

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan negara yang memiliki teknologi cukup maju dari seluruh negara yang ada di dunia, itu disebabkan mereka memiliki daya kreativitas yang cukup tinggi untuk merealisasikan hal tersebut. Hal ini tidak lepas dari animasi yang mereka ciptakan yang merupakan salah satu icon negara Jepang itu sendiri. Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Anime (アニメ) (baca: a-ni-me, bukan a-nim) adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime dipengaruhi gaya gambar manga, komik khas Jepang. Yang membedakan anime dengan kartun adalah dari segi grafis, alur cerita dan genre nya.

Pada anime menurut artikel dalam kompasiana.com, dari segi grafis anime lebih menonjolkan desain karakter yang mengambil proposi badan manusia asli, dan dari segi alur cerita anime menampilkan alur cerita yang cukup rumit agar penonton

anime harus memakai logika untuk mengetahui *point of view* yang disampaikan, bagi anime yang tidak memiliki alur yang cukup rumit masih dikategorikan sebagai anime karena tetap memiliki salah satu unsur yang sama yaitu anime memiliki *opening* dan *ending soundtrack*. Untuk *genre* pada anime, tersedia *shounen* (untuk remaja laki-laki yang biasanya menonjolkan mengenai fantasy), *shoujo* (untuk remaja perempuan yang biasanya karakter prianya memiliki wajah yang anggun), *kodomo* (untuk kalangan anak kecil), *seinen* (untuk remaja laki-laki di atas 18+ karena memiliki alur yang rumit).

Sedangkan Kartun (Cartoon) menurut artikel dalam kompasiana.com, adalah animasi yang berkembang di Amerika yang bergaya gambar khayal dan utamanya menggunakan karakter binatang yang dibuat menyerupai manusia (contoh: seperti tokoh *Sweeper* dan *Boots* di *Dora the Explorer*, tokoh *Mickey Mouse* dan *Goofy* dari *Mickey Mouse*, dll), dan karena perkembangan teknologi Disney meningkatkan kualitas kartun mereka seperti *Rapunzel*, *How To Train Your Dragon*, dll. Akan tetapi mereka masih dibidang kartun bukan anime karena dari segi aura karakternya bisa dikatakan ringan, tidak mengandalkan tebal tipis dan ketelitian dari *line art* karakter tersebut. Dan dari segi cerita untuk kartun bersifat menghibur dan hanya butuh penalaran biasa untuk mengerti alur cerita. Tujuan utama dibuatnya kartun biasanya untuk menghibur dan ditunjukan untuk anak-anak, karena jalan ceritanya yang santai dan menghibur, dan biasanya menceritakan tentang kejadian sehari-hari karakter. Dan mereka tidak memiliki *opening* dan *ending soundtrack* mereka.

Kata *anime* tertulis dalam tiga karakter katakana *a, ni, me* (アニメ) yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris "animation" dan diucapkan sebagai "anime-shon".

Salah satu karya yang penulis ingin bahas dalam karya ilmiah ini adalah anime "Sword Art Online" dan anime ". Hack//Sign". "Sword Art Online" (ソードアート・オンライン *Sōdo Āto Onrain*) adalah seri novel ringan Jepang yang ditulis oleh Reki Kawahara dan diilustrasikan oleh ABEC. Serial ini berlatar waktu pada masa depan yang dekat dan berfokus pada berbagai dunia permainan virtual reality MMORPG. Sword Art Online mulai diterbitkan pada label ASCII Media Works *Dengeki Bunko* sejak 10 April 2009, dengan peluncuran seri spin-off di bulan Oktober 2012. Serial ini telah melahirkan lima adaptasi manga. Sebuah anime yang diproduksi oleh A-1 Pictures ditayangkan di Jepang antara Juli dan Desember 2012. Anime ini menceritakan bahwa pada tahun 2022, permainan Virtual Reality Massively Multiplayer Role-Playing online (VRMMORPG), "Sword Art Online" (SAO), diluncurkan. Dengan Nerve Gear, helm virtual reality yang merangsang panca indera pengguna melalui otak mereka, pemain dapat merasakan dan mengontrol karakter dalam game mereka dengan pikiran mereka.

