandang orang ketiga (*third person point of view*),

Sudut pandang ini menggunakan kata ganti “dia” dan narator berada di luar cerita. Terdapat dua variasi utama: 1) Mahatahu (*omniscient*), narator mengetahui segala hal tentang tokoh dan peristiwa, termasuk pikiran dan perasaan para tokoh (Nurgiyantoro, 2002: 257–258) dan 2) Terbatas, narator hanya mengetahui sebagian, biasanya hanya mengikuti satu tokoh atau kelompok kecil, tanpa mengakses batin tokoh secara menyeluruh. Pengetahuan pencerita dibatasi, hanya mengetahui apa yang dapat dilihat, didengar, atau dialami secara lahiriah oleh tokoh tertentu (Nurgiyantoro, 2002:259–260).

f. Moral

Menurut Nurgiyantoro (2002:320), moral adalah makna yang disampaikan lewat rangkaian cerita dan pengalaman tokoh. Ia menjelaskan bahwa moral adalah makna yang terkandung dalam sebuah karya. Artinya, moral tidak selalu diberi tahu secara langsung. Pembaca sering harus menangkapnya melalui alur cerita, konflik, dan perubahan sikap tokoh. Moral sebenarnya adalah cara pengarang menyampaikan pandangan hidupnya. Melalui tokoh dan konflik, pengarang memberikan gambaran tentang sikap yang tepat menghadapi tantangan hidup. Kenny (dalam Nurgiyantoro 2002:321–322) menyebut moral sebagai “petunjuk” tentang kehidupan yang diberikan pengarang lewat contoh yang ditampilkan dalam cerita. Karena itu, moral bisa terlihat dari bagaimana tokoh utama memecahkan

masalah, pilihan yang mereka ambil, dan konsekuensinya.

Secara sederhana, moral adalah pelajaran yang bisa dipetik setelah membaca cerita. Pesan ini bisa muncul secara langsung (misalnya tokoh menegaskan ajaran tertentu), atau tersirat melalui jalannya cerita dan nasib tokohnya. Moral membuat karya sastra tidak hanya menarik untuk dinikmati, tetapi juga memberikan manfaat bagi pembaca untuk memahami kehidupan dan nilai-nilai kemanusiaan.

1.6.2 Konsep *On* (恩)

Dalam budaya Jepang, *on* (恩) merujuk pada keadaan berutang budi yang dimiliki seseorang setelah menerima kebaikan dari pihak lain. *On* bukan sekedar bantuan biasa, melainkan sesuatu yang diberikan oleh orang lain dengan nilai moral yang tinggi dan tidak bisa diabaikan atau dilupakan. Kebaikan tersebut biasanya memiliki nilai yang penting bagi si penerima *on*. Sebuah tindakan dapat dikatakan sebagai *on* apabila seseorang menerima kebaikan yang diperoleh melalui usaha atau pengorbanan dari pihak lain sehingga menimbulkan rasa berutang budi. Kebaikan tersebut dapat berupa pemberian kesempatan hidup, pelatihan, perlindungan, pengakuan, maupun bentuk bantuan lain yang memiliki makna penting bagi penerimanya. Ketika seseorang memberikan *on*, maka secara otomatis posisi si penerima *on* berada di bawah posisi si pemberi *on* yang menjadikannya tidak hanya merasa berterima kasih, tetapi juga berada dalam kondisi memikul “beban” atau utang yang harus ia akui dalam hubungan sosial, sehingga beratnya *on* memberikan keharusan si penerima agar tidak melupakan beban itu seumur hidup. Hal ini sesuai dengan penjelasan Benedict (1982:105) bahwa *on* mengandung arti beban atau suatu utang yang harus dipikul seseorang sebaik mungkin.

Benedict juga menjelaskan bahwa masyarakat Jepang tidak memandang

manusia sebagai individu yang berdiri sendiri, melainkan sebagai individu yang sejak awal kehidupannya telah menerima berbagai kebaikan dari orang lain, masa lalu, dan lingkungannya. Oleh karena itu, manusia dipandang selalu berada dalam keadaan berutang budi (*on*), yang kemudian menjadi dasar cara berpikir dan bertindak dalam kehidupan sosial.

