



**ANALISIS PENGGAMBARAN UNSUR MAGIS  
DALAM *PONYO* DAN *THE LITTLE MERMAID*  
(KAJIAN SASTRA BANDINGAN)**

「ポニョ」と「リトル・マーメイド」の まほうようそ 魔法要素の びょうが 描画  
の比較動議分析

Skripsi

Diajukan untuk menempuh Ujian Sarjana  
Program Strata 1 dalam Ilmu Sastra Jepang

Disusun Oleh:

Purnaning Siwi Kusumastuti

13050112140082

**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2017**

**ANALISIS PENGAMBARAN UNSUR MAGIS  
DALAM *PONYO* DAN *THE LITTLE MERMAID*  
(KAJIAN SASTRA BANDINGAN)**

「ポニョ」と「リトル・マーメイド」の まほうようそ 魔法要素の びょうが 描画  
の比較動議分析

Skripsi

Diajukan untuk menempuh Ujian Sarjana  
Program Strata 1 dalam Ilmu Sastra Jepang

Oleh :  
Purnaning Siwi Kusumastuti  
NIM 13050112140082

**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
2017**

## **HALAMAN PERNYATAAN**

Penulis dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma atau yang sudah ada di universitas maupun hasil penelitian lainnya. Sejauh yang penulis ketahui, skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau bahan lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi / penjiplakan.

Semarang, Februari 2017  
Penulis

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi dengan judul “Analisis Penggambaran Unsur Magis dalam *Ponyo* dan *The Little Mermaid* (Kajian Sastra Bandingan)” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada Tim Penguji Skripsi pada

hari : Senin

tanggal : 27 Februari 2017

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing

Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum  
NIP.197407222014092001

## **HALAMAN PENGESAHAN**

Diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata 1 Jurusan Sastra  
Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.

Pada hari, Tanggal : Senin, 27 Februari 2017

Ketua,

Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum  
NIP. 197407222014092001

Anggota I

Zaki Ainul Fadli, M.Hum  
NIP. 19780616012015011024

Anggota II

Arsi Widiandari, S.S., M.Si  
NIP. 198606110115092089

Dekan Fakultas Ilmu Budaya

Dr. Redyanto N., M.Hum.  
NIP 195903071986031002

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*“Bismillahirrahmaanirrahiim”*

“Tuhanmu tiada meninggalkan kamu dan tiada (pula) benci kepadamu.”

-Adh-dhuha 7-

*“The story we love best lives in us forever”*

-J.K. Rowling-

*“In dreams, we enter a world that’s entirely our own.”*

-Albus Dumbledore-

*For a miraculously beautiful woman who'd given me her whole soul and a thoughtful man who'd given me his whole world. I might can never repay you, but let me present this tiny piece of me.*

## PRAKATA

Alhamdulillah robbil'amin. Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan barokah serta nikmat yang telah diberikan kepada penulis, sehingga skripsi berjudul “Analisis Penggambaran Unsur Magis dalam *Ponyo* dan *The Little Mermaid*” ini dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi ini dapat tersusun berkat bantuan dari berbagai pihak sesuai dengan tugas dan peran masing-masing. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Redyanto Noor, M.Hum., selaku dekan Fakultas Ilmu Budaya.
2. Elizabeth I.H.A.N.R., S.S. M. Hum., selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.
3. Lina Rosliana, S.S. M.Hum., selaku dosen wali. Terima kasih atas segala bantuan, saran, motivasi, dan arahan dari Sensei.
4. Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum selaku dosen pembimbing dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih atas segala kesabaran, bimbingan, arahan, saran, bantuan, ilmu, dan dukungan yang telah diberikan, membuat penulis mampu menyelesaikan skripsi.
5. Dosen-dosen Fakultas Ilmu Budaya, atas ilmu bermanfaat yang telah diberikan sepanjang perkuliahan maupun di luar perkuliahan.
6. Seluruh staff dan karyawan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.

7. *Beloved Mom, dad, liebe* Angga Dwian Prakoso und Vita Putri Oktaviani yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat, perhatian, dan kasih sayang dengan cara yang selalu tidak terduga.
8. Faiz Satria Wibawa yang telah berjasa menjadi donatur ide, pendapat, nasehat, asupan jasmani-rohani, serta *jokes-jokes classy*-nya; Claudia Herzegovina Putri, sang ibu peri serta pembimbing jiwa-raga yang telah mencurahkan segenap canda tawa, pengetahuan, kesabaran, dan ketangguhannya yang tiada tara yang menginspirasi penulis untuk dapat menjadi sepertinya; Nina senpai, *another fairy godmother*, terimakasih telah menjadi ibu peri yang selalu mengabulkan keinginan saya.
9. Zakaria Al Anshori, Vicko Nasution, Intan Rachmadini, Stani Maitimo, Istianah Laras, Arina Tunggadewi, *my beloved nongki partners. Thanks for sharing those wacky wacky jokes and turning my valuable time into even more invaluable. I will definitely miss each of you and those moments.*
10. Janet Aina, Monica Putri Sejati, Lintang Sekar, yang selalu menyimak dengan seksama setiap kata yang keluar dari mulut saya. Terima kasih atas pelajaran kehidupan, dorongan semangat, dan motivasi yang telah kalian berikan.
11. Ayu Putri, Putri Widya, Nicha Andhika, Intan Ristiani, *the commenters*. Retno Wulan, Nia Risdyani, Tyas Istiqomah, Rukti Rumekar, Mochammad Bilal, dan Lisa Prisanti, terima kasih atas segala perdebatan dan obrolan emper kampusnya.

