

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Psikologi Sastra

Menurut Endaswara dalam Kusuma (2023:30) Psikologi sastra merupakan gabungan ilmu antara psikologi dan sastra. Asal-usul psikologi berasal dari Yunani yang terdiri dari *psyche* yang mengacu pada jiwa, dan *logos* yang merujuk kepada ilmu. Kemudian menurut Endaswara dalam Khaerani (2022) menyatakan “sastra merupakan hasil ungkapan kejiwaan seorang pengarang yang didalamnya ternuansakan suasana kejiwaan sang pengarang, baik suasana piker maupun suasana rasa emosi”. Sastra tidak pernah lepas dari lingkungan psikologi maupun sebaliknya.

Menurut Kurnia (2019) menyatakan psikologi terbagi kedalam berbagai jenis yang sebagian saling terkait, hal ini termasuk psikologi umum yang meneliti perilaku manusia, psikologi perkembangan yang mengupas pembentukan sebuah karakter individu, dan psikologi abnormal yang mengamati penyimpangan kebiasaan manusia secara umum. Fenomena ini merupakan psikologis yang sering ditemui dalam kegiatan sehari-hari.

Aspek psikologi yang mencakup kehidupan yang berbeda seperti sebuah pengalaman trauma, sifat psikopat, seksualitas, dan karakter yang tidak biasa dalam konteks kehidupan sehari-hari. Dalam menganalisis karya sastra dengan pendekatan psikologi, fokus utama tertuju pada karakter yang menjadi pusat perhatian.

Menurut Wellek dan Warren dalam Noermanzah (2016:499) menyatakan bahwa kajian dalam sastra dengan psikologi dapat dilakukan dengan 4 ranah yaitu (1) studi psikologi pengarang sebagai tipe pribadi, (2) studi proses kreatif (3) hukum psikologi yang diterapkan pada karya sastra dan (4) mempelajari psikologi pembaca. Masih dalam sumber yang sama menurut Ratna, “Psikologi Sastra adalah analisis teks dengan mempertimbangkan relevansi dan peranan studi psikologis”. Yang menandakan bahwa psikologi memiliki peran krusial dalam mengamati karya sastra, melalui perspektif yang mencakup aspek psikologis dari penulis, karakter, sampai pembacanya.

2.2 Teori “Hierarki Kebutuhan” Abraham Maslow

Maslow (1984) menciptakan teori "*Hierarki Kebutuhan*", sebuah teori kebutuhan yang didasarkan pada konsep ini. Maslow mengungkapkan bahwa perilaku manusia didasari oleh kecenderungan untuk menyelesaikan suatu tujuan untuk memuaskan keinginan dalam menjalani kehidupan yang lebih baik dan memuaskan (Rismawati, 2018). Maslow menyebutkan lima kebutuhan manusia yang dikelompokkan dalam sebuah hierarki kebutuhannya. Karena kelima kebutuhan ini dipenuhi berdasarkan urutan prioritas tertinggi, maka disebut "*hierarki*".

Lebih lanjut, Maslow dalam Minderop dalam Silviandari (2023) menyebutkan bahwa kebutuhan manusia yang dibagi menjadi lima bagian yaitu kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan cinta dan rasa memiliki, kebutuhan harga diri dan kebutuhan aktualisasi diri. Dalam Mardipep, *et.all*

(2023) Maslow memaparkan kebutuhan-kebutuhan tersebut mulai dari tingkat yang lebih rendah ke yang lebih tinggi sebagai berikut :

(1) Kebutuhan Fisiologis

Kebutuhan fisiologis adalah dasar dari setiap individu, yang berkaitan dengan mempertahankan kelangsungan hidup secara fisik. Ini melibatkan aspek-aspek seperti makanan, minuman, istirahat, tempat tinggal, oksigen, dan kebutuhan mendasar lainnya. Sebagai contoh, saat seseorang merasa lapar, dorongan untuk makan akan menjadi prioritas utama daripada mencari hubungan sosial atau pengakuan. Kebutuhan ini akan mendominasi sampai terpenuhi.

Menurut Maslow dalam Yuliantri, *et.all* (2021:92) Kebutuhan fisiologis bersifat homeostatus yang berarti usaha untuk menjaga keadaan stabil dan normal dari sirkulasi darah. Seperti menjaga tingkat cairan, jumlah garam, ion, kandungan protein hingga oksigen.

