

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Teori Strukturalisme

Riswandi dan titin Kusmini (dalam Lina, 2021) berpendapat bahwa struktural berarti menganalisis makna karya fiksi dengan menelaah unsur-unsur struktur dan kaitannya satu dengan yang lainnya. Menurut Lina (2021) dengan menyimpulkan pendapat para ahli menyatakan bahwa struktural adalah unsur yang memiliki bagian tertentu yang sama-sama berhubungan antara unsur satu dengan yang lainnya sehingga membentuk karya sastra yang sempurna. Unsur-unsur struktur yang membangun karya fiksi diantaranya tema, tokoh atau penokohan, alur atau plot, latar, sudut pandang dan amanat.

Teori Strukturalisme adalah salah satu pendekatan teori yang selalu digunakan oleh para peneliti sastra untuk meneliti karya sastra dan termasuk kedalam pendekatan objektif. Pandangan Strukturalisme terhadap karya sastra diasumsikan sebagai fenomena yang memiliki struktur yang saling berkaitan satu sama lain Struktur tersebut memiliki bagian yang sangat kompleks, sehingga pemaknaan harus diarahkan ke dalam hubungan antar unsur keseluruhan.

2.2. Anime Sebagai Karya Sastra

2.2.1. Anime

Menurut Aghnia (dalam Ihsan, 2016; Maulana, 2020) menyatakan bahwa anime adalah animasi khas Jepang, biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita. Sebenarnya anime merupakan kata serapan bahasa Jepang yang jika

terjemahkan kedalam bahasa Inggris yaitu Animation dan diserap oleh orang Jepang menjadi アニメーション dan disingkat menjadi アニメ.

Anime atau animasi Jepang dapat dikelompokkan menjadi sebuah karya sastra film. Pendapat tersebut dapat diperkuat dengan pendapat yang dikemukakan oleh Pramudi (2020) yang menyatakan bahwa animasi merupakan karya sastra berbentuk film dengan memvisualisasikan gambar yang bergerak kedalam televisi, film itu sendiri merupakan hasil dari perkembangan karya sastra terdahulu yakni drama.

2.2.2. Unsur Pembentuk Anime

Dikarenakan anime termasuk kedalam karya sastra film, seperti halnya film anime memiliki unsur pembentuk didalamnya diantaranya yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Pendapat tersebut dapat diperkuat oleh pendapat dari Pratista (lihat Aulia, 2018) yang menyatakan bahwa film secara keseluruhan terbagi menjadi dua faktor utama yakni unsur naratif dan unsur sinematik.

1. Unsur Naratif

Unsur naratif merupakan salah satu unsur pembentuk dalam membangun sebuah film maupun anime. Menurut Pratista (dalam Aulia, 2018) unsur naratif merupakan suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab akibat (kausalitas) yang terjadi dalam satu ruang dan waktu, sebuah kejadian tidak bisa terjadi begitu saja tanpa ada alasan yang jelas, segala hal yang terjadi pasti disebabkan oleh sesuatu yang terikat satu sama lain dalam hukum kausalitas. Terdapat elemen-

elemen penting yang membantu dalam membangun unsur naratif pada sebuah film atau anime, diantaranya sebagai berikut.

a. Cerita dan plot

Plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film lalu cerita merupakan seluruh rangkaian peristiwa, baik yang tersaji dalam film ataupun tidak Pratista (dalam Aulia, 2018)

Seperti yang dijelaskan plot merupakan sebuah cara untuk menceritakan sebuah cerita yang didalamnya terdapat peristiwa-peristiwa yang memiliki hubungan sebab dan akibat. Pendapat tersebut dapat diperkuat dengan pendapat yang diucapkan oleh Rahaningmas dan Insani (2017) bahwa plot adalah rangkaian peristiwa yang menuntun kita memahami keseluruhan cerita dengan segala hubungan sebab-akibat didalam cerita. Plot sangat berperan penting dalam membentuk sebuah karya sastra karna bukan hanya merangkai peristiwa peristiwa yang ada pada cerita tetapi bisa jadi menjadi beberapa faktor penyebabnya sebuah peristiwa. Sebuah peristiwa peristiwa tersebut dapat bergambung dan menjadi sebuah konflik yang terjadi pada tokoh dalam cerita. Konflik terbagi menjadi 2 bagian yakni konflik internal dan external. Konflik internal merupakan konflik yang dirasakan atau dialami oleh tokoh didalam jiwanya dan pikirannya. Pendapat ini dapat diperkuat dengan pernyataan Sehendi (dalam Chintya, 2023) mengungkapkan bahwa konflik internal merupakan permasalahan yang terjadi pada diri