12. Maesya Shafira, Fanya Gerrits, Raisa Junita, Ichi Arie, dan keluarga Humanity Stream lain yang turut memberikan rasa dan aroma dalam kotak coklat saya.
13. Teman-teman sejawat Sastra Jepang 2012. Terima kasih atas perselisihan, canda, tawa, dan segala gosip-gosipnya.
14. *Hozier, Adele, Baek Ji Young, Coldplay, Jason Mraz, Paramore, The Script, Sam Smith, Westlife, Ed Sheeran, and the long list on my playlist. Thanks for making me always scream my lungs out and giving me remedies through your magnificent melody.*
15. Semua pihak yang tidak mampu penulis tuliskan semuanya, yang ikut mendukung penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun senantiasa penulis harapkan. Semoga skripsi ini mampu memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu sastra dan menjadi rujukan penelitian sejenis.

Semarang, Februari 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	v
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>PRAKATA</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>ABSTRAK</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan .....	5
1.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	5
1.5 Metode Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Tinjauan Pustaka .....	9
2.2 Landasan Teori.....	12
2.2.1 Naratologi .....	12
A. Tema.....	13
B. Tokoh .....	13
C. Latar.....	13

2.2.2 Realisme Magis .....	14
2.2.3 Sastra Bandingan.....	15

**BAB III ANALISIS TEKNIK PENGGAMBARAN UNSUR MAGIS  
DALAM PONYO DAN THE LITTLE MERMAID**

3.1 Sinopsis <i>Ponyo</i> dan <i>The Little Mermaid</i> .....	18
3.1.1 Sinopsis <i>Ponyo</i> .....	18
3.1.2 Sinopsis <i>The Little Mermaid</i> .....	19
3.2 Unsur Intrinsik dalam <i>Ponyo</i> dan <i>The Little Mermaid</i> .....	21
3.2.1 Unsur Intrinsik dalam <i>Ponyo</i> .....	21
3.2.1.1 <i>Form</i> (Bentuk) .....	21
A. Latar .....	21
B. Tokoh dan Penokohan.....	24
C. Tema.....	31
3.2.2 Unsur Intrinsik <i>The Little Mermaid</i> .....	33
3.2.2.1 <i>Form</i> (bentuk).....	33
A. Latar .....	33
B. Tokoh dan Penokohan.....	35
C. Tema.....	42
3.3 Penggambaran Realisme Magis dalam <i>Ponyo</i> dan <i>The Little Mermaid</i> .....	43
3.3.1 Penggambaran Realisme Magis pada <i>Ponyo</i> .....	43
3.3.1.1 Magis pada Bagian Tubuh <i>Ponyo</i> .....	43
3.3.1.2 Magis pada Bagian Tubuh Fujimoto .....	44
3.3.1.3 Magis pada Bagian Tubuh Gran Mamare.....	45
3.3.2 Penggambaran Realisme Magis pada <i>The Little Mermaid</i> .....	47
3.3.2.1 Magis pada Benda Milik Raja Triton .....	47
3.3.2.2 Magis pada Bagian Tubuh Ursula .....	48
3.4 Perbandingan <i>Ponyo</i> dan <i>The Little Mermaid</i> .....	48
3.4.1 Analisis Perbandingan <i>Form</i> .....	48
A. Latar .....	49
B. Tokoh dan Penokohan.....	50

C. Tema.....	53
3.4.2 Analisis Perbandingan Penggambaran Realisme Magis.....	54
A. Penggunaan Media Cahaya.....	54
B. Penggunaan Gerakan Tangan.....	56
<b>BAB IV PENUTUP</b>	
4.1 Simpulan .....	58
YOUSHI.....	61
DAFTAR PUSTAKA .....	65
LAMPIRAN.....	67
BIODATA PENULIS .....	68

## INTISARI

Kusumastuti, Purnaning Siwi. 2017. “Analisis Teknik Penggambaran Unsur Magis dalam *Ponyo* dan *The Little Mermaid* (Kajian Sastra Bandingan). Skripsi, Program Studi Sastra Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang. Pembimbing I Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.

Skripsi ini meneliti tentang teknik penggambaran unsur magis dalam *anime Ponyo* dan *The Little Mermaid*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan penggambaran unsur magis serta untuk memaparkan persamaan dan perbedaan penggambaran unsur magis dalam *Ponyo* dan *The Little Mermaid*. Data yang digunakan dalam skripsi ini berupa *anime Ponyo* yang dirilis oleh Studio Ghibli dan *The Little Mermaid* yang dirilis oleh Walt Disney Pictures. Data tersebut dianalisis menggunakan teori realisme magis dan teori sastra bandingan sebagai teori pokok. Teori sastra bandingan digunakan untuk membandingkan tema, penggambaran latar, penggambaran tokoh, dan penggambaran realisme magis yang meliputi penggunaan media cahaya dan penggunaan gerakan tangan.

Simpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah dua *anime* tersebut memiliki persamaan dan perbedaan pada tema baik tema mayor dan minor, penggambaran latar, penggambaran tokoh, serta penggunaan media cahaya yang meliputi asal cahaya serta penggunaan warna cahaya yang berbeda-beda dan penggunaan gerakan tangan sebagai media magis tokoh-tokoh dalam *anime* tersebut. Penggunaan gerakan tangan tersebut meliputi menelungkupkan telapak tangan, mengayunkan tongkat, mengayunkan tangan, dan menghentakkan telapak tangan.

**Kata kunci:** anime, sastra bandingan, realisme magis, *Ponyo*, *The Little Mermaid*.

## ABSTRACT

Kusumastuti, Purnaning Siwi. 2017. "Technical Analysis on Magical Illustration on *Ponyo* and *The Little Mermaid* (A Comparative Study)". Thesis, Bachelor of Japanese Literature, Diponegoro University, Semarang. Advisor Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.

