

ANALYSIS OF THE BARAKAMON ANIME BASED ON ROBERT STANTON'S STRUCTURALISM THEORY

Yulia Hartini Hefi¹, Nana Rahayu², Intan Suri³

Email: yulia.hartini5151@student.unri.ac.id, nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id,
intan.suri@lecturer.unri.ac.id
Phone Number : 082391435536

*Japanese Language Education Study Program
Language And Arts Department
Teachers Training And Education Faculty
Riau University*

Abstract: *This study contains a plot analysis of the anime Barakamon based on the theory of structuralism. The problem that will be discussed in this study is the Barakamon anime plot seen from the narrative structure contained in the anime. The purpose of this study is to describe the plot based on the theory of structuralism. The method used in this research is descriptive qualitative method. The data source used in this study is the Barakamon anime by director Masaki Tachibana. The collected data is then described based on Robert Stanton's theory. The steps taken are selecting and determining the object of research, identifying, limiting the subject matter, collecting data, analyzing data and seeking conclusions. Based on this research, the researchers obtained the results, namely in the Barakamon anime, it showed an initial plot, middle plot, and final plot. These auras complement each other so that a complete story is built.*

Key Words: *Analysis, Anime.*

ANALISIS ALUR ANIME BARAKAMON BERDASARKAN TEORI STRUKTURALISME ROBERT STANTON

Yulia Hartini Hefi¹, Nana Rahayu², Intan Suri³

Email: yulia.hartini5151@student.unri.ac.id, nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id,
intan.suri@lecturer.unri.ac.id
Nomor Hp : 082391435536

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Seni
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini berisi tentang analisis alur dari *anime Barakamon* berdasarkan teori strukturalisme. Permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu alur *anime Barakamon* dilihat dari struktur narasi yang terdapat di dalam *anime* tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan alur berdasarkan teori strukturalisme. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *anime Barakamon* karya sutradara Masaki Tachibana. Data yang terkumpul kemudian dideskripsikan berdasarkan teori Robert Stanton. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu memilih dan menentukan objek penelitian, mengidentifikasi, membatasi pokok permasalahan, mengumpulkan data, menganalisis data dan mencari kesimpulan. Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti memperoleh hasil, yakni dalam *anime Barakamon* tersebut menunjukkan adanya alur awal, alur tengah, dan alur akhir. Alur tersebut saling melengkapi sehingga terbangun sebuah cerita yang utuh.

Kata Kunci: Analisis, Anime

PENDAHULUAN

Karya sastra merupakan wadah seni yang menampilkan keindahan lewat penggunaan bahasa yang menarik, bervariasi, dan penuh imajinasi (Keraf, 2002:115). Terdapat berbagai jenis karya sastra seperti puisi, drama, cerpen, cerita bergambar dan prosa. Selain itu ada juga gabungan dari berbagai karya sastra yang membentuk suatu karya sastra lain seperti film, animasi dan lagu. Dari sekian banyak karya sastra yang ada, animasi yang paling banyak diminati oleh para penikmat karya sastra. Ini karena animasi merupakan bentuk karya sastra modern, selain itu semakin banyaknya referensi yang membuat animasi semakin dikenal oleh penikmat sastra modern.

Menurut Ranang (2010) animasi khas Jepang (*japanese animation*) berasal dari kata *animeshion*, biasanya dicirikan melalui gambar-gambar yang berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* dipengaruhi oleh gaya gambar *manga*, yaitu komik khas Jepang. *Anime* dapat diartikan sebagai animasi Jepang dengan teknik penggambaran tokoh yang unik dan menarik, namun dengan setting latar tempat dan cerita yang cenderung kompleks dan kreatif sehingga penontonnya diajak untuk berfantasi lebih luas tentang kehidupan dunia. Tidak jarang di dalam *anime* disertakan pesan-pesan moral tentang bagaimana menghadapi hidup dan kata-kata mutiara yang selalu disisipkan disetiap dialog para tokohnya.

