

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan film terjadi pada pertengahan abad ke 19. Film sendiri tidak hanya berkembang di Amerika dan Eropa, tetapi juga berkembang di Asia. Salah satu film yang berkembang pesat di Jepang adalah animasi. Animasi lebih dikenal di Jepang dengan sebutan *anime*.

Salah satu *anime* yang populer di tahun 1974 adalah Uchuu Senkan Yamato. *Anime* ini menceritakan tentang Bumi pada abad ke 22 dimana bumi sudah tidak bisa dihuni oleh umat manusia karena dipenuhi oleh radiasi. Oleh karena hal ini, umat manusia pergi untuk mencari “obat” dari kerusakan bumi. Maka, dibuatlah sebuah kapal perang luar angkasa yang diberi nama Yamato. Yamato memiliki misi untuk mengarungi luasnya luar angkasa untuk mencapai sebuah planet yang bernama Iscandal. Iscandal adalah sebuah planet yang memiliki sebuah alat canggih yang bisa mengembalikan bumi ke keadaan semula. Tetapi, hal tersebut tidaklah mudah, dikarenakan Yamato memiliki musuh yang berasal dari kaum Garmilas.

Setelah perjalanan yang sangat lama, akhirnya Yamato berhasil sampai di Iscandal. Namun ironisnya, Iscandal memiliki sebuah planet kembar yang dihuni oleh kaum Garmilas. Karena perangkap kaum Garmilas, Kapal Perang Luar Angkasa Yamato masuk ke dalam planet Garmilas, dan berperang disana. Setelah mengalahkan kaum Garmilas, Yamato berangkat menuju ke Iscandal dan

mendapatkan mesin tersebut. Setelah mendapatkan apa yang dibutuhkan untuk menyelamatkan bumi, Yamato beserta segenap kru kembali ke bumi untuk memulihkan kondisi bumi.

Pada tahun 2010, dibuatlah sebuah film layar lebar yang berjudul *Uchuu Senkan Yamato*. Film ini tidak dibuat menggunakan teknik animasi, sehingga bisa disebut dengan *Live action*. Beberapa *Live action* memiliki perbedaan cerita dengan cerita dalam *Anime* atau *Manga*. Hal ini juga terjadi pada *Uchuu Senkan Yamato*. Yamato yang memiliki kekuatan besar dan bisa mengalahkan musuh-musuhnya, dalam *Live action* ini Yamato digambarkan menjadi sebuah kapal perang luar angkasa yang lemah dan tidak bisa melawan musuh yang ada. Selain itu, musuh di dalam *Anime Uchuu Senkan Yamato* digambarkan sebagai manusia berkulit biru, tetapi dalam *Live action* ini, musuh dari Yamato digambarkan sebagai robot. Selain itu, pemimpin kaum Garmilas, yang pada versi *animenya* digambarkan seperti manusia tetapi berkulit biru, dalam versi *Live action* ini, pemimpinnya adalah penguasa semesta alam.

Dalam cerita *Live action Uchuu Senkan Yamato* ini menceritakan keadaan pada tahun 2199, bumi diserang oleh makhluk luar angkasa dengan serangan nuklir. Karena keadaan bumi yang sudah tidak layak huni, akhirnya Kodai dan rekan-rekannya di bumi memutuskan untuk pergi ke luar angkasa untuk menemukan sebuah alat yang bisa mengembalikan bumi seperti semula. Mereka menggunakan pesawat luar angkasa Yamato untuk mencari alat tersebut. Tetapi karena di perjalanan mereka diserang oleh Garmilas, Yamato rusak parah, dan mengalami kehilangan banyak staff. Sesampainya di planet dimana terdapat alat

tersebut, kru Yamato langsung bergegas untuk mengangkutnya, tetapi secara tiba-tiba Garmilas menyerang dan kembali mengalami kekalahan. Meski kehilangan banyak staff, tetapi Yamato berhasil mengambil alat tersebut yang kemudian masuk ke dalam tubuh Yuki, teman dari Kodai. Setelah kembali ke bumi, Garmilas kembali menyerang dengan pesawat perang mereka, akhirnya Kodai menyuruh semua staff untuk pergi kembali ke bumi, dan hanya Kodai yang tersisa di kapal Yamato. Yamato kemudian menabrakkan diri ke pesawat tersebut dan bumi terselamatkan.