This study is emphasizing on magical illustration in *Ponyo* and *The Little Mermaid*. This study is aiming for revealing the magical illustration and for explain the similarity and the differences between the two animes. The data used in this thesis is Studio Ghibli's *Ponyo* and Walt Disney's *The Little Mermaid*. The data was analyzed using a magic realism theory and a comparative literature theory. The comparative literature theory is used to compare the story topic, setting illustration, and the characters illustration told in the movies, and the magical realism illustration that includes the light and glow usage and hand gestures usage.

The outcome of this study are, the two animes have similarities and differences on the story topic, both major and minor story topic, setting illustration, character illustration, also light and glow illustration that includes the origin of the light and the different colour usage, and hand gestures usage. The hand gestures usage include placing hands upside down, swinging the sticks, swinging hand, and flicking the hand.

**Keyword: anime, comparative literature, magical realism, Ponyo, The Little Mermaid.**

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Karya sastra ialah karya yang imajinatif, baik karya lisan maupun tertulis. Karya sastra merupakan karya yang bersifat fiktif (rekaan). Karya sastra mempunyai hakikat dan fungsi karya sastra, salah satunya adalah karya sastra sebagai dunia rekaan (Noor, 2009:9). Melalui karya sastra, seseorang dapat dengan bebas mengekspresikan perasaannya, menceritakan pengalamannya, atau menceritakan kisah orang lain. Zaman dahulu, karya sastra hanya dapat dinikmati melalui naskah atau tulisan. Seiring dengan perkembangan zaman, kini karya sastra tidak hanya disajikan dalam bentuk tulisan saja. Karya sastra dapat diwujudkan dalam dalam berbagai macam media, seperti buku, pementasan drama, drama radio, iklan, lagu, bahkan film.

Film sendiri memiliki bermacam-macam aliran atau biasa disebut *genre*, yaitu *action* (aksi), kolosal, horor, *science fiction* (fiksi sains), keluarga, *animation* (animasi), fantasi, dan lain-lain. Film bergenre animasi sendiri dibagi dalam tiga jenis, yaitu 2 dimensi, 3 dimensi, dan 4 dimensi. Ratusan judul telah diproduksi oleh berbagai macam rumah produksi terkemuka dari Amerika dan juga Jepang. Meskipun sama-sama menggunakan teknologi 2 dimensi, karakteristik gambar dalam animasi produksi Jepang dan Amerika memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Pada animasi produksi Amerika, gambar yang dihasilkan cenderung realistik, sedangkan produksi Jepang tidak. Sebagai contoh, karakter manusia

dalam animasi produksi Amerika digambarkan memiliki rambut berwarna pirang atau coklat, mata berwarna biru, gaya rambut seperti manusia pada umumnya, dan proporsi tubuh yang normal. Berbeda dengan animasi produksi Jepang, karakter manusia digambarkan dengan rambut yang berwarna-warni, mata yang berukuran lebih besar dari ukuran mata orang Jepang pada umumnya, gaya rambut yang acak-acakan, serta wajah yang cenderung memiliki kesan imut pada karakter perempuan. Tidak hanya itu, jalan cerita dalam animasi produksi dua negara tersebut juga berbeda. Misalnya, animasi produksi Amerika banyak mempunyai tema *superhero*, *science fiction*, atau dongeng-dongeng makhluk fantasi, sementara animasi produksi Jepang mempunyai tema persahabatan, menggapai mimpi, atau kehidupan sehari-hari. Berdasarkan dua perbedaan yang signifikan tersebut, muncul istilah baru yang merujuk kepada animasi produksi Jepang, yaitu *anime*. Kata *anime* merupakan kata serapan dari bahasa Inggris *animation*, yang dalam bahasa Jepang dilafalkan *animeshon* (アニメーション) dan disingkat menjadi *anime* (アニメ). Seperti halnya film secara umum, anime juga mempunyai berbagai macam *genre*, seperti misalnya *adventure* (petualangan), *action*, komedi, dan fantasi. Fantasi merupakan *genre* anime yang mempunyai unsur sihir, dunia, impian, atau dongeng.

Salah satu rumah produksi *anime* terbesar di Jepang adalah Studio Ghibli (スタジオジブリ). Studio Ghibli terkenal dengan anime-animanya yang bergenre fantasi, seperti *Howl's Moving Castle*, *Princess Mononoke*, *My Neighbour Tororo*, dan *Ponyo*. Nurgiyantoro (2013: 20) mengemukakan bahwa cerita fantasi merupakan cerita yang menampilkan tokoh, alur, atau tema yang kebenarannya

diragukan, baik (hampir) keseluruhan maupun hanya sebagian cerita. Cerita fantasi juga menampilkan peristiwa dan aksi realistik, namun terdapat hal yang sulit diterima. Masing-masing tokoh dalam anime-anime Ghibli tersebut adalah seorang anak kecil yang dikelilingi makhluk-makhluk khayalan yang mempunyai kekuatan supernatural. Sementara salah satu rumah produksi film animasi terbesar di Amerika adalah Walt Disney Pictures. Sama seperti Studio Ghibli, Walt Disney Pictures terkenal dengan animasinya yang bergenre fantasi, seperti misalnya *Cinderella*, *Peter Pan*, *Lilo And Stitch*, *Finding Nemo*, dan *The Little Mermaid*. Masing-masing tokoh dalam film animasi tersebut juga dikelilingi dengan makhluk khayalan yang mempunyai kekuatan supernatural.