Cerita selanjutnya mengisahkan bahwa pada tanggal 6 November 2022 semua pemain *log in* untuk pertama kalinya, dan kemudian menemukan bahwa mereka tidak dapat *log out*. Mereka kemudian diberitahu oleh Kayaba Akihiko, pencipta SAO, bahwa jika mereka ingin bebas, mereka harus mencapai lantai 100 menara permainan

dan mengalahkan bos terakhir. Namun, jika avatar mereka meninggal dalam game, tubuh mereka juga mati di dunia nyata. Cerita berikut tokoh utama laki-laki Kirito, pemain terampil yang bertekad untuk mengalahkan permainan. Karena permainan berlangsung selama dua tahun, tokoh utama Kirito akhirnya berteman dengan tokoh utama perempuan bernama Asuna dan akhirnya ia jatuh cinta. Setelah duo tersebut menemukan identitas avatar Kayaba di SAO, mereka menghadapi dan mengalahkan dia, membebaskan diri mereka sendiri dan pemain lain dari permainan.

Sedangkan anime ".Hack//Sign" menceritakan mengenai seorang pemain bernama Tsukasa sebagai tokoh utama laki-laki yang terjebak dalam dunia virtual yang disebut sebagai The world, dan untuk keluar dari game tersebut dia harus mendapatkan barang yang bernama "*key of Twilight*", sehingga Tsukasa bersama-sama dengan teman-temannya berusaha untuk mencari barang tersebut untuk melepaskan Tsukasa yang terjebak di sana. Di sana mereka mendapat banyak sekali masalah, salah satunya adalah Tsukasa memiliki jiwa yang sedikit labil, karena dia sudah terlalu lama terjebak di sana hingga ia merelakan untuk hidup di dunia virtual dari pada di dunia nyata. Oleh sebab itu teman-teman Tsukasa kesulitan untuk membantunya. Dan pada akhirnya salah satu pemain sebagai tokoh utama perempuan bernama Subaru berhasil membuat keadaan jiwa Tsukasa normal kembali dan memberikan harapan bahwa mereka akan membebaskan Tsukasa dari dunia tersebut.

Penulis ingin melakukan penelitian terhadap kedua anime tersebut dikarenakan kedua anime memiliki genre yang sama yaitu petualangan, mengenai para pemain yang masuk dan terjebak di dalam game online. Akan tetapi SAO lebih fenomenal dan memiliki rating sangat tinggi dibandingkan .Hack//sign, padahal SAO adalah anime yang cukup baru.

1.2 Pembatasan Masalah

Masalah dibatasi untuk menganalisis unsur-unsur yang membuat anime "SAO" lebih fenomenal dikalangan penyuka anime daripada ".Hack//Sign", sekalipun kedua anime memiliki genre yang sama dengan "SAO". Unsur-unsur yang akan dikaji mencakup alur, tema, penokohan, latar.

Penulis akan membahas karya ilmiah ini dengan menggunakan pendekatan struktural dan juga menggunakan metode komparatif

1.3 Tujuan Masalah

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan antara anime "SAO" dan anime ".Hack//Sign", sehingga dengan mengetahui perbedaan tersebut, dapat memahami hal-hal yang menjadikan anime SAO menjadi lebih fenomenal seperti pada alur, penokohan, tema, latar dalam anime tersebut.

1.4 Metode dan Pendekatan

Metode komparatif adalah metode yang bersifat membandingkan. Metode ini dilakukan untuk membandingkan persamaan dan perbedaan dua atau lebih fakta-fakta dan sifat-sifat objek yang diteliti berdasarkan kerangka pemikiran tertentu. Jadi metode komparatif adalah metode yang dilakukan untuk membandingkan antardua kelompok atau lebih dari satu variabel tertentu. Menurut Nazir (2005: 58) metode komparatif adalah sejenis metode deskriptif yang ingin mencari jawaban secara mendasar tentang sebab-akibat dengan menganalisis terjadinya atau pun munculnya suatu fenomena tertentu. Tujuan lain dalam metode komparatif adalah untuk membuat generalisasi tingkat perbandingan berdasarkan cara pandang atau kerangka berpikir tertentu, dan juga untuk bisa menentukan mana yang lebih baik atau pun mana yang sebaiknya dipilih.

