

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Anime**

##### **2.1.1 Definisi Anime**

*anime* Jepang kebanyakan merupakan *anime* dua dimensi namun hal ini menjadi ciri khas tersendiri yang menarik peminatnya. Namun, kata *anime* menjadi sebutan khusus tersendiri untuk *anime* Jepang. Adapun genre *anime* yang berbagai macam mulai dari *action, fantasy, slice of life, comedy, romance, mecha, horror*, dan lain-lain. Animasi sendiri menurut Fernandez adalah kumpulan gambar yang sudah diolah dengan sedemikian rupa hingga menghasilkan gerakan. Awal mula perkembangan *anime* di Jepang dimulai sekitar tahun 1907-1911. Diawali dengan ditemukannya sebuah gambar bergerak dengan durasi 3 detik berjudul *Katsudao Shashin* yang digunakan untuk keperluan pribadi atau tidak ditayangkan secara komersil. Barulah di tahun 1917, *anime* berjudul *Imokawa Muzuko Genkaban no Maki* karya Oten Shimokawa ditayangkan secara komersil untuk kali pertama di Jepang.

##### **2.1.2 Unsur Pembentuk Film**

Film dan prosa adalah karya sastra yang berlatar pada medium yang berbeda, perbedaan antara dua karya sastra ini membuat keduanya memiliki beberapa persamaan dan perbedaan. Secara keseluruhan film terbagi menjadi dua faktor utama yaitu unsur naratif dan unsur sinematik, keberadaan kedua faktor tersebut saling membantu dan melengkapi satu sama lainnya dalam merepresentasikan sebuah film secara keseluruhan (Pratista2008: 1).

##### **a. Unsur Naratif**

Unsur naratif film adalah rangkaian peristiwa yang saling terkait satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu.

Sebuah peristiwa yang tidak biasa terjadi tanpa alasan yang jelas. Segala sesuatu yang terjadi pasti disebabkan oleh sesuatu yang terikat satu sama lain dalam hukum sebab-akibat (kausalitas) (Pratista,2008:33). Berikut adalah bagian-bagian dari unsur naratif yaitu:

### 1. Cerita Plot

Jika novel diadaptasi menjadi sebuah film, tidak semua isi novel (plot) akan muncul di film. Dalam sebuah novel, suasana pagi yang cerah dapat digambarkan secara rinci dalam beberapa ratus kata, tetapi dalam film biasanya disajikan dalam sebuah *shot* saja. Sebuah film dapat memanipulasi cerita melalui plot. Alur (*Plot*) adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film. Cerita adalah keseluruhan rangkaian peristiwa baik yang ditampilkan dalam film atau tidak. Pembuat film dapat memilih dan melepas bagian cerita tertentu tanpa mengorbankan inti *plot* dan hukum sebab-akibat (Pratista, 2017: 64)

### 2. Urutan Waktu

Urutan waktu mengacu pada pola waktu yang berlalu dalam cerita film. Urutan waktu cerita umumnya dibagi menjadi dua macam pola yaitu, linier dan non-linear.

#### a) . Pola Linier

Plot film diceritakan dengan pola linier di mana waktu berlalu dalam sesuai urutan peristiwa aksi, tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Penuturan secara linier memudahkan kita untuk melihat hubungan sebab-akibat (*kausalitas*) antara satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Jika

urutkan waktu dianggap sebagai ABCDE maka urutan waktu plotnya juga sama, yaitu ABCDE. Misalnya jika cerita film berlangsung selama sehari, maka penuturan kisahnya disajikan secara berurutan dari pagi, siang, sore, hingga malam harinya. Terlepas dari rentang waktu cerita, jika tidak terdapat waktu yang jelas maka plotnya akan tetap linier. Sekalipun menggunakan multi-plot (tiga cerita atau lebih) jika disajikan secara simultan terjadi pada waktu yang *relative* sama, maka polanya akan tetap dianggap linier.