seseorang tokoh yang mengalami pergaulatan dalam dirinya sendiri tanpa disebabkan atau dipengaruhi oleh orang lain dan sekitarnya. Lalu konflik eksternal merupakan konflik yang terjadi antara tokoh dan lingkungan yang ada di sekitarnya pendapat tersebut dapat diperkuat oleh pernyataan Wicaksono (dalam Chintya, 2023) bahwa konflik external merupakan konflik yang terjadi antara seorang tokoh dengan sesuatu yang di luar dirinya. Mungkin dengan lingkungan alam atau tokoh yang lainnya.

Perkembangan plot sendiri Menurut Tasrif (lihat Jusmia, 2022) terbagi menjadi beberapa tahapan yakni sebagai berikut.

i. Tahap Penyituasian (situasi)

Pada tahap ini berisi tentang pengenalan situasi latar dan tokoh-tokoh pada cerita. Tahap ini disebut sebagai tahap pembukaan cerita yang berisi mengenai informasi awal cerita.

ii. Tahap Pemunculan Konflik (*Generating Circumstances*)

Pada tahap ini merupakan awal mulanya konflik muncul dan peristiwa-peristiwa yang menyulut konflik dimunculkan.

iii. Tahap Peningkatan Konflik (*Rising Action*)

Tahap ini merupakan tahap perkembangan konflik yang terjadi pada tahap sebelumnya dan di kembangkan intensitasnya. Peristiwa-peristiwa dramatik yang menjadi inti cerita semakin mencekam dan menegangkan.

iv. Tahap Klimaks (*Climaks*)

Konflik atau pertentangan-pertentangan yang terjadi pada para tokoh cerita mencapai intensitas puncak. Pada tahap inilah puncak pertingkaian dan ketegangan berlangsung.

v. Tahap Penyelesaian (*Denouement*)

Tahap ini merupakan tahap yang dimana puncak atau klimaks pada tahap sebelumnya diberi penyelesaian, ketegangan mulai berkurang dan semua konflik dan subkonflik pun diberi jalan keluar lalu cerita pun di akhiri.

Diana (2018) mengemukakan bahwa didalam alur dan plot terdapat kaidah-kaidah dasar pemplotaan yang sangat berguna untuk membangun plot pada cerita agar dapat dinikmati oleh penikmat diantaranya adalah sebagai berikut.

i. *Plausability* (Keterpercayaan)

Plausabilitas merupakan suatu hal yang bisa dipercaya sesuai dengan logika cerita. Plot sebuah cerita harus memiliki sifat *plausible* atau dapat dipercaya. Pengembangan cerita yang tidak *plausible* dapat membingungkan dan meragukan penikmat. Sebuah cerita dikatakan memiliki sifat *plausible* jika tokoh cerita dan dunianya dapat diimajinasikan dan jika para tokoh dan dunianya tersebut serta peristiwa-peristiwa yang diceritakan mungkin saja dapat terjadi.

ii. *Suspense* (Kekurangpastian)

Suspense merupakan adanya perasaan semacam kurang pasti atau penasaran terhadap peristiwa-peristiwa yang akan terjadi pada cerita, khususnya yang menimpa tokoh protagonis atau yang diberi simpati oleh pembaca. Sebuah cerita yang baik tentunya harus mampu membangkitkan rasa ingin tahu pembaca. Suspense berguna untuk mendorong, menggelitik dan memotivasi penikmat untuk setia mengikuti cerita, mencari jawaban dari rasa penasarannya terhadap kelanjutan dan akhir dari cerita.

iii. *Surprise* (Keterkejutan)

Tidak hanya rasa penasaran terhadap cerita plot pun harus memiliki kejutan dan hal yang tak terduga pada cerita yang membuat para penikmat tidak dapat selalu memperkirakan peristiwa-peristiwa yang akan terjadi pada masa depan cerita. Plot sebuah karya fiksi dikatakan memiliki sebuah kejutan apabila sesuatu yang dikisahkan atau kejadian-kejadian yang ditampilkan menyimpang atau bahkan bertentangan dengan harapan pembaca.