(2) Kebutuhan Rasa Aman

Kebutuhan ini mencakup aspek perlindungan, ketergantungan, merasa aman dari rasa takut, dan kekhawatiran psikologis. Individu yang merasa tidak aman cenderung memiliki dorongan yang lebih kuat untuk mencari keamanan secara berlebihan, menghindari situasi yang tidak familiar atau berpotensi mengancam;

Menurut Maslow dalam Yuliantri, *et.all* (2021:93) jika kebutuhan fisiologi terpenuhi, muncul kebutuhan baru yang dapat dikelompokkan secara umum sebagai kebutuhan akan rasa aman.

(3) Kebutuhan Cinta dan Rasa Memiliki

Kebutuhan ini melibatkan hasrat untuk diterima dan diperlukan oleh lingkungan sosial. Ini mencakup ikatan persahabatan, keinginan untuk memiliki pasangan atau keluarga, serta kebutuhan untuk memberi dan menerima cinta;

Menurut Maslow dalam Yuliantri, *et.all* (2021:93) mengungkapkan bahwa kebutuhan kasih sayang melibatkan proses memberikan dan menerima kasih sayang. Yang merasa kebutuhan ini sangat mendambakan ikatan dalam kelompok atau keluarga dan akan dengan tekun berusaha mencapai tujuan tersebut.

(4) Kebutuhan Penghargaan

Kebutuhan jenis ini terbagi menjadi dua aspek utama. Pertama, dorongan akan prestasi, kekuatan, kompetensi, dan kepercayaan pada diri sendiri dalam menghadapi dunia. Kedua, keinginan akan reputasi, status sosial, pengakuan, dan perhatian dari orang lain;

Menurut Maslow dalam Yuliantri, *et.all* (2021:94) menyatakan bahwa ketika kebutuhan penghargaan terpenuhi hal ini menghasilkan rasa percaya diri, kekuatan, kemampuan, serta perasaan yang penting dalam dunia ini.

(5) Kebutuhan Aktualisasi Diri

Kebutuhan ini adalah dorongan untuk mengembangkan potensi individu secara penuh. Setiap orang memiliki bentuk khusus dari kebutuhan

ini, dengan upaya untuk mencapai pencapaian yang sesuai dengan potensi unik mereka sendiri.

Menurut Maslow dalam Yuliantri, *et.all* (2021:97) pemahaman ini merupakan semua individu sebaiknya berusaha menjadi versi terbaik dari diri mereka sendiri, melalui upaya untuk menjadi apa yang mereka memiliki dan potensi.

2.3 Anime Sebagai Karya Sastra

2.3.1 Definisi

Anime merupakan salah satu budaya populer di Jepang yang terkenal dikalangan masyarakat, salah satunya masyarakat. Anime tidak hanya sekedar hiburan, selain itu anime menginspirasi juga masyarakat dari segi cerita dan budaya, banyak anime yang mengajari tentang nilai moral dan nilai pelajaran yang dapat dijadikan contoh di kehidupan sehari – hari. Animasi memiliki ciri khas yang melekat yang mengandung unsur naratif dan intrinsik seperti karakter, penokohan, cerita, latar, topik dan amanat yang merupakan ciri khas dari sebuah karya sastra (Yuliantarini.,*et.all*, 2021).

Menurut Pratista dalam Pratama dan Oemiati (2021), karya fiksi merujuk pada karya yang memiliki alur cerita yang tidak terikat pada kenyataan faktual. Naratif, pada sisi lain, mengacu pada rangkaian peristiwa yang saling terhubung dan dipengaruhi oleh hubungan sebab-akibat dalam suatu kerangka ruang dan waktu. Dalam konteks film, unsur-unsur inti dari kerangka naratif mencakup plot, urutan waktu, karakter, konflik, tujuan, dan

struktur cerita secara keseluruhan. Mengingat adanya elemen naratif dan unsur intrinsik seperti tema, latar, tokoh, karakter, penokohan, dan aspek yang melekat dalam karya, kondisi ini memenuhi persyaratan untuk menganggap anime sebagai suatu bentuk karya fiksi.

2.3.2 Unsur Pembentuk

a. Unsur Pembentuk Film

Film memiliki unsur-unsur pembentuk yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Menurut Pratista dalam Hidayat.,*et.all*, (2019) menyatakan dalam membuat film ada dua unsur yang saling membangun yaitu unsur naratif dan sinematik.