b) Pola Non linier

Non linier merupakan urutan waktu plot yang jarang digunakan dalam film cerita. Pola ini sering memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan sebab-akibat (kausalitas) menjadi tidak jelas. Pola non linier juga cenderung menyulitkan penonton untuk bisa mengikuti alur cerita filmnya. Suatu contoh, jika urutan waktu cerita dianggap A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya dapat C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E atau lainnya. Jika cerita film berlangsung selama sehari, maka penuturan kisahnya disajikan secara tidak urut, misalkan malam, pagi, sore, dan siang. Tentu saja pola seperti ini akan menyulitkan penonton untuk memahami ceritanya.

3. Pelaku Cerita Tokoh

Setiap film biasanya memiliki tokoh utama dan pendukung. Yang dimaksud dengan tokoh utama adalah motivator utama yang mengarahkan alur cerita dari awal hingga akhir cerita. karakter utama sering disebutkan sebagai karakter utama sedangkan karakter pendukung bisa berada sisiprotagonis atau penjahat. Karakter pendukung sering bertindak sebagai pemicu konflik dan

terkadang sebaliknya, mereka dapat membantu tokoh utama memecahkan masalahnya.

Karakter rekaan didalam sebuah karya sastra dapat dibedakan menjadi beberapa jenis. Perbedaan tersebut didasarkan pada sudut pandang dan tinjauan seperti, tokoh utama, tokoh protagonis, tokoh berkembang, dan tokoh tipikal.

#### 4. Permasalahan dan Konflik

Permasalahan dapat diartikan sebagai penghalang yang dihadapi oleh tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya yang disebabkan oleh tokoh antagonis. Sehingga memicu konflik (konfrontasi) antara tokoh protagonis dengan tokoh antagonis. Masalah dapat muncul dari dalam tokoh utama sendiri yang akhirnya memicu konflik batin.

#### 5. Tujuan

Setiap pelaku (utama) dalam semua film cerita pasti memiliki tujuan, harapan atau cita-cita. Tujuan dan harapan tersebut dapat bersifat fisik (materi) maupun non fisik (non materi). Tujuan fisik sifatnya jelas dan nyata, sementara non fisik sifatnya tidak nyata (abstrak).

#### 6. Ruang

Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Ruang adalah tempat di mana para pelaku cerita bergerak dan berkreaitivitas. Sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, yaitu selalu menunjuk pada lokasi dan wilayah yang tegas. Film-film *super hero* umumnya bertujuan jelas, yakni mengalahkan musuhnya untuk menyelamatkan umat manusia; film roman bertujuan mendapatkan sosok pujaan hatinya; film kriminal bertujuan mengungkap kasus dan menangkap pelaku kejahatan. Adapun film-film drama dan melodrama sering kali bertujuan non fisik seperti

mencari kebahagiaan, kepuasan batin, eksistensi diri, dan lain sebagainya (Pratista, 2008: 44).

## 7. Tema

Tema adalah dasar cerita atau gambaran dari sebuah karya sastra (Nurgiyantoro, 2009: 70). Topik penjelas juga bisa disebut gagasan utama atau tujuan utama. Pengarang akan mengembangkan cerita berdasarkan cerita dasar atau ide pokok. Oleh karena itu, dalam sebuah karya sastra akan ada tema pokok dan sub subtema. Pengarang harus mampu menentukan tema pokok dari suatu novel. Topik utama adalah topik yang dapat memuaskan atau menutupi keseluruhan cerita. Tema, makna keseluruhan tidak disembunyikan, akan tetapi terhalang oleh cerita-cerita yang mendukung tema tersebut. Oleh karena itu, pengarang harus mampu mengidentifikasi identitas dirinya dari setiap cerita dan mampu membedakan antara tema utama dan subsubtema maupun tema tambahan. Menurut Nurgiyantoro (2009: 77) tema dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu tema tradisional dan tema nontradisional. Tema tradisional adalah tema yang bersifat umum atau sudah umum diketahui masyarakat. Tema ini banyak digunakan dalam berbagai cerita, seperti kebenaran dan keadilan atas kejahatan, sahabat sejati adalah sahabat di masa lalu, atau orang yang mengingat Tuhan setelah menderita. Tema tradisional adalah hal yang umum, dan karya sastra yang serius sering kali menggunakan tema tradisional untuk menyajikan kisah mereka. Topik berikutnya adalah topik non-tradisional. Tema non-tradisional adalah kebalikan dari tema tradisional yang artinya tema yang tidak sesuai dengan harapan pembaca atau melawan arus. Pada dasarnya pembaca menggemari hal-hal yang baik, jujur, kesatria, atau sosok protagonis harus selalu menang, namun pada tema nontradisional tidak seperti itu.