iv. *Unity* (Kesatupaduan)

Kesatupaduan memiliki pengertian keberkaitan unsur-unsur yang ditampilkan, khususnya peristiwa-peristiwa fungsional, kaitan dan acuan yang mengandung konflik atau pengalaman kehidupan yang hendak disampaikan.

b. Ruang

Pratista (dalam Aulia, 2018) menyatakan ruang merupakan sebuah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan berkreativitas. Hal ini selalu menunjuk pada lokasi dan wilayah yang tegas.

c. Tokoh atau Pelaku Cerita

Pelaku cerita atau tokoh dibagi menjadi dua yakni tokoh utama dan tokoh pendukung. Tokoh utama merupakan faktor utama yang menjalankan alur naratif awal hingga akhir cerita. Tokoh utama biasanya disebut dengan protagonist jika didalam film atau anime sedangkan tokoh pendukung biasanya dibagi menjadi dua, ada yang berperan sebagai pendukung sang tokoh utama saat didalam cerita adapula tokoh antagonis yang berperan sebagai tokoh yang memiliki pandangan yang berbeda dengan tokoh utama dan biasanya dianggap sebagai musuh oleh tokoh utama.

d. Karakterisasi Penokohan

Tokoh dan karakterisasi penokohan merupakan komponen yang sangat amat penting dalam membangun sebuah karya sastra. Tokoh merupakan pelaku yang terdapat dalam karya sastra yang menjadi salah satu penentu keberhasilan karya sastra tersebut menurut (Surastina dalam Sarifah, 2022), sedangkan karakterisasi penokohan merupakan cara pengarang untuk menggambarkan dan menampilkan karakterisasi dari tokoh-tokoh yang ia buat dan setiap tokohnya memiliki penokohan yang berbeda menurut (Kosasih, 2017). Maka dapat disimpulkan bahwa tokoh merupakan pelaku atau orang yang

ada pada karya sastra dan penokohan merupakan sebuah karakterisasi dari pelaku yang ada pada karya sastra.

Menurut Riski (2023) karakterisasi pada tokoh dibagi menjadi dua yakni tokoh sederhana dan tokoh bulat.

i. Tokoh Sederhana (*flat character*)

Tokoh sederhana merupakan karakter yang tidak memiliki kompleksitas dan biasanya tidak menarik. Hal tersebut berarti bahwa karakter tersebut mudah untuk dikenali dan dipahami.

ii. Tokoh Bulat (*Round Character*)

Tokoh bulat adalah karakter yang memiliki lebih dari satu karakter. Dia memiliki berbagai karakter dan ciri identitas, tetapi ini sering bertentangan dan sulit diprediksi. Karakter yang kompleks dapat memiliki beberapa ciri atau karakteristik kepribadian yang berbeda.

Selain itu, Riski (2023) juga mengemukakan bahwa perkembangan pada tokoh juga dibagi menjadi dua macam yakni secara statis dan berkembang.

i. Statis (*Static Character*)

Karakter statis adalah karakter yang tidak berubah seiring waktu, terlepas dari apa yang terjadi pada mereka. Karakter yang belum berkembang adalah karakter yang belum sepenuhnya berkembang, dan mungkin tidak mengalami perubahan apapun sebagai akibat dari peristiwa. Tokoh ini

memiliki sifat dan watak yang related tetap, dan belum berkembang dari awal sampai akhir cerita.

ii. Berkembang (*Developing Character*)

Karakter berkembang merupakan proses dimana kepribadian karakter berubah dari waktu ke waktu, serta jalannya cerita. Pengembangan karakter juga merupakan hasil dari peristiwa dan plot cerita.