1) Unsur Naratif

Unsur naratif merupakan unsur yang membangun struktur film karena sebab akibat. Unsur naratif berkaitan dengan aspek cerita dan tema yang diangkat menjadi sebuah film. Terkait hal ini unsur naratif memiliki tokoh, masalah, konflik, lokasi dan waktu, yang saling berhubungan membentuk suatu peristiwa. Unsur naratif suatu cerita tidak ada karena unsur naratif dilihat dengan ruang, waktu, perilaku cerita, konflik dan tujuan. (Firziandini.,*et.all*, 2018).

1. Ruang

Ruang merupakan tempat atau lokasi dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas. Tanpa adanya ruang, sebuah cerita tidak dapat hidup. Menurut Firziandini,*et.all*,(2018) menyatakan ruang adalah tempat di mana karakter-karakter dalam cerita berinteraksi dan

melakukan berbagai kegiatan. Cerita tidak bisa eksis tanpa adanya latar tempat, dan elemen waktu memiliki peran penting dalam perkembangan naratif yang terhubung dengan prinsip sebab-akibat.

2. Waktu

Waktu merupakan salah satu dari sekian banyak unsur yang berhubungan dengan narasi film. Waktu meliputi urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu. Waktu menjadi salah satu aspek naratif penting dalam cerita. Menurut Firziandini, *et.all*, (2018) menyatakan waktu merujuk pada penjelasan mengenai kapan suatu peristiwa terjadi dalam konteks film. Cerita tidak bisa dilepaskan dari dimensi waktu karena ini mengikuti prinsip hukum sebab-akibat, di mana peristiwa yang terjadi pada saat tertentu akan berdampak pada rangkaian peristiwa di masa depan.

3. Pelaku cerita

Pelaku cerita terdiri dari karakter utama dan pendukung. Baik karakter utama maupun karakter pendukung menunjukkan perilaku cerita. Sering kali, karakter pendukung berfungsi sebagai pemicu konflik, atau sebaliknya kadang-kadang, dapat membantu karakter utama dalam menyelesaikan masalahnya. Terkait hal ini menurut Pratista dalam Rizka (2023) menyatakan unsur inti naratif

yang memiliki peran dalam menggerakkan cerita, karena film tidak akan memiliki kelangsungan jika tidak ada perilaku cerita yang menjalankan aktivitas sesuai dengan alur cerita. Karakter dalam cerita dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu karakter utama dan karakter pendukung. Karakter utama yang mengatasi konflik, sementara karakter pendukung adalah mendukung perkembangan cerita.

4. Konflik

Konflik merupakan masalah dalam sebuah cerita yang harus diselesaikan oleh tokoh protagonis untuk mencapai suatu tujuan yang dianggap sebagai konflik. Karena tokoh antagonis yang harus disalahkan. Tokoh protagonis mungkin mengalami konflik internal sebagai akibat dari masalah yang berkembang. Hal ini menurut Pratista dalam Lestari (2019) menyatakan Konflik tidak selalu harus berasal dari pihak antagonis. Konflik juga bisa timbul dari dalam tokoh utama itu sendiri, mengarah pada konflik internal atau batin yang mempengaruhi perkembangan cerita.

5. Tujuan

Tujuan merupakan prinsip yang dipegang oleh pemain utama. Tujuan dapat berupa fisik atau non fisik. Tujuan fisik adalah tujuan yang memiliki sasaran yang jelas,

sedangkan tujuan nonfisik adalah tujuan yang murni abstrak. Hal ini menurut Pratista dalam Lestari (2019) Elemen Tujuan dalam unsur naratif dalam konteks film merujuk pada misi, aspirasi, atau impian yang diemban oleh tokoh utama. Setiap karakter utama dalam film memiliki tujuan, harapan, atau cita-cita yang mendasari tindakan dan perjalanan mereka dalam cerita.