## 8. Struktur Naratif

Pola struktur naratif dalam film secara umum terbagi menjadi tiga tahap yaitu, awal, tengah, dan akhir. Tahap pembukaan biasanya hanya seperempat dari 17 cerita film. Tahap pertengahan adalah tahap yang paling lama dan biasanya lebih dari separuh film. Sementara itu tahap penutup biasanya sekitar seperempat dari durasi panjang film, dan biasanya merupakan segmen yang terpendek.

### a) Tahap Awal

Tahap awal atau pendahuluan adalah momen paling kritis dalam sebuah cerita film karena ini adalah awal dari segalanya. Pada titik inilah aturan main ditentukan oleh cerita film. Pada tahap ini biasanya telah ditetapkan tokoh utama, pendukung, pihak protagonis dan antagonis, masalah dan tujuan, dan aspek ruang dan waktu cerita.

### b) Tahap Tengah

Tahap tengah biasanya berisi tentang usaha dari tokoh utama atau protagonis untuk menyelesaikan solusi dari masalah yang diidentifikasi pada tahap awal. Pada tahap ini, alur cerita mulai berubah arah, biasanya disebabkan oleh tindakan tak terduga yang dilakukan tokoh utama maupun karakter pendukung. Tindakan inilah yang akan menimbulkan konflik.

### c) Tahap Akhir

Tahap terakhir adalah klimaks cerita, yakni puncak dari sebuah konflik atau konfrontasi akhir. Pada titik inilah cerita film mencapai titik ketegangan tertinggi. Hingga mendapatkan konklusi dari semua permasalahan atau konflik yang ada pada Tahap pertengahan sebelumnya.

## **b. Unsur Sinematik**

Unsur sinematik merupakan unsur pembentuk film selain unsur naratif. Bila unsur naratif diibaratkan seperti materi atau bahan yang diperlukan untuk membuat film, unsur sinematik dapat diibaratkan sebagai cara maupun gaya dalam mengemas materi tersebut sehingga menjadi film yang utuh dan sesuai dengan yang diinginkan. Pratista (2008) di bukunya “MEMAHAMI FILM” bahwa ada beberapa aspek yang turut mengambil andil dalam pengemasan film tersebut. Terdapat empat aspek unsur sinematik, yakni *mise en scene*, sinematografi, *editing*, dan suara. Keempat aspek ini saling berkontribusi satu sama lain sehingga membentuk gaya sinematik dalam film. Berikut penjelasan mengenai empat aspek sinematik, yaitu:

**a. *Mise-En-Scene***

*Mise-en-scene* merupakan bagian dari elemen sinematik dan merupakan aspek teknis dari produksi sebuah film. Pengertian *Mise-en-scene* adalah segala sesuatu yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *Mise-en-scene* memiliki empat elemen yaitu *setting* atau latar belakang, pakaian dan tata rias wajah, pencahayaan, para pemain dan pergerakannya.