Dari judul-judul tersebut, penulis tertarik untuk mengambil *Ponyo* dan *The Little Mermaid* sebagai objek kajian penelitian ini. *Ponyo* menceritakan seekor ikan bernama Ponyo yang hampir terjaring oleh nelayan. Dalam usahanya untuk melepaskan diri kepalanya tersangkut di dalam sebuah botol selai dan terdampar di pantai yang kemudian ditemukan oleh seorang anak laki-laki bernama Sousuke. Sousuke berusaha menyelamatkannya dengan memecah botol tersebut menggunakan sebuah batu yang ada di dekatnya. Akibatnya, jari Sousuke tergores pecahan botol itu. Sousuke kemudian membawa Ponyo ke rumahnya untuk dipelihara. Dari situlah awal mula Ponyo mengenal Sousuke. Ayah Ponyo yang mengetahui hal ini berusaha keras mengembalikan Ponyo ke habitat aslinya, yaitu lautan. Satu hal yang tidak diketahuinya adalah Ponyo telah merasakan darah manusia. Sekembalinya ke laut, Ponyo bersikeras ingin kembali ke dunia manusia dan ingin menjadi manusia. Karena ia telah merasakan darah manusia, maka

Ponyo punya kemampuan untuk menumbuhkan kaki dan tangannya sendiri. Keinginannya itu ditolak oleh ayahnya, karena menurutnya, manusia adalah makhluk yang tamak dan bisa merusak alam. Namun di akhir cerita, Ponyo mendapat persetujuan dari ibunya yang merupakan Dewi Laut untuk menjadi manusia, namun ia harus kehilangan kekuatan magis yang dimilikinya.

Seperti halnya *Ponyo*, *The Little Mermaid* pun menceritakan seekor putri duyung bernama Ariel yang sangat ingin mengetahui dunia manusia. Ia dan kedua temannya kemudian bermain-main di sebuah kapal yang sedang berlayar di lautan kekuasaan ayahnya. Di situlah awal mula Ariel melihat seorang pangeran bernama Erick yang sedang berlayar dan langsung jatuh hati kepadanya. Semenjak itu, Ariel berkeinginan untuk berubah menjadi manusia dan bisa menikah dengan Erick. Namun keinginan tersebut tidak diperbolehkan oleh ayahnya karena hakikatnya mereka bukanlah manusia. Seperti halnya Ponyo, Ariel bersikeras untuk bisa menjadi manusia dan ingin menikah dengan Erick. Pada awalnya, keinginannya ditolak oleh raja Triton, ayahnya. Namun lambat laun ia merasa kasihan pada putrinya, yang selalu murung hingga akhirnya memutuskan untuk mengabulkan permintaan Ariel.

Dua film animasi tersebut sama-sama bergenre fantasi, sehingga dalam ceritanya terdapat berbagai macam hal-hal magis atau hal-hal di luar akal manusia, seperti misalnya praktik menyihir, hewan yang dapat berbicara, dan perubahan wujud dari makhluk bukan manusia menjadi manusia. Meskipun sama-sama memiliki hal-hal magis dalam ceritanya, namun secara teknik penggambaran

keduanya memiliki perbedaan. Berdasarkan hal tersebut maka penulis merasa kedua film ini menarik untuk diteliti.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. apa saja penggambaran unsur magis yang terdapat dalam *Ponyo* dan *The Little Mermaid*
2. apa saja persamaan dan perbedaan penggambaran unsur magis yang terdapat pada *Ponyo* dan *The Little Mermaid*.

## **1.3 Tujuan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk

1. mengungkapkan penggambaran unsur magis yang terdapat dalam *Ponyo* dan *The Little Mermaid*
2. memaparkan persamaan dan perbedaan penggambaran unsur magis dalam *Ponyo* dan *The Little Mermaid*.

## **1.4 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian yang dilakukan penulis merupakan penelitian kepustakaan karena bahan dan data yang diteliti diperoleh dari sumber-sumber tertulis yang berkaitan dengan objek yang diteliti. Penelitian ini hanya dibatasi pada persamaan dan perbedaan penggambaran unsur magis yang terdapat dalam *Ponyo* dan *The Little Mermaid* yang dirilis oleh Walt Disney Pictures tahun 1989.

## **1.5 Metode Penelitian**

### 1.5.1 Metode / Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan menganalisis data dalam penelitian adalah metode atau pendekatan sastra bandingan. Metode ini digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk menemukan perbedaan dan persamaan penggambaran unsur magis pada *Ponyo* dan *The Little Mermaid*.

### 1.5.2 Metode Pengumpulan / Pengolahan Data

#### 1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini berupa metode studi pustaka, sedangkan sebagai referensi penunjang data-data yang diperoleh melalui buku, jurnal, artikel, dan internet yang berkaitan dengan objek penelitian. Data-data utama yang digunakan dalam penelitian ini seluruhnya diambil dari *Ponyo* dan *The Little Mermaid*.

#### 2. Metode Pengolahan Data

Data-data yang diperoleh dari *Ponyo* dan *The Little Mermaid* kemudian diolah dengan menggunakan metode deskriptif komparatif, yaitu dengan memaparkan hasil analisis sesuai dengan data yang ditemukan kemudian dibandingkan untuk menemukan persamaan dan perbedaan penggambaran unsur magis dalam dua film. Penulis menggunakan kajian sastra bandingan dalam analisis ini. Kajian sastra bandingan digunakan peneliti karena yang menjadi objek penelitian adalah penggambaran unsur magis dalam *Ponyo* dan *The Little Mermaid*.

### 3. Metode Penyajian Data

Hasil analisis data dari *Ponyo* dan *The Little Mermaid* disusun dalam bentuk laporan dan diuraikan dengan metode deskriptif, yaitu dengan memberikan pemaparan tentang persamaan dan perbedaan penggambaran unsur magis dalam *Ponyo* dan *The Little Mermaid*.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis maupun praktis. Secara teoritis dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan di bidang sastra penelitian, serta dapat memberikan sumbangsih penelitian pengembangan ilmu sastra, khususnya dalam kajian sastra bandingan. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan penelitian lain yang sejenis. Selain itu, hasil penelitian ini juga bermanfaat untuk memperkaya referensi tentang telaah karya sastra, meningkatkan minat baca dan belajar mahasiswa dalam mengkaji ilmu sastra bandingan.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bab I berupa pendahuluan. Bab ini berisi tentang uraian latar belakang yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II berupa tinjauan pustaka dan landasan teori. Teori yang digunakan adalah teori sastra bandingan dan teori realisme magis.