Menurut Nurgiantoro (dalam Zenit, 2019) karakterisasi penokohan dibagi menjadi dua teknik yakni teknik penokohan analitik (langsung) dan teknik penokohan dramatik (tidak langsung).

i. Teknik Penokohan Analitik

Teknik penokohan secara analitik atau naratif merupakan penampilan tokoh secara langsung melalui uraian, deskripsi ataupun penjelasan oleh pengarang. Sifat, watak, tingkah laku, ciri fisik tokoh dihadirkan dengan tidak berbelit-belit. Kelebihan teknik ini untuk mengurangi kesalahpahaman. Namun, sang pengarang harus konsisten mempertahankan karakter dari tiap tokohnya.

ii. Teknik Penokohan Dramatik

Pada Teknik ini pengarang menggambarkan tokoh secara tidak langsung dan secara eksplinsit sifat dan tingkah laku tokoh. Pada tahap ini penikmat sastra diharuskan untuk menafsirkan sendiri ucapan, pikiran, perbuatan, bentuk fisik,

lingkungan, reaksi dan pendapat secara tidak langsung untuk mengetahui watak.

Teknik penokohan ini dinilai lebih efektif daripada teknik penokohan analitik, karena berfungsi ganda, kaitan yang erat antara berbagai unsur fiksi seperti contoh plot, latar dan sebagainya. Teknik ini pun lebih realistic, karakter tokoh pun bisa berubah dengan pengaruh lingkungan baru. Teman baru, pekerjaan, dan lainnya.

Nurgiyantoro (dalam Zenit, 2019) menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis dalam penggambaran teknik dramatik diantaranya.

1. Teknik Cakapan

Percakapan dalam sebuah karya fiksi tidak hanya dilakukan untuk memajukan plot, akan tetapi dimaksudkan juga untuk menggambarkan karakteristik-karakteristik tokoh yang bersangkutan.

2. Teknik Tingkah Laku

Teknik ini ditunjukkan dalam tingkah laku seorang tokoh karena dapat menunjukkan karakteristik dan kedirian dari tokoh tersebut. Akan tetapi tidak semua tingkah laku tokoh menunjukkan sifat-sifat tokoh itu sendiri, hal ini disebut tingkah laku yang bersifat netral.

3. Teknik Pikiran dan Perasaan

Teknik ini menunjukkan kedirian tokoh melalui pikiran dan perasaan yang ditunjukkan. Tokoh sangat mungkin berpura-pura dalam tingkah laku, tetapi tidak mungkin dapat berpura-pura dengan pikiran dan perasaannya sendiri.

4. Teknik Arus Kesadaran

Teknik ini berhubungan dengan teknik sebelumnya yang mengaitkan teknik perasaan dan pikiran karena keduanya dianggap akan menunjukkan pula tingkah laku batin tokoh.

5. Teknik Reaksi Tokoh Lain

Reaksi tokoh-tokoh lain terhadap suatu kejadian yang dilakukan seorang tokoh dapat menunjukkan kedirian tokoh itu sendiri. Dengan kata lain, ini digambarkan melalui opini tokoh-tokoh lain terhadap tokoh tertentu.

6. Teknik Pelukisan Latar

Tempat dimana terjadinya suatu cerita dapat menunjukkan karakter dari tokoh tersebut. Pelukisan latar tidak hanya akan menunjukkan karakter tetapi merupakan awal pada sebuah cerita juga.

7. Teknik Pelukisan Fisik

Penampilan fisik dari seorang tokoh dianggap berhubungan langsung dengan ciri-ciri tokoh, karena pengarang mendeskripsikan tokoh itu dengan maksud tertentu. Teknik ini pun sangat penting dalam penokohan karena dinilai sangat efektif.

e. Waktu

Disetiap film atau anime pasti memiliki unsur waktu. Beberapa aspek waktu ini diantaranya seperti kronologi, durasi dan frekuensi. Kronologi merupakan pola perjalanan waktu dalam cerita. Lalu durasi merupakan lamanya waktu yang dibutuhkan film untuk menceritakan ceritanya dan yang terakhir frekuensi merupakan pengulangan adegan yang sama pada titik waktu yang berbeda

f. Konflik

Konflik merupakan suatu penghalang yang dihadapi oleh tokoh untuk mencapai tujuannya yang disebabkan oleh antagonis atau faktor lainnya. Masalah ini dapat muncul dari dalam tokoh utama sendiri yang akhirnya memicu konflik batin.

g. Tujuan

Setiap karakter utama pasti memiliki tujuan, harapan ataupun cita-cita. Tujuan tersebut dibagi menjadi 2 yakni tujuan yang bersifat fisik maupun nonfisik. Tujuan fisik sifatnya jelas dan nyata, sementara non fisik sifatnya tidak nyata.