**a. *Setting***

Salah satu faktor utama yang sangat mendukung naratif filmnya. Tanpa latar belakang (*setting*) cerita film, hal itu tidak mungkin dapat terjadi. Fungsi utama *setting* adalah sebagai penanda ruang dan waktu, untuk menyediakan informasi yang kuat dalam mendukung cerita filmnya (Pratista, 2008: 66)

**b. *Kostum dan Make up***

Dalam sebuah film pakaian atau busana tidak hanya sekedar sebagai penutup tubuh semata namun juga memiliki beberapa fungsi sebagai penunjuk

ruang dan waktu, penunjuk status sosial, penunjuk kepribadian pelaku cerita, warna kostum sebagai simbol penggerak cerita dan image (citra) (Pratista, 2008:71)

c. Pencahayaan

Pencahayaan merupakan salah satu bagian yang tak dapat dilewatkan karena diperlukan untuk memberikan efek visual dalam film. Dalam film, pencahayaan lebih dari sekedar penerangan yang memungkinkan penonton untuk melihat aksi sang aktor. Area yang lebih terang dan yang lebih gelap di dalam *frame* membantu untuk menciptakan komposisi keseluruhan dari setiap bidikan dan dengan demikian menarik perhatian penonton terhadap objek atau aksi tertentu

d. Pergerakan (*acting*)

Akting adalah penampilan seorang aktor dalam film yang secara umum dapat dibagi dua yaitu visual dan audio. Secara visual menyangkut aspek fisik berupa gerak tubuh atau gestur, dan ekspresi wajah. Sedangkan audio menyangkut aspek pada unsur suara.

e. Sinematografi

Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya serta hubungan kamera dengan obyek yang diambil. Sedangkan sinematografi menurut Pratista (2008:89) terbagi menjadi tiga aspek kamera dan film, *framing* atau pembingkaiian, serta durasi gambar. Hal ini bertujuan untuk memperlihatkan atau menjelaskan objek tertentu secara mendetail, dengan mengupayakan wujud visual film yang tidak terkesan monoton.

f. Suara

Suara adalah semua yang dapat dicapai dalam film melalui indra pendengaran (Pratista,2008:2).

g. *Editing*

Editing adalah potongan sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya.

Editing meliputi:

- a. Bentuk editing yang merupakan transisi shot dalam empat bentuk yaitu *cut, fade-in/out, dissolve, serta wipe*.
- b. Aspek editing yang merupakan teknik editing untuk memilih atau mengontrol empat wilayah dasar yaitu kontinuitas grafik, aspek ritmis aspek spasial, aspek temporal.
- c. *Editing continuity* yang adalah sebuah sistem pengambilan suatu gambar untuk memastikan kesinambungan tercapainya suatu rangkaian aksi cerita dalam sebuah adegan.
- d. *Editing Diskontinuiti* yang berarti gaya editing alternatif dari *editing continuity*

### **2.1.3 Dialog dan Adegan**

1. Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan oleh semua tokoh di dalam dan di luar cerita film (narasi) (Pratista,2008:2). Dalam perkembangannya, variasi dan teknik dialog terbagi menjadi empat, yaitu:

a. Monolog

Monolog adalah bukan dialog percakapan, tetapi apa yang dikatakan karakter (atau non-karakter) kepada dirinya sendiri maupun pada kita penonton. Narasi adalah satu satu bentuk monolog.

b. *Overlapping* dialog

Teknik menumpuk sebuah dialog dengan dialog lainnya dengan volume suara yang sama. Secara umum, teknik ini digunakan dalam adegan perkelahian verbal (mulut) atau di ruang publik (ramai).

c. Transisi Bahasa

Teknik ini sangat jarang digunakan dalam sebuah film karena bahasa ucapan utama telah ditetapkan sejak awal.

d. *Dubbing*

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

2. Adegan

Adegan adalah menurut Pratista (2008: 1) adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi yang berkesinambungan yang terikat oleh ruang, waktu, cerita, tema, karakter, atau motif yang saling berhubungan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adegan merupakan suatu pergantian peristiwa yang terikat oleh ruang, waktu, cerita, tema, karakter dan motif yang saling berhubungan membuat suatu perubahan di dalamnya. Dengan begitu dapat memahami inti sari dari unsur naratif dan sinematik yang terkandung di dalam film.