Bab III berupa pembahasan. Bab ini menyajikan hasil analisis dalam film *Ponyo* dan *The Little Mermaid*.

Bab IV berupa penutup. Bab ini memaparkan simpulan dari keseluruhan analisis.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka dari penelitian-penelitian sebelumnya dan landasan teori yang digunakan dalam penelitian. Tinjauan pustaka terhadap penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui kebaruan penelitian yang akan dilakukan. Adapun landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori struktur film yang dikemukakan oleh Himawan Pratista, teori realisme magis yang dikemukakan oleh Nadeem Akhtar dan Magie Ann Bower serta teori sastra bandingan yang dikemukakan oleh Sapardi Djoko Damono.

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Jane A. Lightburn telah menulis beberapa jurnal yang membahas *Ponyo* dalam berbagai sudut pandang, salah satunya adalah *Through the Eyes of a Child: Aspects of Narrative in Ponyo on the Cliff by the Sea* yang menjelaskan aspek naratif dalam *Ponyo*. Seperti yang sudah dijelaskan di bab sebelumnya, *Ponyo* dan *The Little Mermaid* mempunyai persamaan. Tokoh pada dua film tersebut, *Ponyo* dan Ariel sama-sama mempunyai keinginan untuk menjadi manusia dan hidup di darat. Dalam jurnalnya, Lightburn membahas tentang hubungan *Ponyo* dan *The Little Mermaid*, versi asli karangan Hans Christian Andersen. Berbeda dengan *The Little Mermaid* versi Disney Pictures, *The Little Mermaid* Andersen berakhir secara tragis karena pangeran yang disukai oleh duyung kecil menikah dengan putri dari kerajaan lain kemudian si duyung kecil bunuh diri.

Dalam jurnalnya, Lightburn menganalisis perbedaan dan persamaan yang terdapat dalam jalan cerita *Ponyo* dan “The Little Mermaid”. Menurut Lightburn, *Ponyo* dan “The Little Mermaid” mempunyai dasar cerita yang sama. Namun, terdapat perbedaan yang signifikan, mulai dari segi cerita hingga penggambaran tokoh. *Pertama*, Miyazaki menggambarkan tokoh Ponyo sebagai makhluk antropomorphis laut; tubuhnya berupa ikan dengan kepala seperti anak kecil, sedangkan Andersen menggambarkan tokoh duyung sebagai seorang putri raja. *Kedua*, latar cerita dalam *Ponyo* adalah Jepang modern, sedangkan “The Little Mermaid” berlatar cerita pada zaman dahulu atau bisa dikatakan *fairytale framework of “once upon a time”*. Terdapat sebuah hal yang digarisbawahi oleh Lightburn, yaitu penyisipan nilai-nilai kristiani dalam “The Little Mermaid”, seperti yang dikatakan oleh Tartar dalam Lightburn (2010: 4), “Andersen meyakinkan pesan-pesan kristen tentang jiwa yang abadi dan hidup yang abadi dan hidup yang kekal, bahkan ketika ia dan karakter-karakternya bersenang-senang dalam kesenangan duniawi.”, namun tidak ditemukan nilai-nilai agama tertentu dalam *Ponyo*. *Ketiga*, *Ponyo* memiliki akhir cerita yang penuh kegembiraan dan optimisme, sementara “The Little Mermaid” berakhir dengan tragis dan melankolis. *Keempat*, *Ponyo* menceritakan tentang sebuah petualangan makhluk antropomorphis yang berpetualang di dunia manusia, sedangkan “The Little Mermaid” menceritakan perjuangan seekor duyung yang berjuang dan mengorbankan dirinya untuk bisa menjadi manusia.

Persamaan jurnal tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas *Ponyo* serta hubungannya dengan “The Little Mermaid” dan penelitian

ini mengkaji penggambaran unsur magis yang terdapat dalam film *Ponyo* dan *The Little Mermaid* dalam kajian sastra bandingan, sedangkan jurnal tersebut mengkaji aspek naratif *Ponyo* dalam kajian sastra anak. Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan *The Little Mermaid* versi Disney sebagai objek pembandingan, sedangkan jurnal tersebut menggunakan “The Little Mermaid” versi Hans Christian Andersen.

Muhammad Al-Hafizh dalam jurnalnya yang berjudul *Pertolongan Tuhan Terhadap Manusia Pilihan dalam Tiga Karya Sastra The Story Of Little Bird, Ashabul Kahfi dan The Smoke Of Fuji Yama: sebuah Analisis Sastra Bandingan* mengemukakan persamaan dan perbedaan dari tiga karya sastra yang berasal dari tiga negara yang berbeda, yaitu *The Story of Little Bird*, sebuah cerita rakyat Irlandia, *Legenda Ashabul Kahfi* dari Timur Tengah, dan *The Smoke of Fuji Yama*, sebuah legenda dari Jepang. Al-Hafizh menguraikan relasi dan kemiripan unsur-unsur cerita dari tiga legenda tersebut. Persamaan unsur-unsur tersebut adalah tema, motif yang mendorong cerita ke arah tema, judul cerita yang menyiratkan sarana dan misteri turunnata pertolongan Tuhan. Selain itu, struktur masing-masing cerita memiliki kemiripan satu dengan yang lainnya. Sementara perbedaan dari tiga cerita tersebut terdapat pada struktur ruang dan waktu, yaitu biara, gua, dan istana.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang karya sastra yang berasal dari negara-negara yang berbeda. Namun, penelitian Al-Hafizh menitikberatkan pada persamaan dan perbedaan struktur cerita dalam tiga cerita rakyat tersebut sedangkan penelitian ini

menitikberatkan pada persamaan dan perbedaan penggambaran unsur magis dalam *Ponyo* dan *The Little Mermaid* versi Disney.