2) Unsur sinematik

Unsur sinematik merupakan sebuah unsur untuk mengolah sebuah cerita dalam memproduksi film. Berikut ini adalah aspek *mise-en-scene*, sinematografi, suara/audio, dan editing seperti yang dijelaskan oleh Pratista dalam Aulia (2018):

1. *Mise-en-scene*

Mise-en-scene, atau transformasi materi pendengaran ke dalam materi visual, merupakan sebuah ekspresi pikiran melalui kata-kata ke dalam bentuk visual. Hal yang disiapkan di depan kamera selama produksi film dikenal sebagai *mise en scene*. Ada empat komponen utama dalam *mise en scene*, yaitu:

a. Latar

Latar adalah segala sesuatu yang memiliki semua karakteristik dan berada di depan kamera. Istilah "properti" dalam konteks ini mengacu pada segala sesuatu yang tidak bergerak, seperti benda-benda seperti perabot,

pintu, jendela, kursi, lampu, pohon, dan lain-lain. Untuk memudahkan pemahaman, istilah "latar" mengacu ke apa pun yang tidak bergerak.

b. Kostum dan tata rias

Pemain mengenakan kostum dan kosmetik di samping semua perlengkapannya, seperti topi, perhiasan, jam tangan, kacamata, sepatu, tongkat, dan lain sebagainya.

c. Pencahayaan

Penerangan karena semua objek tidak memiliki bentuk tanpa adanya cahaya, film tidak dapat diproduksi. Untuk membuat film yang dapat dilihat dengan baik, diperlukan cahaya.

d. Aktor

Aktor, dalam aspek *mise-en-scene* ini seorang pembuat film selain harus mampu memilih aktor, juga harus memiliki keterampilan dalam mengontrol pemain dan pergerakannya.

2. Sinematografi

Sinematografi adalah kamera dan film, bingkai, dan durasi gambar. Apabila sebuah adegan siap dibidik dan semua elemen *mise-en-scene* sudah siap, maka inilah saatnya sinematografi memasuki gambar. Tiga komponen

utama sinematografi adalah kamera dan film, bingkai, dan durasi gambar.

Menurut Sya'Dian, *et.all* (2022:37) menyatakan ketinggian sebuah kamera terhadap objek mengacu pada kemampuan kamera dalam mengambil gambar dengan sudut pandang yang normal. Berikut adalah teknik-teknik yang digunakan dalam pengambilan gambar (*shooting*):

a. Berikut adalah berbagai sudut pengambilan gambar (*Camera Angle*) dalam pembuatan film:

1. *Bird Eye View* : Gambar diambil dari atas, dari ketinggian tertentu, sehingga lingkungan terlihat luas dan objek-objek lain tampak kecil di bawahnya. Pengambilan ini sering menggunakan *dreone* atau tempat tinggi.
2. *High Angle* : Pengambilan gambar dilakukan dari posisi yang lebih tinggi dari objeknya. Sudut ini cenderung menciptakan gambar yang lebih fokus dan terpusat, tidak melebar, dan lebih sederhana dari pada pandangan mata burung.
3. *Low Angle* : Gambar diambil dari bawah objek, merupakan kebalikan dari *High Angle*. Sudut ini sering digunakan untuk memberikan kesan kemuliaan pada objek.

4. *Eye Level* : Pengambilan gambar dilakukan pada tingkat yang sejajar dengan mata objek. Sudut ini memberikan pandangan yang paling umum dan tidak memiliki kesan dramatis tertentu, hanya memperlihatkan pandangan selevel dengan mata seseorang yang berdiri.
 5. *Frog Level* : Pengambilan gambar dilakukan dengan sudut kamera sejajar dengan permukaan tanah atau tempat objek berdiri. Hasilnya membuat objek terlihat sangat besar, seolah-olah mengambil pandangan dari sudut tanah atau lokasi di mana objek berdiri.
- b. Berikut adalah berbagai ukuran gambar (*frame size*) yang digunakan dalam pembuatan film:
1. *Extreme Close-up* : Pengambilan gambar sangat dekat, hanya menampilkan bagian tertentu dari objek. Ini digunakan untuk merinci objek dengan sangat detail.
 2. *Big Close-up* : Pengambilan gambar hanya memotret kepala hingga dagu objek. Ini digunakan untuk menyoroti ekspresi wajah dan emosi yang dinyatakan oleh objek.