**2.1.4 Teori Penokohan Orson Scott Card**

Penokohan adalah gambaran jelas tentang seseorang yang merujuk pada karakter dan sifat tokoh yang muncul dalam cerita. Karakter dapat dibagi menjadi dua kategori, yakni karakter tokoh statis dan karakter berkembang. Karakter statis mengacu pada karakter tokoh yang sifatnya tetap sama dari awal hingga akhir cerita. Sedangkan karakter tokoh yang berkembang adalah karakter tokoh yang seiring berjalannya cerita berubah dan bertambah

karakturnya. Karakter tokoh berkembang dibentuk melalui *character development* yang merupakan cara pencipta dalam mengembangkan karakter tokohnya sepanjang cerita.

Dalam sebuah film, pengembangan karakter (*character development*) menjadikan karakter tokoh berdimensi secara fisiologi, psikologi, dan sosiologi layaknya perkembangan karakter manusia. Sehingga membuat penonton tertarik dengan peran tersebut dan ikut berempati terhadap sang tokoh. Meskipun tidak semua film membutuhkan transformasi seorang tokoh, namun beberapa film yang sukses minimal menghadirkan satu proses perubahan seorang tokoh yang merupakan bentuk pengembangan karakternya. Hal ini sebagai proses dalam menghidupkan cerita agar penonton dapat merasakan kesan nyata dari film tersebut (Sani 1992:62).

Menurut (Card, 2005:25) ada sepuluh cara yang bisa digunakan untuk menganalisis penokohan yaitu:

1. Perbuatan.

Tokoh dilihat dari perbuatannya merupakan bentuk penokohan yang paling kuat dan menarik. Penggambarannya selaras dengan perbuatan yang dilakukan. Penokohan ini juga termasuk penokohan yang termudah, namun dangkal. Dangkal yang dimaksud adalah pembaca hanya cukup mengetahui tindakan tokoh dari apa yang terlihat saja, tetapi tidak benar-benar mengenal tokoh tersebut (Card,2005:25).

2. Penokohan berdasarkan motif bisa dilihat dari apa maksud dan tujuan dari tindakan yang dilakukan. Motif memberi nilai moral pada tindakan seseorang. Nilai baik dan buruk belum tentu mutlak. Dalam kehidupan nyata hal tersebut bisa saja terjadi jika suatu perbuatan selaras dengan niatnya, tetapi yang tampak bisa jadi bertolak belakang dengan pandangan orang lain sehingga dalam sebuah fiksi, penokohan yang dilihat dari motifnya mampu membantu seorang memahami perilaku seseorang (Card, 2005:27).

3. Penokohan dilihat dari masa lalunya merupakan representasi tokoh dari masa lalunya. Pengalaman membantu seseorang dalam memandang kepribadian tokoh. Masa lalu juga mampu membentuk citra diri. Apabila yang terjadi pada masa lalu baik ada kemungkinan menjadikan kepribadian seseorang mutlak baik, tetapi apabila masa lalu buruk ada kemungkinan menjadikan kepribadian seseorang buruk pula (Card, 2005:29).
4. Penokohan berdasarkan reputasinya dilihat dari bagaimana orang lain memandang tokoh atau menggambarkan tokoh. Reputasi bisa bernilai baik atau buruk. Nantinya pembaca akan membentuk sikap dan pendapat mengenai tokoh yang ada dalam sebuah cerita. Penokohan berdasarkan reputasi adalah apa yang dikatakan orang mengenai tokoh tersebut (Card, 2005:29).
5. Selanjutnya penokohan berdasarkan stereotip atau prasangka. Penokohan berdasarkan stereotip dilihat dari penggolongan seseorang yang baru ditemui ke dalam lingkaran pertemanannya. Saat mengidentifikasi tokoh dengan kelompok tertentu, pembaca segera berasumsi tokoh tersebut memiliki atribut yang berkaitan dengan kelompok yang disematkan tersebut. Stereotip mengarah pada dugaan yang bisa diperkirakan dari pekerjaan, gender, usia, peran keluarga, rasa atau fisik, atau sifat suku dan wilayah (Card,2005:30-34).
6. Penokohan berdasarkan jaringan pertemanan merupakan salah satu cara efektif dalam fiksi. Tokoh yang berasal dari suatu lingkup atau lingkungan kemudian dimasukkan dalam lingkungan yang lain. Melalui cara tersebut dapat dilihat kepribadian tokoh seiring berubahnya situasi (Card, 2005:36).
7. Penokohan berdasarkan kebiasaan dan pola dilihat dari keseharian atau rutinitas dari tokoh. Kebiasaan atau pola tidak tampak awal mulanya, tetapi melalui kebiasaan tersebut pembaca akan memandang tokoh selalu bertindak sama dalam situasi yang