Secara etimologis, *on* (恩) berarti kebaikan, berkah, atau kemurahan hati. Namun, menurut Benedict (1982:121), *on* tidak hanya dimaknai sebagai kebaikan yang diterima, tetapi juga sebagai keadaan berutang budi yang menimbulkan kewajiban moral untuk membalasnya, sehingga pengakuan dan pembalasan terhadap *on* merupakan bentuk dari penghormatan kepada pemberi *on*, ungkapan rasa terima kasih, sekaligus cara untuk menghindari rasa malu (*haji*). Dengan demikian, kemampuan menerima *on* dianggap memerlukan kelapangan hati karena seseorang harus bersedia memikul beban berupa utang budi terhadap si pemberi *on*.

Doi (1973) juga menjelaskan bahwa hubungan sosial yang ada di Jepang didasari oleh ketergantungan emosional. Ketika seseorang menerima kebaikan, maka secara otomatis penerima *on* merasakan hal tersebut sebagai beban yang mendorongnya untuk membalas kebaikan tersebut agar tidak mengecewakan si pemberi *on*. Secara prinsip, *on* dibagi menjadi dua, yaitu:

- a. *On* terhadap orang tua/leluhur. Jenis ini adalah jenis *on* yang tidak akan bisa dibalas dengan tuntas dan hanya akan bisa dibalas dengan *gimu* karena didapatkan dari keluarga kandung.
- b. *On* terhadap pemberi bantuan, seperti guru, atasan, orang asing, dan sebagainya yang memberikan rasa beban moral maka harus dibayar melalui tindakan *giri*.

Namun jika dilihat dari sisi budaya Jepang yang lebih spesifik, *on* dibagi menjadi beberapa jenis tergantung dari siapa pemberinya. Hal tersebut dapat dilihat dari penjelasan Benedict (1982:107-109) sebagai berikut:

a. *Ko on* (diterima dari Kaisar).

Menurut Benedict, *ko on* selalu dipakai dalam artian pengabdian tanpa batas. *On* jenis ini merupakan jenis beban utang seseorang sejak ia lahir kepada kaisarnya karena mustahil bagi seseorang merasa senang terhadap negerinya akan hal-hal besar dan kecil tanpa mengingat bahwa mereka memiliki beban yang harus dipikul. Bagi mereka, segala keuntungan yang mereka peroleh adalah sebuah anugerah dari Kaisar, sehingga setiap batang rokok yang dibagikan atas nama Kaisar kepada tentara selama perang termasuk ke dalam suatu *on* tambahan dan setiap teguk sake yang dibagikan kepada mereka sebelum maju ke medan tempur adalah suatu *on* tambahan lainnya. Jika pasukan mati demi mempertahankan sebuah Pulau di Pasifik, maka mereka sudah menebus *on* yang tidak terbatas kepada Kaisar. Penebusan *on* ini disebut dengan *gimu chu*.

b. *Oya on* (diterima dari orang tua).

Oya on dijabarkan sebagai utang atau beban anak-anak kepada orang tuanya karena telah melahirkan, menjaga, dan mendidik anak-anak mereka hingga dewasa. Menurut Benedict, *on* jenis ini menjadi dasar dari bakti dan rasa hormat masyarakat Asia yang menempatkan orang tua pada posisi yang memiliki wewenang penuh atas anak-anaknya. Utang budi tersebut tidak akan bisa dibayar tuntas sehingga anak-anak harus berusaha keras untuk patuh dan berbakti kepada orang tua. Salah satu cara lain untuk menebusnya adalah dengan meneruskan kasih sayang kepada generasi berikutnya yang merupakan salah satu contoh dari *gimu ko*.

c. ***Shi no on* (diterima dari guru atau tuan).**

Jenis *on* ini merupakan utang budi dari orang-orang yang telah membimbing dan membantu penerima *on* untuk berkembang dan mencapai kemajuan dalam hidupnya. *On* jenis ini dapat dibalas dengan melakukan *giri*. Salah satunya bentuk pelaksanaan *giri* adalah dengan memenuhi suatu permintaan dari si pemberi *on*, termasuk apabila di kemudian hari si pemberi *on* meminta bantuan. Kewajiban tersebut tetap melekat meskipun guru atau orang yang berjasa tersebut telah meninggal dunia.

d. ***On* dari semua hubungan dengan orang lain selama hidup.**

Jenis *on* ini merupakan utang budi yang berasal dari berbagai hubungan sosial di luar keluarga. Sebagai makhluk sosial tentu saja banyak *on* yang diterima semasa manusia hidup. Oleh karena itu, masyarakat Jepang akan sangat berusaha untuk membalas dan membayar *on* tersebut melalui *giri*.