Sangidu mengungkapkan bahwa teori struktural adalah suatu disiplin yang memandang karya sastra sebagai suatu struktur yang terdiri atas berbagai unsur yang saling berkaitan antara yang satu dengan yang lain (2004:16). Unsur yang dimaksud yaitu cerita, plot, tokoh dan penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, bahasa atau gaya bahasa, dan lain-lain. Analisis struktural bertujuan untuk membongkar dan memaparkan secermat, seteliti, semendetail dan mendalam mungkin keterkaitan dan keterjalinan semua aspek karya sastra yang bersama-sama menghasilkan makna menyeluruh (Teeuw, 1988:135). Teeuw [1] menyatakan bahwa untuk memahami makna suatu karya sastra harus dikaji berdasarkan strukturnya sendiri, lepas dari latar belakang sejarah, lepas dari diri dan niat penulis, dan lepas pula dari efeknya pada pembaca. Analisis struktural karya sastra dalam hal ini fiksi, dapat dilakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji, dan mendeskripsikan fungsi dan hubungan antar unsur intrinsik yang bersangkutan. Mula-mula diidentifikasi dan dideskripsikan.

Berdasarkan paparan di atas, maka dari itu penulis hendak melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana Alur *Anime Barakamon* Karya Sutradara Masaki Tachibana Berdasarkan Teori Robert Stanton.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif. Menurut Semi dalam Yulianto, Agus (2019) metode deskriptif dilakukan dengan tidak menggunakan angka-angka, namun menggunakan penghayatan terhadap interaksi antar konsep yang sedang dikaji secara empiris. Penelitian kualitatif menurut Banister et al dalam Herdiansyah, Haris (2010) ialah suatu metode untuk menangkap dan memberikan gambaran terhadap suatu fenomena, sebagai metode untuk mengeksplorasi fenomena, dan sebagai metode untuk memberikan penjelasan dari suatu fenomena yang diteliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik simak catat. Teknik analisis

data dalam penelitian ini menggunakan teknik yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman yaitu dengan model interaktif (1992:16-21).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum, alur merupakan rangkaian peristiwa-peristiwa dalam sebuah cerita. Istilah alur biasanya terbatas pada peristiwa-peristiwa yang terhubung secara kausal saja. Peristiwa kausal merupakan peristiwa yang menyebabkan atau menjadi dampak dari berbagai peristiwa lain dan tidak dapat diabaikan karena akan berpengaruh pada keseluruhan karya. Peristiwa kausal tidak terbatas pada hal-hal yang fisik saja seperti ujaran atau tindakan, tetapi juga mencakup perubahan sikap karakter, kilasan-kilasan pandangannya, keputusan-keputusannya, dan segala yang menjadi variabel pengubah dalam dirinya (Stanton, 2007:26).

Alur merupakan tulang punggung cerita. Sebuah cerita tidak akan pernah seutuhnya dimengerti tanpa adanya pemahaman terhadap peristiwa- peristiwa yang mempertautkan alur, hubungan kausalitas, dan keberpengaruhannya. Sama halnya dengan elemen-elemen lain, alur memiliki hukum-hukum sendiri; alur hendaknya memiliki bagian awal, tengah, dan akhir yang nyata, meyakinkan dan logis, dapat menciptakan bermacam kejutan, dan memunculkan sekaligus mengakhiri ketegangan-ketegangan (Stanton, 2007:28).

1. Alur awal

Alur bagian awal *manga* menceritakan Naru yang sedang duduk di tembok pinggir pantai sambil memakan *ice cream*, lalu datanglah nenek Yasuba sambil membawa pancing dan menyuruh Naru untuk turun dari atas tembok tersebut. Nenek Yasuba mengatakan kepada Naru bahwa Miwa mencarinya dan menyuruhnya pulang ke rumah. Tetapi Naru tidak ingin pulang sehingga nenek Yasuba menariknya menggunakan pancing dan akhirnya Narupun pulang ke rumah. Hal tersebut dapat dilihat dari dialog berikut.