menjadikan pembaca memahami kebiasaan tersebut adalah bagian dari diri tokoh. Penokohan ini juga mampu menghasilkan hubungan menarik antara dua tokoh (Card, 2005:36-37).

8. Penokohan berdasarkan selera dan kesukaan tokoh mampu membuka kemungkinan pengembangan cerita. Kecintaan tokoh bisa dilihat dari tindakannya. Selera tokoh mampu mempresntasikan tokoh tersebut, menyenangkan atau membosankan (Card, 2005:38).
9. Penokohan berdasarkan bakat dan kemampuan mampu menghasilkan pandangan seorang tokoh dari pembaca. Sebuah fiksi bergantung pada bakat unik dari tokoh yang memungkinkan tokoh tersebut berjasa besar (Card,2005: 37)
10. penokohan yang dilihat dari tubuhnya. Penampilan fisik mampu mengenalkan tokoh pada pembaca. Penggambaran tersebut bisa berpengaruh besar pada perasaan tentang dirinya dan caranya diperlakukan di lingkungannya. Penokohan berdasarkan tubuh selain dilihat dari penggambaran pengarang dan penggambaran dari tokoh lain juga dianalisis dari keutuhan tubuh tokoh tersebut apakah terdapat cacat fisik ataupun mental (Card, 2005:39).

Berdasarkan sepuluh cara menganalisis penokohan tersebut, Card (2005:39) menyimpulkan bahwa cara menamkan kesan terkuat dilihat dari tiga cara pertama, tindakan perilaku, motif, dan perbuatan masa lalu.

### **2.3.5 Film Omoide No Marnie**

Anime Omoide No Marnie adalah salah satu karya animasi yang dirilis oleh animator Studio Ghibli bernama Hiromasa Yonebayashi dirilis pada 19 Juli 2014. Anime ini ditayangkan perdana di Inggris UK Premiere di Festival Film London BFI pada tanggal 10 Oktober 2015. Anime ini diadaptasi dari sebuah novel yang berjudul *When Marnie Was There* karya Joan G. Robinson.