3. *Close-up* : Ukuran gambar hanya mencakup ujung kepala hingga leher objek. Ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang objek.
4. *Medium Close-up* : Gambar menampilkan wajah subjek dari dada hingga kepala. Ini sering digunakan untuk mengungkapkan emosi subjek dengan menekankan wajahnya.
5. *Mid Shot* : Bidikan menengah yang mengambil gambar objek dari pinggang hingga kepala. Ini digunakan untuk menunjukkan bahasa tubuh dan ekspresi subjek.
6. *Knee Shot* : Pengambilan gambar sebatas dari kepala hingga lutut. Digunakan untuk menunjukkan bahasa tubuh dan ekspresi subjek.
7. *Full Shot* : Pengambilan gambar objek secara penuh, mulai dari kepala hingga kaki. Ini bertujuan untuk menampilkan objek secara utuh beserta latar belakangnya.
8. *Long Shot* : Pengambilan gambar yang lebih luas dari Full Shot. Ini digunakan untuk menunjukkan objek dalam konteksnya yang lebih luas.
9. *Extreme Long Shot* : Menampilkan objek dalam lingkungan luasnya. Ini bertujuan untuk

menunjukkan bahwa objek adalah bagian dari lingkungannya.

10. *One Shot*: Pengambilan gambar satu objek. Ini digunakan untuk memfokuskan perhatian pada satu orang atau objek dalam bingkai.
 11. *Two Shot*: Pengambilan gambar dengan dua objek. Ini digunakan untuk menunjukkan interaksi atau komunikasi antara dua orang.
 12. *Three Shot*: Pengambilan gambar dengan tiga objek. Ini digunakan untuk menampilkan interaksi atau komunikasi antara tiga orang.
 13. *Group Shot*: Pengambilan gambar dengan banyak objek atau sekelompok objek. Ini digunakan untuk menampilkan adegan sekelompok orang yang sedang melakukan suatu aktivitas bersama.
- c. Terdapat beberapa jenis gerakan kamera (moving camera) dalam pembuatan video:
1. *Zooming (In/Out)*: Pergerakan lensa kamera yang menjauhi objek, biasanya dioperasikan oleh juru kamera.
 2. *Panning (Kiri/Kanan)*: Pergerakan kamera dari tengah ke sisi kanan atau sisi kiri, dengan kamera tetap diam, hanya tripod yang bergerak.

3. *Tilting* (Atas/Bawah): Pergerakan kamera ke atas dan ke bawah, dengan bantuan *tripod* untuk menjaga kestabilan gambar.
4. *Dolly* (Maju/Mundur): Pergerakan kamera maju atau mundur, tetapi *tripod dolly* yang bergerak, digerakkan dengan mendorong ke depan atau menarik ke belakang.
5. *Follow*: Pengambilan gambar dengan mengikuti objek yang bergerak dalam arah yang sama.
6. *Framing* (Masuk/Keluar): *Framing* gerakan objek yang masuk ke dalam bingkai (*in*) atau keluar dari bingkai (*out*).
7. *Fading* (Masuk/Keluar): Perubahan secara bertahap, *fade in* adalah ketika gambar baru muncul menggantikan gambar yang ada, sedangkan *fade out* adalah ketika gambar yang ada perlahan-lahan memudar dan digantikan oleh gambar baru.
8. *Crane Shot*: Gerakan kamera yang dipasang pada alat beroda yang dapat bergerak dengan juru kamera, bisa mendekati atau menjauhi objek.

d. Suara atau *audio*

Suara atau *audio* merupakan hal yang kita dapat pahami melalui indra pendengaran seperti musik, dialog dan efek suara.

e. Editing

Editing pengeditan didefinisikan sebagai metode yang digunakan untuk memanfaatkan setiap foto selama pascaproduksi. Editing merupakan sebuah proses Foto-foto yang sudah diambil dan dipilih, diedit dan disatukan menjadi satu kesatuan yang kohesif pada tahap ini. editing satu-satunya bagian yang benar-benar sinematik dari seni film, bersama dengan pergerakan kamera. Penyuntingan didefinisikan sebagai tindakan memilih dan menghubungkan foto-foto yang telah diambil selama produksi.

2.4 Anime *Yagate Kimi ni Naru*

2.4.1 Identitas Karya



Gambar 2. 1
Poster Anime *Yagate Kimi ni Naru*

2.4.2 Biografi Pengarang

Makoto Katou 加藤誠 merupakan *producer* yang mulai aktif pada tahun 2008. Makoto Katou sudah menjadi *produser* di beberapa anime salah satunya dalam pembuatan anime *Yagate Kimi ni Naru* ini yang dirilis pada April 2018 dengan jumlah episode 13.