1.6.3 Konsep *Gimu*

Dalam bukunya *The Chrysanthemum and the Sword: Patterns of Japanese Culture* yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dengan judul *Pedang dan Bunga Seruni: Pola-Pola Kebudayaan Jepang*, Benedict (1982:121) menjelaskan bahwa *on* tidak dipandang sebagai suatu kebajikan, melainkan sebagai utang budi yang harus dibalas. Kebajikan tersebut terletak pada kesungguhan seseorang dalam membalas kebaikan yang telah diterimanya. Menurut Benedict, terdapat dua cara untuk membalas *on*, yaitu melalui *gimu* dan *giri*.

Bangsa Jepang memandang *gimu* sebagai kewajiban untuk membalas *on* yang tidak memiliki batas waktu, khususnya *oya on* dan *ko on*. *Gimu* merupakan kewajiban yang melekat secara otomatis sesuai dengan kedudukan seseorang dalam

kehidupan, bersifat universal, dan berlaku seumur hidup. Secara sederhana, *Gimu* dijelaskan sebagai kewajiban seumur hidup yang muncul karena suatu hubungan, seperti anak dengan orang tua atau warga negara dengan negaranya. Kewajiban ini harus terus dijalankan tanpa mengharapkan imbalan selama hidup dan tidak dianggap selesai meskipun seseorang telah berusaha membalasnya. Benedict membagi *gimu* ke dalam dua jenis kewajiban, yaitu:

- a. ***Gimu ko***, pembayaran *on* yang didapatkan dari orang tua dan nenek moyang (yang berhubungan dengan keturunan kandung). Contohnya dengan berbakti kepada orang tua dan memaafkan keburukan dan ketidakadilan orang tua. Bangsa Jepang juga membayar kembali utang-utang kepada nenek moyangnya dengan cara meneruskan kepada anak-anaknya asuhan yang telah diterimanya atau hanya dengan sekedar menjaga warisan keluarga.
- b. ***Gimu chu***, pembayaran kembali *on* yang didapatkan dari Kaisar, hukum, dan negara. Orang Jepang berpendapat bahwa dengan patuh pada hukum negara merupakan salah satu cara dalam menjalani pembayaran kembali atas utangnya kepada Kaisar.

1.6.4 Konsep *Giri* (義理)

Berbeda dengan *gimu*, Ruth Benedict (1982:140) menjelaskan bahwa *giri* (義理) merupakan kewajiban moral dan sosial yang mengikat seseorang dengan orang lain dalam masyarakat, terutama setelah menerima kebaikan atau *on* dari pihak lain. Pelaksanaan *giri* merupakan bentuk pemenuhan kewajiban moral terhadap pemberi *on*. Kewajiban tersebut lahir dari norma dan ekspektasi masyarakat. Oleh karena itu, *giri* sering dijalankan dengan rasa keterpaksaan bukan atas keinginan pribadi. Benedict (1982:184) menegaskan bahwa *giri* adalah kewajiban timbal balik

yang ditegakkan dalam masyarakat Jepang melalui budaya malu (*haji*). Kewajiban ini bukanlah ekspresi cinta kasih atau rasa terima kasih yang tulus, melainkan suatu keharusan yang tidak dapat dihindari untuk mempertahankan harga diri dan status sosial. Dalam hal ini, pelaksanaan *giri* selalu berdampingan dengan rasa malu, karena kegagalan memenuhinya akan dianggap sebagai aib. Seseorang yang mengabaikan *giri* akan dicap tidak bermoral, sehingga reputasi dan martabatnya ikut tercoreng.

Sejalan dengan Benedict, Doi (1973) menjelaskan bahwa *giri* kerap berbenturan dengan perasaan pribadi, sehingga seseorang sering kali harus mengenyampingkan keinginannya demi memenuhi kewajiban sosialnya. Pembayaran terhadap *on* dengan melakukan *giri* biasanya akan dilakukan dengan bobot yang sama, misalnya jika pemberi *on* sampai memberikan kebaikan yang setara dengan nyawa maka penerima *on* harus mengembalikan kebaikan itu dengan hal yang setara dengan nyawa juga. Dengan demikian, *giri* tidak hanya berfungsi sebagai suatu jalan untuk membalas utang budi, tetapi juga sebagai sarana mempertahankan kehormatan dan mencegah rasa malu. Oleh karena itu, *giri* dijalankan karena takut dipandang buruk oleh masyarakat. Benedict (1982:141-152) kemudian membagi *giri* ke dalam dua jenis, yaitu:

a. *Giri* kepada dunia

Jenis *giri* ini merupakan kewajiban untuk membalas budi atau memenuhi tuntutan sosial yang timbul dari hubungan dengan orang lain untuk membayar *on*. Dalam hal ini, *giri* berhubungan langsung dengan balasan terhadap *on*. Misalnya, seseorang yang menerima pertolongan atau hadiah dari orang diluar keluarga

kandung akan dituntut untuk membalasnya dengan tindakan nyata walaupun tidak diminta secara langsung.