a. Cerita

Omoide No Marnie menceritakan seorang anak berusia 12 tahun bernama Anna Sasaki yang tinggal di Sapporo bersama kedua orang tua angkatnya. Dia adalah seorang anak yang pendiam dan penyendiri sehingga ia tidak memiliki banyak teman. Anna yang menderita asma dikirim untuk terapi penyembuhan ke desa Kushiro dan tinggal dengan paman dan bibi Oiwa. Di Kushiro Anna merasa sangat mengenali dengan rumah yang berada di pinggir rawa dan tidak berpenghuni. Di rumah itulah Anna pertama kali bertemu dengan sosok Marnie, gadis kecil cantik berambut pirang. Sosok Marnie adalah sahabat *imaginer* Anna, sosok sahabat yang sangat dibutuhkan oleh Anna. Hanya Anna yang bisa melihat dan berbicara dengan Marnie. Kedekatan Anna dan Marnie membuat Anna tidak bisa lepas dari Marnie, karena bagi Anna, hanya Marnie yang mengenalnya. Hanya dengan Marnie Anna bisa menceritakan segala kesedihan yang dia alami. Kesedihan itu berujung pada perubahan sikap dan perilakunya yang dianggap aneh oleh orang-orang di sekitarnya. Alasan utama perilaku Anna menjadi penyendiri dan kesepian ialah saat Anna mengetahui orang tua angkatnya itu dibayar oleh pemerintah. Anna merasa kesal menerima kenyataan kalau anak angkat lain tidak menerima tunjangan layaknya dia, dan merasa orang tua angkatnya menyembunyikannya karena takut akan terbongkar. Sikap kesal yang ia pendam membuatnya menarik diri dan cenderung antisosial. Di akhir cerita, hubungan Yoriko dan Anna membaik, didasari oleh perbincangan tentang uang tunjangan yang menjadi pokok kesalahpahaman Anna dan Yoriko. Kejelasan tentang sosok Marnie juga terungkap dari cerita Hisako dan tambahan bukti dari foto lama yang dibawa Yoriko.

b. Unsur Naratif

Pola struktur naratif pada *anime* Omoide No Marnie. Terbagi menjadi tiga tahapan yaitu tahap awal, tengah, dan akhir. Pola ini sebenarnya mengacu pada struktur tiga babak yang

membahas karakter, masalah, tujuan, aspek ruang dan waktu masing-masing ditetapkan dan berkembang menjadi alur cerita secara keseluruhan.

Tahap permulaan, digambarkan bahwa Anna Sasaki terasing sejak kecil akibat latar belakang keluarganya yang kacau sebagai anak yang pemurung, penyendiri, dan penutup, serta diperparah oleh penyakit asmanya yang membuat kondisi tubuhnya lemah. Dengan riwayat penyakitnya tersebut membuat Anna menyalahkan dirinya sendiri atas kondisi yang dideritanya. Kebencian itu makin menjadi-jadi ketika Anna menemukan surat kesepakatan antara Yoriko Sasaki, ibu angkatnya dan pemerintah perihal pengadopsian anak. Yoriko akan mendapatkan subsidi dana jika ia mau mengadopsi Anna. Hal itu membuat Anna berpikir bahwa Yoriko sebetulnya tidak mencintainya, melainkan hanya karena ingin mendapatkan uang saja. Kejadian itu membuat Anna muak dengan orang-orang yang ada di sekelilingnya. Yoriko bercerita bahwa ia selalu mengawatirkan kondisi Anna yang tidak pernah bercerita tentang kesehariannya disekolah, di waktu yang sama dokter pun menganjurkan kepada Yoriko untuk memindahkan Anna ke tempat yang bisa membuat sirkulasi pernapasan Anna membaik. Anna dipindahkan pada kerabat Yoriko, sepasang suami istri yang berada di Kushiro, yaitu sebuah pedesaan di dekat pantai. Sesampainya di rumah Oiwa kerabat dari Yoriko, Anna sangat menyukai daerah pedesaan tempat ia tinggal sekarang dan ingin mencritakannya kepada ibunya. Ia pun bergegas mengunjungi kotak surat untuk mengirimkan surat kepada ibu angkatnya dan pada saat mengirimkan surat, ia bertemu dengan Nobuko Kadoya yaitu temannya yang sama-sama hendak mengirimkan surat. Anna berusaha menghindar dari Nobuko, namun ia terjatuh ketika menuruni anak tangga yang membuatnya melihat rumah besar di seberang tepi rawa.