2. Unsur Sinematik

Menurut Pratista (dalam (Puspita, 2023) unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam produksi sebuah film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok, yakni *mise-en-scene*, sinematografi, editing, dan suara. Masing-masing elemen sinematik tersebut juga saling berinteraksi satu sama lain.

a. *Mis-en-scene*

Pratista (dalam Aulia, 2018) menyatakan bahwa *mis-en-Scene* adalah segala hal yang berada di depan kamera. *Mis-en-scene* memiliki empat elemen yakni, *setting*, tata cahaya, kostum dan *makeup*.

i. Setting

Setting pada film berfungsi sebagai penunjang ruang dan waktu untuk memberikan informasi yang kuat dalam mendukung cerita filmnya.

ii. Pencahayaan

Pencahayaan merupakan penerangan yang ada pada film karena dengan tidak adanya pencahayaan semua objek tidak akan memiliki bentuk, tanpa adanya cahaya film tidak dapat diproduksi. Untuk membuat film yang dapat dilihat dengan baik, diperlukan sebuah cahaya agar bentuk dari objek dapat tergambarkan secara jelas.

iii. Kostum dan *make up*

Dalam sebuah film busana tidak hanya sekedar sebagai penutup tubuh semata namun juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratifnya.

b. Sinematografi

Sinematografi adalah kamera dan film, bingkai, dan durasi gambar. sebuah adegan bisa dikatakan sudah direkam atau dicetak jika elemen dari *mise-en-scene* sudah disiapkan dan tersedia, dan disitulah peran sinematografi dimulai.

Dalam pengambilan sebuah gambar atau adegan pada film terdapat sebuah teknik yang mempermudah pengambilan kamera menjadi terstruktur dan mudah untuk dilihat untuk penonton. Salah satunya adalah teknik pengambilan gambar berdasarkan ukuran gambar. Menurut Alfarisy dan Muhammad (2024) terdapat 9 ukuran gambar diantaranya sebagai berikut.

i. *Extreme Long Shot (ELS)*

Teknik ini merupakan pengambilan gambar yang menangkap objek, momen dan pemandangan dengan jarak yang sangat luas dan jauh. Teknik ini biasa dipakai untuk menciptakan komposisi visual yang memukau dalam pemandangan panorama.

ii. *Very Long Shot (VLS)*

Teknik ini merupakan pengambilan gambar yang menangkap subjek, momen dan pemandangan dengan jarak yang cukup luas dan sedikit jauh. Biasanya teknik ini digunakan untuk memperlihatkan keadaan sekitar seperti kota, pemandangan gunung atau lapangan yang luas.

iii. *Long Shot (LS)*

Teknik ini merupakan pengambilan gambar yang menangkap kondisi tubuh subjek dari atas kepala hingga kaki. Teknik ini membantu untuk memfokuskan subjek pada adegan.

iv. *Medium Longshot (MLS)*

Teknik ini merupakan pengambilan gambar yang menangkap kondisi tubuh subjek dari lutut hingga kepala. Teknik ini biasanya digunakan untuk pergerakan subjek dari dekat tapi dengan skala yang sedikit jauh.

v. *Medium Shot (MS)*

Teknik ini merupakan pengambilan gambar yang menangkap kondisi tubuh subjek dari pinggang hingga kepala. Teknik ini biasanya digunakan untuk wawancara atau adegan perbincangan antar orang.

vi. *Medium Closeup (MCU)*

Teknik ini merupakan pengambilan gambar yang menangkap kondisi tubuh subjek dari dada hingga kepala. Teknik ini biasanya digunakan untuk memperlihatkan ekspresi orang atau gerak gerik subjek secara dekat.

vii. *Close Up (CU)*

Teknik ini merupakan pengambilan gambar yang menangkap wajah subjek dengan latar belakang yang sedikit terlihat biasanya dari ujuh leher hingga atas kepala. Teknik ini biasanya memfokuskan untuk memperlihatkan ekspresi, kondisi wajah dan mulut subjek secara dekat.