b. *Giri* terhadap nama

Giri jenis ini merupakan kewajiban untuk mempertahankan kehormatan diri maupun keluarga agar tidak dipandang buruk oleh masyarakat. *Giri* terhadap nama juga menuntut tindakan-tindakan yang menghilangkan noda atau cela yang merusak reputasi. Noda itu dapat memaksa seseorang untuk membalas dendam kepada orang yang merugikan namanya atau memaksa seseorang untuk melakukan bunuh diri demi nama baik dirinya. *Giri* jenis ini tidak lahir dari adanya *on*, melainkan dari tekanan untuk menjaga reputasi. Namun, dalam praktik sosialnya, *giri* jenis ini sering kali juga dipandang sebagai bagian dari cara membalas *on*. Hal ini karena jika seseorang mempermalukan dirinya, maka secara tidak langsung ia juga mempermalukan pemberi *on*.

1.6.5 *Mise-en-scene*

Mise-en-scene merupakan istilah yang berasal dari bahasa Prancis dan secara harfiah berarti "penempatan di atas panggung." Dalam dunia sinematografi, istilah *mise-en-scene* mengacu pada segala elemen visual yang muncul di dalam bingkai, seperti posisi kamera, pergerakan kamera, pencahayaan, kostum, pengaturan properti, hingga elemen visual lainnya. Teori ini berperan penting karena biasanya digunakan sebagai alat untuk memahami bagaimana sutradara mengatur semua elemen visual dalam sinemantik agar makna cerita dapat tercipta. David Bordwell mendefinisikan *mise-en-scene* sebagai bentuk kontrol sutradara terhadap tampilan visual dalam sebuah adegan dalam sebuah bingkai film, termasuk set, tata letak pencahayaan, kostum, dan lainnya yang membangun visual dalam cerita. Namun

demikian, konsep *mise-en-scene* dalam animasi memiliki karakteristik tersendiri yang berbeda dibandingkan dengan film *live-action*.

Dalam animasi, seluruh elemen visual tidak tercipta secara natural atau melalui rekaman dunia nyata, melainkan merupakan hasil konstruksi penuh oleh animator. Maureen Furniss (2008:61) dalam bukunya yang berjudul *Art in Motion Animation Aesthetics* menekankan bahwa elemen-elemen *mise-en-scene* dalam animasi tidak hanya mencakup aspek tata letak dan pencahayaan saja, tetapi juga bagaimana gambar dan desain karakter mempengaruhi persepsi penonton. *mise-en-scene* dalam animasi mencakup keseluruhan rancangan gambar (*image design*), warna dan garis (*colour and line*), serta gerakan dan kinetika (*movement and kinetics*) yang dirancang secara sadar untuk menyampaikan makna naratif.

Furniss menyatakan bahwa komponen dari desain animasi jelas tidak sama dengan *live-action*, sehingga analisis *mise-en-scene* dalam animasi perlu mempertimbangkan elemen visual secara spesifik yang hanya terdapat dalam media animasi. Dalam bukunya ia menjelaskan bahwa gambar serta desain karakter yang terdapat dalam animasi cenderung bergerak secara statis sehingga ia membagi *mise-en-scene* ke dalam 3 komponen penting berikut:

a. Desain gambar (*image design*).

Desain visual dalam animasi harus jelas baik dari segi bentuk karakter, gerakan, maupun ekspresi yang ditampilkan. Karakter dalam animasi berfungsi sebagai pusat perhatian dan elemen utama yang berinteraksi dan bergerak dalam cerita. Oleh karena itu, bentuk dan tampilan mereka harus dirancang dengan jelas agar mudah dikenali penonton, terutama anak-anak. Selain karakter, latar belakang dalam animasi juga berperan penting dalam membangun suasana emosional dalam

sebuah adegan. Misalnya latar belakang yang gelap dan suram dapat memberikan kesan tegang atau misterius. Biasanya latar belakang dalam sebuah animasi adalah statis (tidak mengalami perubahan dalam hal posisi maupun bentuk selama beberapa adegan).

b. Warna dan garis (*colour and line*).