Tahap pertengahan, digambarkan Anna bertemu sosok Marnie, setelah beberapa hari Anna tinggal didesa dan semenjak ia melihat rumah besar itu di dalam mimpinya, Anna bertemu dengan gadis kecil seumur dengannya berambut pirang yang mendiami rumah besar

yang ada di seberang rawa. Mimpi tersebut menjadi jembatan penghubung bagaimana Anna bisa bertemu sosok gadis misterius bernama Marnie, yang setelah pada kunjungan pertama ke rumah besar tersebut, Anna hanya melihat rumah tua yang kosong dan tidak berpenghuni. setiap air pasang pada sore hari, Anna sering kali bermain bersama Marnie, gadis berambut pirang yang misterius itu. Mereka satu sama lain membuat kesepakatan bahwa pertemanannya adalah sebuah rahasia yang harus dijaga. Perjumpaan Anna dan Marnie adalah titik tolak bagaimana kondisi carut marut Anna selama di Sapporo hilang begitu saja. Perasaan Anna menjadi terbuka, ia tidak merasa takut, cemas, atau curiga terhadap Marnie. Ada semacam ikatan emosional yang mendalam untuk kedua gadis tersebut.

Tahap penutup, digambarkan bahwa Anna selama ini mengalami hilangnya makna cinta dari orang tuanya. Dalam kesehariannya, mereka berbagi cerita, saling menghibur, dan tentunya membuat Anna ataupun Marnie mempunyai teman yang bisa “membebaskan” mereka dari apa pun yang berkaitan dengan orang di sekitarnya. Keduanya sama-sama iri terhadap kehidupannya masing-masing dan mempunyai kemiripan yaitu butuh mendapat banyak kasih sayang dari orang tua. Marnie tumbuh tanpa perlakuan kasih sayang orang tuanya, begitu pun Anna yang tidak bisa merelakan kematian kedua orang tuanya sehingga ia merasa sendirian. Mereka masing-masing mengutarakan kecemburuannya Anna menginginkan nasib beruntung yang ada pada Marnie, tatkala Marnie menceritakan bahwa ia pernah membawa jamur sebanyak tiga tas penuh kepada Ibunya. Marnie menginginkan ada di posisi Anna sebagai anak angkat yang tidak mempunyai saudara, yang bisa dipastikan orang tua angkatnya akan menyayangi anak angkatnya tersebut.

### c. Unsur Sinematik

Dalam unsur sinematiknya, penelitian ini membahas *mise en scene*, Editing, Suara, dialog dan sinematografi.

#### 1. *Mise en scene*

*Mise en scene* dalam *anime* *Omoide No Marnie* meliputi latar, kostum, rias wajah, dan penggambaran, dalam *anime* ini interaksi Anna Sasaki dan Marnie sebagai tokoh utama lebih sering di rumah tua, kostum dan rias wajah pun memiliki arti berbeda seperti yang dipakai oleh Anna Sasaki yaitu berwarna biru yang memiliki simbol identik dengan positif sedangkan Marnie memakai warna putih yang menggambarkan keindahan.

## 2. *Editing*

Editing disini menggunakan editing kontinuiti yaitu sebuah sistem pengambilan gambar untuk memastikan kesinambungan tercapainya suatu rangkaian aksi cerita dalam sebuah adegan. Walaupun waktu yang digunakan memakai teknik waktu kilas-balik atau pengulangan adegan yang muncul berkali-kali, pada akhir cerita setiap adegan dijelaskan dan mampu menuturkan naratif secara jelas.

## 3. Suara dan Dialog

Dialog antara Anna Sasaki, Marnie dan Yoriko Sasaki yang memicunya terjadinya konflik utama dan monolog dari tokoh Anna Sasaki saat menjelaskan perasaan yang dirasakannya. Musik yang digunakan berupa musik tema yang berfungsi sebagai pembentuk dan memperkuat cerita hingga mampu membuat penonton terbawa suasana. Efek suara yang muncul pun memberikan suasana keadaan di setiap adegan seperti keadaan tegang di mana saat Anna Sasaki menyelamatkan Marnie yang berada di tower lama dalam *anime* tersebut menggunakan efek suara yang ditampilkan adalah petir, angin dan kayu yang berjatuhan.