Yuliani Rahmah (2007) melakukan penelitian tentang “Dongeng *Timun Emas* (Indonesia) dan Dongeng *Sanmai no Ofuda* (Jepang): Studi Komparatif Struktur Cerita dan Latar Budaya). Metode yang digunakan adalah strukturalisme naratologi, pendekatan sastra bandingan, dan pendekatan kebudayaan. Penelitian ini menganalisis struktur cerita, unsur budaya, serta perbedaan dan persamaan dongeng *Timun Emas* dan *Sanmai no Ofuda*.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan teori sastra bandingan karena menganalisis dua buah karya sastra dari dua negara yang berbeda. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut menganalisis persamaan dan perbedaan struktur cerita dan unsur budaya, sementara penelitian ini menganalisis persamaan dan perbedaan penggambaran unsur magis yang terdapat dalam *Ponyo* dan *The Little Mermaid*.

## **2.1 Landasan Teori**

### 2.2.1. Naratologi

Secara umum, film dibagi menjadi dua unsur pembangun, yaitu unsur naratif dan sinematik (Pratista, 2008: 1). Dapat dikatakan bahwa unsur naratif merupakan bahan (materi) yang akan diolah, sementara unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Dalam penulisan skripsi ini, penulis hanya menggunakan teori naratologi yang berkaitan dengan

cerita dalam sebuah film atau drama. Unsur naratif seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, dan lain-lain tidak mungkin lepas dalam setiap film cerita. Narasi adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu dengan yang lain dan terikat oleh hubungan sebab akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu (Pratista, 2008:33). Beberapa struktur narasi yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

#### A. Tema

Tema merupakan hal terpenting dalam sebuah narasi. Tema tidak dapat terungkap secara langsung, melainkan hanya tersirat. Menurut Pratista (2008:9), tema dapat diketahui setelah memahami unsur-unsur intrinsik seperti latar, tokoh, dan sudut pandang”.

#### B. Tokoh

Tokoh merupakan pelaku dalam sebuah karya sastra. Tokoh cerita adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama, yang ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan (Keraf melalui Hardana, 1982:152).

#### C. Latar

*Setting* merupakan seluruh latar bersama segala propertinya. Properti yang dimaksud adalah semua benda mati seperti perabot, kursi, pintu, lampu, pohon, dan sebagainya. Menurut Pratista (2008:63), kunci keberhasilan film-film ber-*genre* fiksi ilmiah, epik sejarah, dan fantasi sangat tergantung dari rancangan *setting* itu sendiri.

### 2.2.2. Realisme Magis

Realisme magis atau *magical realism* awalnya diperkenalkan melalui dunia lukis oleh Franz Roh di tahun 1925 untuk mengkategorikan kecenderungan lukisan yang dibuat oleh pelukis-pelukis Jerman di awal abad ke-20. Karya realisme magis mempunyai karakter yaitu kembali memunculkan segala hal yang berkaitan dengan magis dan mistik yang bertolak belakang dengan ciri empirisme Barat, baik dalam bentuk dongeng, hal yang bersifat mistis, magis, mitos, dan legenda yang ada dalam masyarakat.

Nadeem dalam sebuah esai berjudul *Magic-Realism and Marquez*, dalam seni lukis, istilah realisme magis digunakan untuk merujuk kepada bentuk lukisan dengan tema fantasi, sosok asing, karakter nyata seperti yang ada di dunia mimpi sebagai lukisan. Pada tahun 1980, Nadeem menyebutkan bahwa istilah realisme magis digunakan untuk menamai bentuk kepenulisan yang di dalamnya terdapat karakteristik seperti pencampuran dan pensejajaran unsur realis dan unsur fantasi atau ganjil, kemampuan merubah waktu, cerita yang berbelit-belit bahkan membingungkan, menggunakan berbagai macam khayalan, mitos, dan cerita-cerita misteri dimunculkan bahkan juga memunculkan unsur surrealis, banyak terdapat hal yang mengagetkan atau guncangan yang datang tiba-tiba, juga hal yang mengerikan dan tidak dapat dijelaskan.

Magie Ann Bowers (dalam Asga, 2014: 15) menjelaskan bahwa realisme di dalam karya sastra digunakan untuk menghadirkan unsur-unsur

yang merujuk pada hal yang realistis, sedangkan magis, merujuk pada peristiwa luar biasa dan terutama merujuk kepada sesuatu yang bersifat spiritual atau tidak dapat dilacak oleh pengetahuan rasional. Sehingga, pengertian realisme magis yang disimpulkan Ann Bowers yaitu hal yang dikarakteristikan ke dalam dua sudut pandang, yang satu berdasarkan sudut pandang yang rasional dan yang satu lagi menerima hal supernatural (luar biasa) untuk menggantikan kenyataan yang membosankan (pola pikir realis). Kata “*magic*” diberi pengertian “misteri kehidupan”, sementara kata “*magical*” mengacu pada segala bentuk yang berkaitan dengan hal di luar kebiasaan yang berkaitan dengan spiritual atau hal yang tidak dapat diukur dengan ilmu rasional. Ann Bower menekankan bahwa “*magic*” di sini bukan yang berkaitan dengan pertunjukan sirkus atau sulap. Pengarang cerita realisme magis akan membawa hantu, malaikat, jin, iblis, keajaiban, mukjizat, dan kemampuan supranatural ke dalam cerita. Pengarang akan menampilkan tokoh cerita yang tidak hanya manusia penuh filosofis sebagai karakter cerita, namun juga makhluk gaib (malaikat, jin, peri, bahkan Tuhan). Pembaca akan diajak memasuki ruang tak bersekat antara realitas dan non-realitas.