Secara etimologis pendekatan berasal dari kata *appropio*, *approach* yang diartikan sebagai jalan dan penghampiran dan struktur berasal dari kata *structura*, bahasa Latin, yang berarti bentuk atau bangunan. Asal mula strukturalisme dapat dilacak dalam *Poetica* Aristoteles, dalam kaitannya dengan tragedi, lebih khusus lagi dalam pembicaraannya mengenai plot. Pendekatan struktural merupakan pendekatan intrinsik yang mengurai karya berdasarkan unsur-unsur yang membangun karya sastra dari dalam. Struktur karya sastra (fiksi) atau bisa disebut unsur intrinsik terdiri atas alur, penokohan, tema, dan latar. Pendekatan struktural mencoba menguraikan keterkaitan dan fungsi masing-masing unsur karya sastra sebagai kesatuan struktural

yang bersama-sama menghasilkan makna menyeluruh (Teeuw, 1984: 135). Secara definitif strukturalisme mulai lahir dengan ketidakpuasan dan berbagai kritik atas formalisme, secara etimologis formalisme berasal dari kata *forma* (latin) yang berarti bentuk atau wujud. Formalisme adalah teori yang digunakan untuk menganalisa sebuah karya sastra yang mengutamakan bentuk dari karya sastra itu sendiri. Sejarah strukturalisme, demikian juga sejarah teori pada umumnya adalah sejarah proses intelektualitas. Menurut Khun (1962), sejarah tersebut dibangun atas dasar kekuatan evolusi sekaligus revolusi. Secara definitif strukturalisme memberikan perhatian terhadap analisis unsur-unsur karya. Setiap karya sastra, baik karya sastra dengan jenis yang sama maupun berbeda, memiliki unsur-unsur yang berbeda. Di samping sebagai akibat ciri-ciri inheren tersebut, perbedaan unsur juga terjadi sebagai akibat dari perbedaan proses resepsi pembaca. Dalam hubungan inilah karya sastra dikatakan sebagai memiliki ciri-ciri yang khas, otonom, tidak bisa digeneralisasikan. Setiap penilaian akan memberikan hasil yang berbeda. Meskipun demikian perlu dikemukakan unsur-unsur pokok yang terkandung dalam ketiga jenis karya, yaitu: prosa, puisi, dan drama. Unsur-unsur prosa, diantaranya: tema, peristiwa atau kejadian, latar, penokohan, plot, sudut pandang, dan gaya bahasa. Alasan mengapa anime dapat menggunakan pendekatan struktural dikarenakan dalam anime itu sendiri terkandung tema yang ingin diperlihatkan dan memiliki alur cerita. Dimana dalam cerita yang ada pada anime tersebut terdapat tokoh-tokoh yang berinteraksi satu sama lain dan memiliki latar belakang masing-masing.

1.5 Sistematika penulisan

Dalam bab 1 ini penulis melampirkan latar belakang masalah penelitian yang akan di teliti, yaitu mengenai pembahasan mengapa anime SAO lebih fenomenal daripada anime .Hack//sign padahal kedua anime tersebut memiliki genre yang sama. setelah itu di lanjutkan dengan pembatasan masalah dari karya ilmiah ini. Lalu tujuan apa yang ingin penulis sampaikan pada masalah yang akan dibahas. Untuk dapat meneliti permasalahan tersebut maka penulis menggunakan metode dan pendekatan untuk mempermudah melakukan penelitian tersebut. Metode yang digunakan adalah metode komparatif dan dengan menggunakan pendekatan struktural.