Yang akan dibahas oleh penulis adalah perbandingan antara *anime Uchuu Senkan Yamato* yang ditayangkan pada tahun 1974 dengan versi *Live action* nya, dengan membandingkan unsur-unsur aktan yang dicetus oleh Algridas Julien Gerimas. Aktan menurut AJ Greimas dibagi menjadi 3 axis dan 6 aktan. Axis dan Aktan menurut AJ Greimas antara lain adalah Axis of desire (Axis keinginan) : Subject (Subjek), Object (Objek), Axis of Power (Axis tenaga) : Helper (Pembantu), Opponent (Penghalang), Axis of transmission/Axis of knowledge (Axis transmisi) : Sender (Pengirim), Reciever (penerima).

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang ingin dibahas oleh Penulis adalah :

- Apa perbedaan aktan yang ada dari *anime Uchuu Senkan Yamato* dengan *Live Action*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan perbedaan akтан yang ada dari *anime Uchuu Senkan Yamato* dengan versi *Live action Uchuu Senkan Yamato*

1.4 Metode dan Pendekatan penelitian

Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode komparasi. Metode komparasi adalah metode yang membandingkan antara sebuah objek dengan objek lainnya, dalam hal ini, karya sastra. Metode ini digunakan untuk menjelaskan perbedaan akтан apa saja yang muncul dari *Uchuu Senkan Yamato* versi *anime* tahun 1974 dengan *Uchuu Senkan Yamato* versi *live action*. Selain itu, metode yang digunakan adalah deskriptif analisis. Metode deskriptif analisis adalah metode yang menganalisa suatu objek dengan mendeskripsikannya. Metode ini dipilih karena dengan menggunakan metode deskriptif analisis, penjelasan mengenai transformasi akтан tersebut akan lebih mudah untuk dipahami.

Adapun pendekatan yang digunakan adalah pendekatan strukturalisme. Pendekatan strukturalisme adalah pendekatan yang melihat sebuah karya sastra adalah sesuatu yang bersifat otonom, atau dapat berdiri sendiri, sehingga, penelitian dilakukan hanya dengan melihat karya sastra tersebut tanpa melihat unsur-unsur pendukungnya. Pendekatan ini dipilih untuk membandingkan akтан dari film *anime Uchuu Senkan Yamato* dan *live action Uchuu Senkan Yamato*. Yang akan dibandingkan antara lain adalah jumlah akтан dari film *Uchuu Senkan Yamato* versi *anime* tahun 1974 dengan *Uchuu Senkan Yamato* versi *live action*,

perbandingan kelas aktan yang ada pada film *Uchuu Senkan Yamato* versi *anime* tahun 1974 dengan *Uchuu Senkan Yamato* versi *live action*, serta membandingkan semua elemen aktan yang ada pada kedua film tersebut.

1.5. Organisasi Penulisan

Penelitian ini tertulis dalam sebuah skripsi yang terdiri dari 4 bab yaitu bab I yang merupakan bab pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian, dan organisasi penelitian.

Bab II berisi landasan teori yang akan digunakan untuk dasar dari penelitian ini. Teori yang akan digunakan oleh penulis adalah teori tentang metode Aktan. Teori ini dipilih, karena *Live action Uchuu Senkan Yamato* dengan *anime Uchuu Senkan Yamato* pada tahun 1974 memiliki peristiwa peristiwa yang mirip, tetapi tidak sama.

Bab III akan menjabarkan aktan dari *anime Uchuu Senkan Yamato* versi *anime*, dan menjabarkan aktan dari *Uchuu Senkan Yamato live action*, Perbandingan aktan yang muncul dari *Anime Uchuu Senkan Yamato* dengan aktan *Uchuu Senkan Yamato* versi *live action*.

Bab IV menjelaskan tentang kesimpulan yang didapat dari pembahasan bab III.