- Yasuba :こらなる！！そんなトコで何ぼしよる。
Hey Naru!. Ngapain kau di atas sana.
あぶなかけんのぶったらダメちゆったろ。
Nenek sudah bilang jangan naik, bahaya.
- Naru :ばあちゃんアレ見て。アレ？ひこうきぐもか？
Nek lihat itu!. Itu apa ya? Pesawat?
飛行機に乗って誰か来るんだな。「ぐいん」わっ。。
Ada yang datang kesini naik pesawat.
- Yasuba:早く下りて来んか釣り上ぐつぞ。「ぐぐぐぐぐ」
Tidak mau turun ya, ku tarik kau.
- Naru :うわっ。下りる、下りるから。
Waaaa. Aku turun kok, aku turun.
- Yasuba:美和ネエが探しよったけんはよいけ。
Kamu dicari sama kakak miwa, pergi sana.
- Naru :うん。釣り針はずして。
Iya. Bisa lepasin kailnya dulu nek.
- Yasuba :あ、ちょっとやぶれた。え。。。。

Ups. Bajumu jadi sobek sedikit. Huh.

もう危ないことすんなよ。

Awas jangan nakal-nakal lagi.

Naru :うん。。。うあー、イヌだー。

Iya. Wah, ada anjing.

Yasuba :なるっ！。あん子は。本当にわかつちよつか？。

Naru! Dasar bocah itu. Sebenarnya dia dengar atau tidak sih?.

Paparan (*Exposition*) artinya memaparkan awal cerita. Pengarang mulai memperkenalkan tempat kejadian, waktu, topik, dan tokoh-tokoh. Tokoh merupakan pelaku utama cerita, tempat kejadian merupakan tempat dimana suatu peristiwa terjadi (Stanton, 2007). Pada *manga* bagian *eksposition* dijelaskan tempat kejadian yaitu di tembok pantai pulau Gotou yang mana tokoh Naru sedang duduk bersantai sambil memakan ice cream. Naru merupakan pelaku utama dalam cerita dan pantai merupakan tempat di mana peristiwa tersebut terjadi.

2. Alur tengah

a. Konflik

Konflik merupakan inti struktur cerita, pusat yang pada gilirannya akan tumbuh dan berkembang seiring dengan alur yang terus-menerus mengalir (Stanton,2007:31).Mulai timbul masalah-masalah yang ditampilkan oleh pengarang untuk kemudian dikembangkan. Pada tahap ini pengarang berusaha untuk menampilkan peristiwa yang menyulut sehingga menarik perhatian pembacanya. Jadi dapat dikatakan bahwa tahap ini merupakan tahap awal pemunculan masalah(konflik). Hal tersebut dapat dilihat dari dialog berikut.

Naru :学校の先生が書いた字みてえだもんな！

Sama seperti tulisan guru Sd ku.

(Suara didalam pikiran Handa) 「まだ若いのに」。「手本のような」

「型にはまった」「つまらん字だ」。

[masih muda]. [seperti dibuat hanya untuk memenangkan penghargaan]. [terlalu kaku]. [usang].

Naru :あそうだ夕飯は郷もようが。。。。

Ini sudah waktunya makan, tadi pak Rt bilang...

Handa :「ガツ」。「ぐしゃ、ぐしゃ、ぐしゃ」

(suara kertas). (suara meremukkan kertas)

Naru :何するんだよ。自分の字だろ。

Sensei kenapa?. Itukan tulisan sensei sendiri.

Handa :うるさい。お前に俺の字の何がわかる。

Berisik!! Anak kecil sepertimu tidak akan paham tentang kaligrafiku.

知った風なこと言うな。

Jadi jangan bersikap sok tahu.

Naru :いてつ。「ガラツ」

Aduh. (suara pintu)

Naru :ちよっと！！

tunggu

Dialog di atas menceritakan tentang konflik yang terjadi di dalam *manga Barakamon*. Timbulnya konflik disebabkan oleh perkataan Nuru yang menyebut bahwa tulisan kaligrafi Jepang milik Handa sama dengan tulisan guru disekolahnya. Handa merasa tersinggung dengan ucapan Nuru, lalu Handapun pergi meninggalkan Nuru.