viii. *Big Closeup (BU)*

Teknik ini merupakan pengambilan gambar yang memperlihatkan keseluruhan wajah secara dekat. Teknik ini biasanya memfokuskan kondisi ekspresi, kondisi wajah dan gerak-gerik mata subjek secara instens dan detail.

ix. *Extreme Closeup (ECU)*

Teknik ini merupakan pengambilan gambar yang memperlihatkan tubuh subjek dengan sangat dekat dan memfokuskannya kepada satu objek tertentu saja.

c. Suara

Suara adalah segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indra pendengaran menurut Pratista (dalam Aulia, 2018).

i. Dialog

Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter didalam maupun di luar cerita film (narasi). Dalam perkembangannya variasi dan teknik dialog dibedakan menjadi empat yaitu:

1. Monolog

Monolog adalah bukan dialog percakapan, namun merupakan yang diucapkan oleh seorang karakter (atau non karakter) pada dirinya maupun pada kira penonton. Narasi merupakan satu bentuk monolog

2. *Overlapping* dialog

Teknik menumpuk sebuah dialog dengan dialog lainnya dengan suara yang sama. Pada umumnya teknik ini digunakan untuk pertengkaran mulut atau adegan-adegan di ruang public yang ramai.

3. Transisi Bahasa

Teknik ini sangat jarang digunakan dalam sebuah film karena biasanya bahasa bicara induk sudah ditetapkan sejak awal

4. Dubbing

Proses pengisian suara dialog yang dilakukan setelah produksi film. *Dubbing* umumnya digunakan untuk menggantikan teks terjemahan atau *subtitle*.

2.3. *Anime Overlord*

2.3.1 Identitas Anime



Gambar 3. 1 Overlord Season 1 (2015), Season 2 (2018) dan Season 3 (2018)

2.3.2 Ringkasan Cerita

Cerita dimulai dari *Season 1* anime Overlord berlatar pada tahun 2126. Pada jaman tersebut terdapat game online berbasis *Dive Massively Multiplayer Online Role* atau disingkat *DMMO-RPG Play Game* yang bernama *YGGDRASIL*. Hingga pada akhirnya game tersebut akan segera ditutup. Pada saat itu sang tokoh utama yang bernama “Suzuki Satoru” (nama asli didunianya) yang merupakan pemain veteran game tersebut dan ketua dari serikat bernama “Ainz Ooal Gown” ingin terus bermain hingga penutupan game dan harus dikeluarkan secara paksa. hanya saja setelah waktu perhitungan penutupan game berakhir bukannya dia keluar dari game tersebut ia malah ditransfer ke dunia lain bersama dengan serikatnya yang memiliki banyak anak buah. Dikarenakan disaat “Suzuki Satoru” ditransfer menggunakan karakter gamenya, ia sekarang disebut “Momonga” oleh anak buahnya.

Di suatu hari ketika “Momonga” sedang melihat keadaan sekitar menggunakan alat sihirnya untuk mencari informasi mengenai dunia tersebut, ia

melihat sebuah desa yang diserang oleh prajurit tidak dikenal. Hingga pada akhirnya “Momonga” membantu desa tersebut. Hanya saja dikarenakan desa tersebut masih memiliki rasa ketakutan setelah diserang oleh beberapa prajurit, para warga desa memberi pertanyaan mengenai identitas “Momonga”. Di saat itulah iya memikirkan nama samaran agar nama aslinya dalam game yang dulu ia mainkan tidak terlalu tersebar luas didunia tersebut, yang pada akhirnya ia berujung menggunakan nama “Ainz Ooal Gown”. Pada awalnya dia tidak akan berencana menggunakan nama tersebut terus menerus hingga pada saat ia ingin kembali beberapa penyihir yang berasal dari kerajaan yang menyerang desa tersebut datang dan menggunakan sihir yang pernah ada di game yang “Suzuki Satoru” mainkan. Mulai dari situ ia mulai penasaran apakah ada kesinambungan terhadap dunia yang ia datangi dengan game yang pernah ia mainkan. Dan disinilah awal cerita dari Overlord dimulai yang dimana “Ainz” berencana menyebarkan namanya untuk mencari informasi mengenai dunia tersebut dan apakah disana terdapat pemain lain selain “Ainz”, ia menggunakan segala cara meski cara tersebut dapat menghancurkan keseimbangan pada dunia tersebut.

