

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di jaman sekarang terdapat karya sastra yang menarik perhatian anak-anak remaja bahkan orang dewasa sekalipun menikmati karya sastra tersebut. Karya sastra itu merupakan *anime*. *Anime* merupakan gabungan antara manga yang di buat menjadi seperti film atau dalam bahasa Inggris yaitu animasi. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) animasi diartikan sebagai suatu tayangan televisi yang dibentuk dari rangkaian lukisan atau gambar yang bergerak dan digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Menurut Maulana dan Riyanto (2014) animasi adalah sebuah gambar atau teks yang disusun secara beraturan sehingga terlihat seperti bergerak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa animasi termasuk kedalam karya sastra film yang dibuat dengan cara dilukis atau digambar lalu digerakkan agar tampak bergerak lalu dapat dilihat pertontonkan. *Anime* sendiri merupakan sebuah serapan dari kata animasi yang jika diubah dalam bahasa Jepang atau tulisan Jepang menjadi アニメーション (anime-shon) dan jika dipersingkat kembali menjadi アニメ (*anime*).

Anime merupakan salah satu bagian dari karya sastra film, *Anime* sendiri memiliki unsur-unsur pembentuk salah satunya yaitu unsur naratif. Menurut Oemiati (dalam Desti, 2023) mengatakan bahwa pada sebuah film elemen inti dari kerangka naratif melibatkan cerita dan plot, ruang, waktu, tokoh dan penokohan, konflik, tujuan dan pola struktural, Semua unsur-unsur tersebut sudah tersambung

dan tidak dapat dipisahkan karena hal tersebut merupakan salah satu syarat yang dapat memenuhi pembangunan sebuah karya sastra anime. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan ketidaklengkapan salah satu unsur di dalamnya hal tersebut dapat menimbulkan kehancuran dalam cerita dan membuat cerita menjadi tidak terstruktur pendapat tersebut dapat dibuktikan dengan menggunakan teori strukturalisme yang dimana teori tersebut merupakan teori yang digunakan untuk memahami teks-teks sastra dengan menekankan hubungan antara berbagai unsur dalam teks secara keseluruhan pendapat ini dapat diperkuat oleh pendapat Nurgiyantoro (2018) yang mengatakan bahwa Strukturalisme dapat dipandang sebagai salah satu pendekatan kesastraan yang menekankan pada kajian hubungan antarunsur pembangun karya yang bersangkutan.

Maka dari itu penulis ingin melakukan penelitian terhadap beberapa dari unsur pembangun karya sastra tersebut diantaranya karakterisasi dan plot yang ada pada karya sastra. Penelitian terhadap plot dan karakterisasi itu sendiri sudah ada yang melakukan penelitian serupa diantaranya terdapat penelitian yang dilakukan oleh Hadiprodjo (2021). Penelitian yang dia lakukan bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis plot yang terjadi dalam anime *Magi:Sinbad no Bouken* perepisodenya. Adapula penelitian yang dilakukan oleh Zenit (2017) penelitian tersebut memfokuskan untuk mengetahui karakterisasi dari Anime yang diteliti. Penelitian di atas merupakan penelitian yang di dalamnya terdapat penelitian yang mengandung unsur pembangun karya sastra juga yang mendekati dengan penelitian yang penulis rancang. Penulis bermaksud melakukan penelitian

yang berjudul “*Hubungan Karakterisasi Tokoh Ainz dan Plot Dalam Anime Overlord Karya Murayama Kugane*”

Perbedaan penelitian yang penulis rancang dengan penelitian yang penulis sebutkan diatas yakni yang pertama dari objek penelitian penulis rujuk yaitu *Anime Overlord* yang dimana belum ada yang meneliti terkait Anime tersebut. Yang kedua penulis merujuk untuk menganalisis karakterisasi tokoh Ainz dan juga plot pada anime *Overlord* lalu mencari hubungan antara kedua unsur tersebut ditinjau dari kaidah pemlotan. *Overlord* sendiri bercerita mengenai seseorang yang sedang bermain game online *DMMO-RPG* atau di *Dive Massively Multiplayer Online Role Play Game*. Game tersebut merupakan game *Virtual Reality* atau game yang memungkinkan pengguna dapat merasakan pemandangan, penglihatan, visual seperti layaknya di dunia nyata. Berlatar pada tahun 2126 sang tokoh utama Suzuki Satoru yang merupakan pegawai kantor sedang bermain game yang bernama *Yggdrasil*. Saat itu adalah dimana game tersebut akan tutup dan tidak akan beroperasi kembali, dan sang tokoh utama berniat untuk bermain hingga ia dikeluarkan dari game tersebut, hingga pada akhirnya setelah game tersebut berhenti beroperasi ternyata sang tokoh utama tidak keluar dari game tersebut melainkan ia terdampar di dunia game tersebut dan menjadi entitas pada game tersebut bersama anak anak buahnya yang telah ia buat, dan berbagai konflik pun dimulai setelah kejadian tersebut. Berdasarkan latar belakang diatas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “*Hubungan Karakterisasi Tokoh Ainz dan Plot Dalam Anime Overlord Karya Murayama Kugane*”

1.2. Rumusan Masalah

Masalah yang akan dibahas pada penelitian ini yakni bagaimanakah plot pada anime *Overlord* bisa berpengaruh pada penokohan setiap karakternya. Jika dijelaskan secara rinci masalah yang akan dibahas penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah karakterisasi tokoh Ainz pada anime *Overlord*?
2. Bagaimanakah plot pada anime *Overlord*?
3. Bagaimanakah hubungan antara perkembangan plot dengan karakterisasi Ainz ditinjau dari kaidah pemplotan?

1.3. Batasan Masalah

1. Batasan *season* anime yang akan dianalisis dimulai dari *season* 1 (2015), *season* 2 (2018), dan *season* 3 (2018).
2. Batasan *season* yang dipakai pada anime ini hanya dibatasi hal-hal yang terkait dengan karakterisasi Ainz dan plot.
3. Batasan plot yang akan dijelaskan pada penelitian ini hanya plot yang terkait dengan tokoh Ainz.

1.4. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis karakterisasi tokoh Ainz pada anime *Overlord*.
2. Untuk menganalisis plot pada anime *Overlord*.
3. Untuk menganalisis hubungan antara karakterisasi tokoh Ainz dan plot pada anime *Overlord*.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat menjadi penguatan konsep teori bahwa pendekatan teori strukturalisme dari Nurgiyantoro pada karya sastra

dapat terbukti merupakan sebuah teori yang memudahkan kita untuk melakukan penelitian terhadap unsur-unsur instrinsik pada karya sastra.

1.5.2. Manfaat Praktis

1. Dapat menambahkan ilmu kepada penulis dan wawasan mengenai pengolahan data penelitian.
2. Menambahkan wawasan kepada penulis mengenai unsur-unsur pembangun pada karya sastra
3. Semoga penelitian yang penulis rancang dapat menjadi referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

1.6. Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu bab pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran dengan penjabaran sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori-teori mengenai tema penelitian seperti teori strukturalisme dan unsur pembentuk *anime*.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi metode penelitian yang digunakan, populasi dan sampel objek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisi temuan dan pembahasan mengenai tema penelitian yang merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian, serta keterbatasan penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran untuk penelitian selanjutnya.