

## 概要

### 序論

比較というのは、異なる人や物などの間の同じ性質を比べる方法である。ナジル（2005:58）によると比較の方法は特定の現象の出現の有無を分析することによって因果関係について根本的にへの回答を検索する説明的な法の一つである。構造的というのは、内容的に文学作品を構築する一つのアプローチである。その文学作品(フィクション)の内容は「内容的」と知られている四つの要素であり、それはプロット、キャラクター、テーマ、背景である。

本研究では、ソードアート・オンライン（SAO）とドットハック・サイ（.Hack//sign）というアニメにある比較と構造を明らかにする。その二つのアニメの比較的と構造的に調べると、アニメのキャラクター、背景、プロットが比較できるようになる。

説明する研究である特性の構造、プロット、物語の設定を使用する。Muh. Thani Ahmadによると（評議会、1974:509）で人間の徹底的な性質を特徴づけには言及が強調表示されます、気持ち、美しさ、考え方、演技の方法を含む。Semiによると（1990:43）は、印刷またはプロットの構造が一連の物語のイベントは同時に全体の小説の部分の順序のマーキング機能相互作用

用として組織されてである言う。背景は Cleanth の小川は文学的アプローチ (1952:819) によると背景は背景の要素、物理的な場所、物語内のスペースである。

文での使用と共に、意味を説明するには、この使用される比較方法を研究する。研究は、電子メディアを通じてライブラリデータが収集されるため、映画から来るデータ収集の技術を使用した。

## 本論

SAO と .Hack//sign の主人公の違いはパーソナリティーのほうだ。どうしてかという、全話の対話から分かる。キリトはもっと積極的な性格だが、ツカサはあまり他の人のことを気にしない。その証拠、キリトはすごく大切な物アイテムを彼の友達にあげた。でもツカサはあまり他の人のことを気にしない。

キャラの数を見れば SAO は .Hack//Sign より五倍多い。それに、回数を見ると、.Hack//Sign アニメより SAO の脇役はよくパフォーマンスがあります。その理由は .Hack//Sign の脇役ただ特定のシーンだけパフォーマンスがあります。でも SAO の脇役は最初から最後までパフォーマンスがあります。バックグラウンドストーリーはその二つのアニメから場所と時間ちょっとまちがえるのはある、たとえば：

1. 場所から見ると SAO の場所の名前はアインクラッド。それは多き城その中には 100 床がある。各フロアには、中世のテーマと敵と刑務所がいる。そして時は 2002 年である。その時は技術もうすでに急速に進んだ。でも問題が起きるの理由はアルファベットのことである。

2. アニメ.Hack//Sign の場所の名前は The World です。首都の部分でヴェネツィアの街などのテーマを持って、交通機関は一般にゴンドラを使用する。現代アニメ SAO より提供される時間の設定のアニメ.Hack //Sign 時間は 2005 年に場所を取る。この時点で技術はまだ進んでいないので、問題はウイルスが原因のキャラクターの凶する。

ストーリーラインは物語のステージである。ストーリーラインの中には始まるストーリーラインがあるし、途中のストーリーラインがあるし、最後には終了ストーリーラインがある。.Hack//Sign の始まりのストーリーラインは司が記憶喪失に苦しんだしそして周りの人々は気にしない。そして SAO の場合はあたらしゲームリリース、そしてきりとはそのあたらしゲームやってみた時は音のお知らせ聞こえる。全部 SAO プレイヤーがあそこに出ることができない。もし出たいのならば最後の敵をたおす。

途中のストーリーライン.Hack//Sign の場合は不安定な感情はつかさで発生し、多くの謎を解決するためにフラッシュバックが起こる。そして SAO の

場合は戦いを取った場所と殺す殺す。そしてそれはまた強くなるキリトは、フラッシュバックで起こる。

終了ストーリーライン.Hack//Sign の場合は脇役と主人公が同じミッションすなわちヘルプ、ゲームからログアウトする司つかさが彼の約束を覚えているフラッシュバックの物語の最後に発生する。そして SAO の場合はキリト戦うフィギュアメイドという名前のヒースクリフ、彼は敵の最後は敗北する必要がある。

## 結論

ならば物語の背景、文字、およびプロットでアニメ SAO は.Hack//sign よりもっといいである、だって SAO のストーリーは分かりやすい、主人公の場合は SAO の主人公のほがいいである。理由はキリトはいい戦い見せてあげる。場所も時間の設定も SAO は.Hack//sign よりいいである。

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI SKRIPSI</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Pembatas Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Metode dan Pendekatan.....	6
1.5 Sistematika Penulisan.....	8
<b>BAB II PENGERTIAN STRUKTURAL DAN KOMPARATIF</b>	
2.1 Pengertian Struktural.....	9
2.1.1 Penokohan.....	10
2.1.2 Alur (Plot).....	11
2.1.3 Latar.....	15
2.2 Pengertian komparatif.....	17
<b>BAB III PERBANDINGAN ANIME SAO DAN .HACK//SIGN</b>	
3.1 Penokohan.....	20
3.1.1 Tokoh Utama.....	20
3.1.2 Tokoh Pembantu.....	26

3.1.2.1 Jumlah tokoh.....	26
3.1.2.2 Frekuensi Kemunculan Tokoh Pembantu.....	26
3.2 Latar cerita.....	32
3.2.1 Latar tempat.....	32
3.2.2 Latar waktu.....	34
3.3 Alur Cerita.....	36
3.3.1 Permulaan ( <i>beginning</i> ).....	36
3.3.2 Pertengahan ( <i>middle</i> ).....	38
3.3.3 Akhir ( <i>ending</i> ).....	40
<b>BAB IV KESIMPULAN.....</b>	<b>43</b>
<b>SINOPSIS.....</b>	<b>46</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>50</b>
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS.....</b>	<b>51</b>