2.3.3 Unsur Naratif

1. Ruang

Tempat pada anime ini berlangsung pada beberapa tempat yakni *Nazarick*, kerajaan *Re eztize*, desa *Carne*, kekaisaran *Baharuth* dan kota *E rantel*

2. Waktu

Anime ini berdurasi 24 menit per episodenya dan di setiap musimnya pun tidak ada perubahan durasi anime. Latar waktu yang ada pada anime ini terdapat waktu pagi, siang dan malam hari.

3. Pelaku cerita

Terdapat 1 tokoh utama pada cerita ini dan beberapa karakter tambahan diantaranya.

a. Ainz (Momonga/Suzuki Satoru)

Ainz merupakan tokoh utama pada cerita ini. Ainz merupakan ras mayat hidup yang berbentuk tengkorak. Bentuk tersebut dia dapatkan dari karakter ia buat dari game *YGGDRASIL* yang dulu ia mainkan.

b. Albedo

Albedo merupakan karakter pendukung Ainz didalam ceritanya. Dia berperan sebagai sekretaris Ainz di serikat yang ia ketuai. Ras Albedo digambarkan sebagai iblis succubus atau iblis penggoda yang memiliki sayap hitam dibelakangnya dan dua tanduk dikepalanya.

c. Demiurge

Demiurge merupakan salah satu karakter tambahan yang mendukung Ainz juga dalam ceritanya. Dia membantu Ainz dalam merancang rencana-rencana yang akan dilakukan Ainz kedepannya. tetapi di salah satu adegan Demiurge harus terpaksa menjadi musuh Ainz demi rencana masa depan yang berguna untuk

Ainz. Demiurge digambarkan sebagai Iblis yang memakai kacamata dan berpakaian kemeja merah.

d. Shaltear

Shaltear merupakan salah satu karakter pendukung Ainz sekaligus musuh Ainz di beberapa adegan. Ia digambarkan sebagai gadis vampire yang memakai pakaian bangsawan.

e. Sebas

Sebas merupakan salah satu karakter pendukung yang berperan sebagai kepala pelayan pada makam besar Nazarick. Ia digambarkan sebagai seorang pelayan pria yang sudah berumur.

f. Cocytus

Cocytus merupakan salah satu karakter pendukung yang berperan sebagai salah satu bawahan Ainz yang berposisi tinggi. Ia digambarkan seperti monster kumbang berwarna biru dengan 6 lengan.

4. Plot

Plot yang terdapat pada *Overlord* setiap *Season*nya memiliki 3 plot utama, hanya saja dalam season 3 plot yang diambil hanya 2 plot utama saja. Di setiap plot utama terdapat tahap perkembangan plot diantaranya tahap penyituan, tahap pemunculan konflik, tahap peningkatan konflik, tahap klimaks dan tahap penyelesaian

5. Tujuan

Pada awalnya tujuan Ainz yakni untuk mencari informasi mengenai pemain-pemain lain yang sama-sama ditransferkan ke dalam dunia tersebut dengan menyebarkan luaskan namanya. Namun seiring berjalannya waktu tujuannya pun berubah menjadi menyebarkan rasa ketakutan dan kekaguman

terhadap kekuatan Ainz kependuduk yang ada didunia tersebut dan menguasainya.

2.3.4 Unsur Sinematik

1. Mise-en-Scene

a. Kostum

Kostum yang digunakan pada karakter-karakter pada anime Overlord merupakan kostum yang dipakai oleh orang-orang pada abad pertengahan seperti gaun, jubah, armor dan pakaian harian biasa.

b. Pencahayaan

Pencahayaan yang digunakan pada anime Overlord terkesan gelap dan agak mencekam untuk menyituasikan kondisi seram dan menakutkan pada karakter Ainz.

2. Kamera

Teknik pengambilan gambar secara ukuran gambar yang dipakai pada anime Overlord kebanyakan menggunakan teknik *Extreme Long Shot*, *Very Longshot*, *Long Shot*, *Medium Shot*, *Medium Closeup* dan *CloseUp*

3. Suara

Pengambilan suara pada anime ini menggunakan teknik dubbing dari seorang pengisi suara dan menghasilkan sebuah suara disetiap karakternya yang menjadi sebuah dialog