### 2.2.3. Sastra Bandingan

Dalam penelitian ini penulis gunakan teori sastra bandingan. Menurut Damono (2013:1), sastra bandingan adalah pendekatan dalam ilmu sastra yang tidak menghasilkan teori tersendiri. Boleh dikatakan teori apa pun

bisa dimanfaatkan dalam penelitian sastra bandingan, sesuai dengan objek dan tujuan penelitiannya. Dalam sastra bandingan, memerikan dan menguraikan merupakan langkah utama, maka uraian yang dilaksanakan dalam sastra bandingan berdasarkan azas banding-membandingkan.

Menurut Endraswara (2004: 128), sastra bandingan adalah sebuah studi *across cultural* yang merupakan upaya interdisipliner dan pada perkembangan selanjutnya tertuju pada bandingan sastra dengan bidang lain. Redyanto Noor dalam *Penelitian Sastra Bandingan: Prinsip Dasar, Objek, Teori, dan Metode* (2015: 7) mengemukakan bahwa dalam penelitian sastra bandingan objek material yang dapat dikaji sekurang-kurangnya terdiri atas unsur internal karya (teks) sastra dan unsur eksternal di luar karya (teks) sastra. Unsur internal karya (teks) sastra mencakup genre (puisi, fiksi, drama dengan berbagai variabelnya), *form* (bentuk), *style* (gaya), tema, motif, mitos, dan sebagainya. Masih dalam buku yang sama, Noor (2015: 29) mengemukakan bahwa umumnya tema dijadikan dasar persamaan yang memungkinkan dua karya sastra dapat atau layak dibandingkan, bukan dijadikan sasaran.

Sementara Nada (dalam Damono, 2013:3), sastra bandingan adalah suatu studi atau kajian sastra suatu bangsa yang mempunyai kaitan kesejarahan dengan sastra bangsa lain, bagaimana terjalin proses saling mempengaruhi antara satu dengan lainnya, apa yang telah diambil suatu sastra, dan apa pula yang telah disumbangkannya.

Jost (dalam Damono, 2013:8) membagi-bagi pendekatan dalam sastra bandingan menjadi empat bidang, yaitu:

- 1) pengaruh dan analogi,
- 2) gerakan dan kecenderungan,
- 3) *genre* dan bentuk,
- 4) motif, tipe, dan tema.

### **BAB III**

#### **ANALISIS -PENGGAMBARAN UNSUR MAGIS DALAM *PONYO* DAN *THE LITTLE MERMAID***

Bab ini menyajikan pembahasan analisis teknik penggambaran realisme magis serta perbandingan *Ponyo* dan *The Little Mermaid*.

#### **3.1 Sinopsis *Ponyo* dan *The Little Mermaid***

##### **3.1.1 Sinopsis *Ponyo***

*Ponyo* merupakan nama seekor ikan yang sudah lama tinggal di dasar laut dan sangat ingin tahu dunia luar. Pada satu kesempatan, ia berenang naik hingga ke dekat kapal nelayan dan hampir terjaring oleh nelayan. Dalam usahanya untuk melepaskan diri kepalanya tersangkut di dalam sebuah botol selai dan terdampar di pantai yang kemudian ditemukan oleh seorang anak laki-laki bernama Sousuke. Sousuke berusaha menyelamatkannya dengan cara memecah botol tersebut menggunakan sebuah batu yang ada di dekatnya. Akibatnya, jari Sousuke tergores pecahan botol itu. Melihat ada darah di jari Sousuke, *Ponyo* pun menjilatnya dan luka Sousuke sembuh.

Sousuke kemudian membawa *Ponyo* ke rumahnya untuk dipelihara. Dari situlah awal mula *Ponyo* mengenal Sousuke. Ayah *Ponyo*, Fujimoto yang mengetahui hal ini berusaha keras mengembalikan *Ponyo* ke habitat aslinya, yaitu lautan. Satu hal yang tidak diketahuinya adalah *Ponyo* telah merasakan darah manusia. Sekembalinya ke laut, *Ponyo* bersikeras ingin kembali ke dunia manusia dan ingin menjadi manusia. Namun, keinginannya itu ditolak oleh ayahnya, karena menurutnya, manusia adalah makhluk yang tamak dan bisa merusak alam.

Berbeda dengan ayahnya, ibu Ponyo, Gran Mamare sang Dewi Laut justru merestui keinginan Ponyo untuk menjadi manusia, namun dengan sebuah syarat yaitu ia harus kehilangan kekuatan magis yang dimilikinya.

Ponyo yang telah merasakan darah manusia kemudian mempunyai kemampuan untuk menumbuhkan kaki dan tangannya sendiri. Dengan tangan dan kakinya tersebut, Ponyo berusaha mencapai daratan dengan bantuan gelombang-gelombang air laut. Hal ini menyebabkan terjadinya gelombang pasang yang dasyat yang mengakibatkan banjir melanda pemukiman di sekitar lautan. Melihat hal itu, ibu Ponyo yang merupakan Dewi Lautan membenahi kekacauan yang disebabkan Ponyo dan mengembalikan Ponyo ke bentuk semulanya, yaitu ikan. Ibu Ponyo pun memberitahu Sousuke jika Ponyo dapat berubah menjadi manusia, namun Sousuke harus berjanji untuk selalu menyayangi Ponyo. Sousuke pun berjanji dan ibu Ponyo mengabdikan permintaan Ponyo untuk menjadi manusia. Akhirnya Ponyo pun dapat hidup di daratan bersama Sousuke dan keluarganya.