3. Alur akhir

a. Klimaks

Klimaks merupakan titik yang mempertemukan kekuatan-kekuatan konflik dan menentukan bagaimana oposisi tersebut dapat terselesaikan (Stanton, 2007:32). Klimaks (*Climax*) merupakan hal yang amat penting dalam struktur plot. Klimaks hanya dimungkinkan ada dan terjadi jika ada konflik. Sebuah konflik akan menjadi klimaks atau tidak (diselesaikan atau tidak), dalam banyak hal yang akan dipengaruhi oleh sikap, kemauan dan tujuan pokok pengarang dalam membangun konflik sesuai dengan tuntutan dan koherensi cerita. Klimaks sangat menentukan bagaimana permasalahan (konflik) akan diselesaikan. Dapat dikatakan bahwa dalam klimaks nasib tokoh utama cerita akan ditentukan. Klimaks pada alur dapat dilihat dari dialog berikut.

- Nuru :そうか
Jadi begitu?
- Handa :独りごと聞かれた！！
Dia dengar aku ngomong sendiri.
- Nuru :そして歌は自作か？
- Handa :何の用だよ俺はあやまらないぞ。
Mau apa kau kesini, aku tidak akan minta maaf soal tadi.
- Nuru :何で先生があやまるんだ？
Kenapa sensei harus minta maaf?
なるが先生の嫌なことやったのに。それでな、字を書き直してみたんだ。
。
Itukan salah naru, naru harusnya tidak melakukan semua itu. Lalu, aku mencoba menulis ulang。
写し書きしたんだけど、やっぱり先生みたいには書けないな。ごめんなさい。
Ini aku coba salin, tetapi tidak sebagus buatan sensei. Aku minta maaf
- Handa :お。。おい。お前は何も悪くないだろ
Hoi, kau tidak salah apa-apa kok.
- Nuru :ゆるしてくれるか？
Maukah sensei memaafkan aku?
- Handa :。。。ああ、許すもなにも。。。
Iya, sebenarnya tidak ada yang perlu dimaafkan.
- Nuru :「ガバツ」！！
- Handa :おい。。。どうしたんだよ。
Hoi. Kau kenapa?
- Nuru :よかったあああ。ゆるしてくれてよかった。あやまるのってすげえ怖いな。でも、あやまってよかった。
Syukurlah, aku lega sekali karena sensei mau memaafkan ku. Aku terlalu takut untuk minta maaf. Tapi, untunglah aku akhirnya minta maaf.
- Handa :怒鳴ってごめんな。

Maaf, aku sudah teriak padamu.
 Naru :ん?
 mm
 Handa :何でもないさっさと立て。
 Sudahlah ayo berdiri.
 Naru :うん
 oke

Dua elemen dasar yang membangun alur adalah konflik dan klimaks. Konflik utama selalu bersifat fundamental, membenturkan sifat-sifat dan kekuatan-kekuatan tertentu. Konflik inilah yang menjadi inti struktur cerita, pusat yang pada gilirannya akan tumbuh dan berkembang seiring dengan alur yang terus-menerus mengalir (Stanton, 2007:31). Klimaks merupakan titik yang mempertemukan kekuatan-kekuatan konflik dan menentukan bagaimana oposisi tersebut dapat terselesaikan (Stanton, 2007:32). Berikut merupakan pemaparan alur pada *anime Barakamon*.

Tabel 1. Pemaparan Alur Pada *Anime Barakamon*.