Furniss (2008:71-75) menekankan bahwa warna dalam animasi membantu mempengaruhi persepsi emosional penonton terhadap karakter dan adegan. Warna-warna hangat, seperti warna merah, oranye, dan kuning biasanya menunjukkan kegembiraan, kehangatan, atau bahaya, sedangkan warna-warna dingin, seperti warna biru, hijau, dan ungu lebih sering mencerminkan kesedihan, ketenangan, atau misteri. Dengan mengkombinasikan warna-warna yang tepat dapat menciptakan kontras yang kuat dan membantu menggambarkan suasana pada suatu adegan.

Garis pada animasi mengarah pada elemen kunci pembentukan tekstur dan bentuk karakter dalam mempertegas visualisasi karakter. Garis tebal digunakan dalam gaya penggambaran kartun ataupun komik yang memberikan kesan energik, sedangkan untuk garis yang halus atau tipis cenderung memberikan nuansa anggun dan realistis. Selain itu, garis pada animasi juga membantu penonton untuk melihat ekspresi seperti apa yang ditampilkan karakter. Furniss menekankan bahwa peran warna dan garis sangat penting dalam menciptakan karakterisasi tokoh.

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

Gerakan adalah elemen paling mendasar dalam animasi, karena animasi pada dasarnya adalah seni menghidupkan objek diam melalui serangkaian gambar yang ditampilkan secara berurutan. Mereka berfungsi sebagai unsur yang membantu penonton memahami makna suatu adegan melalui pergerakan visual. Cara karakter

bergerak, bereaksi, atau berinteraksi dengan tokoh lain dapat menunjukkan tujuan yang ingin dicapai tanpa harus selalu dijelaskan melalui dialog.

1.7 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan teknik deskriptif analisis. Menurut Hasan (1990:25) penelitian kualitatif merupakan suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan tentang perilaku orang yang diamati. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan dan mengklasifikasikan bentuk-bentuk *on* dan *giri* yang dialami oleh tokoh Kamado Tanjiro dalam anime *Kimetsu no Yaiba* season 1. Metode penelitian kualitatif ini mengacu pada pendapat Nyoman Kutha Ratna (2009) yang menjelaskan bahwa penelitian kualitatif bersifat deskriptif analitis dengan tujuan memahami fenomena melalui pendekatan yang interpretatif. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah anime *Kimetsu no Yaiba* season 1 karya Haruo Sotozaki yang terdiri dari 26 episode. Langkah-langkah penelitian meliputi:

a. Pengumpulan data,

Data utama dikumpulkan dengan menonton ulang anime *Kimetsu no Yaiba* season 1 yang berjumlah 26 episode dan melakukan pencatatan adegan. Data berupa potongan adegan dan dialog yang memuat tindakan *on* dan *giri* tokoh utama. Data kemudian diklasifikasikan berdasarkan jenis *on* dan *giri* menurut teori Ruth Benedict. Benedict membagi *on* ke dalam kategori *ko on*, *oya on*, *shi no on*, dan *on* dari semua hubungan dengan orang lain selama hidup serta pembagian *giri* dalam bentuk *giri* terhadap dunia dan *giri* terhadap nama.

b. Analisis data,

Data dianalisis dengan mencocokkan setiap tindakan dan sikap Tanjiro yang

diambil dari adegan dan dialog pada anime terhadap bentuk-bentuk *on* dan *giri* tersebut. Setelah itu, data dideskripsikan pada bagaimana bentuk *on* diterima dan bagaimana bentuk *giri* ditunjukkan sebagai tanggapan. Tujuan akhir dari analisis ini adalah untuk menemukan bentuk-bentuk konsep *on* dan *giri* pada tokoh Tanjiro.

c. Penyajian data,

Hasil analisis disajikan secara deskriptif untuk menunjukkan bentuk-bentuk konsep *on* dan *giri* dalam anime.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini, yaitu :

BAB I merupakan bab pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II terfokus pada analisis struktural anime *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* Season 1.

BAB III berupa hasil dari penelitian terkait analisis *on* dan *giri* pada tokoh Kamado Tanjiro dalam anime *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* Season 1 karya Haruo Sotozaki.

BAB IV merupakan bagian penutup, berisi kesimpulan serta saran yang relevan dengan analisis yang telah dibahas dalam bab-bab sebelumnya.