2.4.3 Ringkasan cerita

Anime ini menceritakan tentang dua remaja seorang siswa SMA yang menuntut dirinya untuk menjadi sempurna sebagai ganti sosok kakak perempuan yang telah meninggal dunia remaja tersebut bernama Touko Nanami. Koito Yuu adalah sosok remaja yang ceria dan memiliki pengalaman disukai oleh teman laki-laki namun ia ketika itu tidak dapat membalas perasaan teman laki-lakinya tersebut dikarenakan tidak memiliki ketertarikan sama sekali, ia mulai menceritakan kepada Touko Nanami. Pertemanan antar Touko Nanami dan Koitu Yuu diawali oleh hubungan kakak dan adik kelas. Seiring waktu Touko Nanami memiliki

ketertarikan pada Koito Yuu yang ditunjukkan melalui perilaku-perilaku yang tidak selayaknya dilakukan terhadap teman sesama jenis. Awalnya Koito merasakan perasaan yang tidak biasa terhadap Touko dan mencoba untuk memahami apa itu jatuh cinta. Perjalanan emosional mereka terus berkembang seiring berjalannya waktu. Koito Yuu pun selalu merespon perilaku dari Touko Nanami tersebut. Sehingga interaksi dari keduanya dalam keseharian di sekolah melahirkan perilaku-perilaku yang menyimpang dari norma. Selama perjalanan ini, mereka mengeksplorasi apa itu cinta, identitas dan hubungan yang bermakna.

2.4.4 Unsur Pembentuk

1. Unsur Naratif

a. Ruang

Dalam anime *Yagate Kimi Ni Naru* ini kejadian berlangsung di beberapa tempat, yaitu sekolah ruang kelas, ruangan OSIS, taman, toko buku, dan aquarium.

b. Waktu

Dalam anime *Yagate Kimi Ni Naru* ini waktu yang banyak digunakan adalah siang hari, dan sore hari.

c. Pelaku

Dalam anime ini memiliki 1 tokoh utama dan 1 tokoh tambahan yaitu:

- 1) Koito Yuu merupakan tokoh utama dalam anime, Dia adalah siswi sekolah menengah tahun pertama yang tidak tahu bagaimana rasanya jatuh cinta. Dia bergabung dengan OSIS, di mana dia bertemu Nanami. Dia bekerja di toko buku keluarga.

2) Touko Nanami tokoh tambahan dalam anime, Dia menyembunyikan kepribadian dan rasa tidak amannya yang sebenarnya dari semua orang kecuali Yuu.

d. Konflik

Adapun konflik yang terdapat pada anime ini adalah Koito Yuu tidak merasakan ketertarikan romantis pada siapapun, baik itu pria maupun wanita. Dia tidak merasa memiliki perasaan cinta atau ketertarikan seksual terhadap siapapun, kemudian dia bertemu dengan Touko dan kagum dengan Touko Nanami. kemudian Touko Nanami tidak memiliki ketertarikan kepada laki-laki.

Touko di depan orang lain menunjukkan sosok yang sempurna karena ingin meniru kakaknya, karena dia mengikuti jejak kakaknya yang menurut dia sebagai sosok yang sempurna tetapi dibalik itu semua dia hanya seorang yang membutuhkan perhatian, rasa aman dan harga ini.

e. Tujuan

Tujuan tokoh Touko Nanami ingin menjadi sosok seperti saudaranya yang terlihat sempurna, dan pada tokoh Koito Yuu ia ingin tokoh Touko Nanami ingin menjadi dirinya sendiri.

2. Unsur sinematik

a. *Mise en scene*

- 1) Kostum, kostum yang digunakan Touko Nanami dan Koito Yuu yaitu seragam sekolah, pakian olahraga, dan pakaian sehari-hari.
- 2) Pencahayaan dan lampu, pencahayaan dan lampu dalam anime *yagate kimi ni naru* terkesan cerah dan redup untuk mendukung suasana.
- 3) Akting/ekspresi, ekspresi dari kedua tokoh yaitu Touko Nanami terlihat ceria, serius dan misterius. Untuk Koito Yuu terlihat, ceria dan serius.

b. Kamera

Angle kamera pada anime *Yagate Kimi Ni Naru* ini banyak menggunakan teknik *close up*, *long shot* dan *two shot*.

c. Transisi

Transisi dari scene sangat halus dan baik serta tidak terlalu berlebihan. Anime ini sering menggunakan *flashbacks* untuk memberikan konteks dan memahami karakter.

d. Suara

Dalam anime *yagate kimi ni naru* ini suara yang dihasilkan terdiri dari narasi dialog serta suara yang berpengaruh pada jalan cerita anime.