No	Alur <i>Anime Barakamon</i>
1	Tidak diceritakan.
2	Handa Seishuu menulis kaligrafi
3	Handa teringat tentang kesalahannya saat memukul Kurator.
4	Handa tiba di bandara pulau Gotou.
5	Handa menumpang traktor menuju desa.
6	Tidak diceritakan
7	Mobil jasa angkut barang tiba di rumah sewaan Handa.
8	Handa tiba di rumah yang akan dia tempati selama berada di desa.
9	Pak rt datang untuk memberikan kunci rumah kepada Handa dan mengajaknya berkeliling rumah.
10	Handa menyuruh pak rt untuk membiarkannya sendirian selama seminggu.
11	Pak rt membantu Handa membuka pintu rumah.
12	Pak rt mengajak Handa berkeliling rumah.
13	Naru bermain petak umpet dan di temukan oleh handa saat membuka lemari yang terdapat dapur.
14	Naru mengira Handa adalah Junon Boy.
15	Handa mengusir Kepala Desa dan Naru.
16	Handa mulai menulis kaligrafi Jepang.
17	Naru mengganggu Handa saat hendak menulis kaligrafi.
18	Handa mengusir Naru.
19	Naru dan pak rt bercengkrama di dapur rumah Handa.
20	Handa mengusir pak rt dan Naru.
21	Naru mengomentari kaligrafi yang dibuat Handa.
22	Handa marah kepada Naru.
23	Handa duduk di pinggir pantai sambil merenungkan kesalahan yang pernah dia lakukan.
24	Handa bernyanyi untuk menenangkan diri.

25	Naru datang menemui handa untuk meminta maaf.
26	Handa dan Naru berjalan dipingir pantai.
27	Naru membuat Handa marah dengan perkataanya.
28	Handa mendorong Naru hingga jatuh ke air laut.
29	Naru membalas Handa dengan menjatuhkannya ke laut.
30	Naru mengajak Handa naik ke tembok untuk melihat matahari terbenam.
31	Diperjalanan pulang, Handa dan Naru bertemu Kakek.
32	Penduduk desa berdatangan untuk membantu Handa membereskan barang-barang pindahannya.
33	Setelah semuanya beres, penduduk desapun pulang kerumahnya masing-masing.
34	Tidak diceritakan
35	Handa mengambil kertas dan menulis kaligrafi.
36	Kawafuji berbicara dengan Handa melalui telepon.
37	Tidak diceritakan

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan terhadap *anime Barakamon*, maka dapat diambil simpulan bahwa Alur dalam *manga Barakamon* menggunakan alur maju mundur. Hal tersebut dapat dilihat dari kilas balik pada tokoh Handa yang teringat kejadian sebelum Handa tinggal di pulau Gotou. Alur awal, alur tengah, dan alur akhir pada anime Barakamon saling melengkapi sehingga membentuk cerita yang utuh.

Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dijabarkan, oleh sebab itu peneliti mengajukan rekomendasi yang berguna, yaitu: Peneliti berharap agar penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin meneliti dibidang yang sama. Peneliti merekomendasikan kepada peneliti lain agar melakukan analisis terhadap karya sastra adaptasi lainnya seperti dari film diadaptasi ke dalam novel, dari puisi diadaptasi ke dalam novel, dan dari lagu diadaptasi ke dalam film.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia Imam Fikri, I. (2018). *Analisis Struktur Naratif Dan Unsur Sinematik Film Yakuza Apocalypse Karya Takahashi Miike 高橋三池が監督した [Yakuza Apocalypse] という映画における映画要素とえいがかナラティブの分析* (Doctoral dissertation, Diponegoro University).
- Herman D. 2018. *Struktur Naratif Novel Osakat Anak Asmat Karya Ani Sekarningsih (Perspektif Naratologi Gérard Genette)*. Jurnal Bahasa dan Sastra . 19 (1) : 15-27.
- Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory of Adaptation*. London: Routledge.
- Ibrasma, R., WS, H. W. H., & Zulfadhli, Z. (2013). Perbandingan Cerita Novel dengan Film Di Bawah Lindungan Kabah. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 1(2), 1-13.
- Muhammad, H. (2015). *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck (Studi Analisis Naratif Adaptasi Novel ke Dalam Film)* (Doctoral dissertation, Universitas Andalas).
- Zahrotunnisa, F., Firmansyah, D. B., & Haryono, H. (2021). Enkranisasi Manga dan Anime: Kajian Sastra Bandingan Terhadap Unsur Intrinsik dalam Nurarihyon No Mago: Shikoku Arc Karya Hiroshi Shiibashi dan Junji Nishimura. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, 9(1), 47-53.