### 3.1.2 Sinopsis *The Little Mermaid*

*The Little Mermaid* adalah sebuah dongeng yang menceritakan kehidupan seekor putri duyung bernama Ariel yang cantik dan memiliki suara yang sangat merdu. Ariel sangat ingin mengetahui dunia manusia. Suatu hari ia dan temannya yang bernama Scuttle si burung pelikan bermain-main di sebuah kapal yang sedang berlayar di lautan kekuasaan ayahnya. Di situlah awal mula Ariel melihat seorang pangeran bernama Eric yang sedang berlayar dan langsung jatuh hati kepadanya. Di tengah-tengah pelayarannya di laut, akibat hujan badai kapal Eric dihantam ombak besar hingga menghancurkan kapalnya. Ariel pun menyelamatkan Eric dan

membawanya ke tepi pantai. Dengan suara merdunya Ariel berhasil menyadarkan Eric yang pingsan, hal ini membuat Eric bertekad untuk mencari gadis yang telah menyelamatkannya dan menikahnya.

Semenjak itu, Ariel berkeinginan untuk berubah menjadi manusia dan bisa menikah dengan Eric. Namun keinginan tersebut ditolak oleh ayahnya karena hakikatnya mereka bukanlah manusia. Karena kecewa dengan ayahnya, Ariel pun menemui penyihir laut bernama Ursula. Ursula dapat mengabulkan permintaan Ariel untuk memberinya sepasang kaki dalam waktu beberapa hari, namun Ariel harus menukarnya dengan suaranya dan harus berhasil mencium Eric sebelum matahari terbenam di hari ketiga ia menjadi manusia. Jika hingga batas waktu yang ditentukan Ariel tidak dapat mencium Eric, jiwa raga Ariel menjadi milik Ursula sepenuhnya. Ariel menyanggupi persyaratan tersebut sehingga meskipun Ariel mempunyai sepasang kaki dan dapat berjalan layaknya manusia namun ia tidak bisa berbicara.

Suatu hari ketika Ariel sedang merencanakan pernikahannya dengan Eric, Ursula berusaha menggagalkannya dengan cara menyamar sebagai seorang gadis cantik bersuara merdu dan menghipnotis Eric untuk menikah dengannya. Scuttle yang menyadari bahwa gadis itu adalah Ursula pun memberi tahu Ariel dan ia berusaha menggagalkannya dengan bantuan Sebastian dan anjing milik Eric. Namun terlambat, matahari telah tenggelam, sehingga Ariel pun kembali menjadi duyung dan Ursula menjadi wujud aslinya. Sesuai perjanjian, Ariel menjadi milik Ursula dan Ursula menyihir Ariel menjadi duyung yang reot yang tidak berdaya. Mengetahui hal itu, Raja Triton berkorban demi Ariel, dengan merelakan Ursula

menyihirnya menjadi duyung reot yang tidak berdaya serta mengambil mahkota serta tongkat saktinya dan mengembalikan Ariel menjadi duyung seperti semula. Dengan mahkota dan tongkat sakti itu, Ursula hendak membunuh Ariel dan Eric, namun Eric berhasil menusuknya dengan tiang kapal hingga Ursula mati. Karena Ursula telah meninggal, mahkota dan tongkat Raja Triton pun kembali padanya dan Raja Triton kembali memimpin kerajaannya.

Kerajaan Laut kembali tenang, namun Ariel selalu murung karena tidak bisa menjadi manusia. Akhirnya, Raja Triton merasa iba dan mengabulkan permintaan Ariel dengan memberinya sepasang kaki hingga akhirnya Ariel bisa menikah dengan Eric. Ariel pun meninggalkan lautan dan hidup di istana Eric dengan bahagia.

### **3.2 Unsur Intrinsik dalam *Ponyo* dan *The Little Mermaid***

#### **3.2.1 Unsur Intrinsik dalam *Ponyo***

##### **3.2.1.1 *Form* (bentuk)**

*Form* merupakan cara pengungkapan (representasi). Cakupan kajian dari segi bentuk yang penulis gunakan antara lain adalah tema, tokoh dan penokohan, dan latar.

##### **A. Latar**

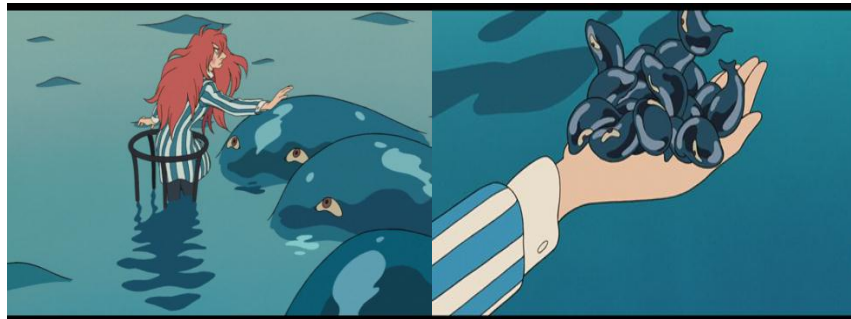
Latar tempat yang penulis jelaskan terutama pada saat terjadinya realisme magis dalam *Ponyo* yang meliputi rumah Ponyo, lautan, rumah Sousuke, dan daratan, seperti yang terlihat pada kutipan-kutipan berikut ini:

## 1. Rumah Ponyo



Gambar-gambar di atas adalah bagian dalam rumah Ponyo. Fujimoto, ayah Ponyo, sedang berusaha menekan pertumbuhan tangan dan kaki Ponyo. Terdapat banyak sekali botol ramuan ajaib milik Fujimoto yang diletakkan di tembok rumahnya.

## 2. Lautan



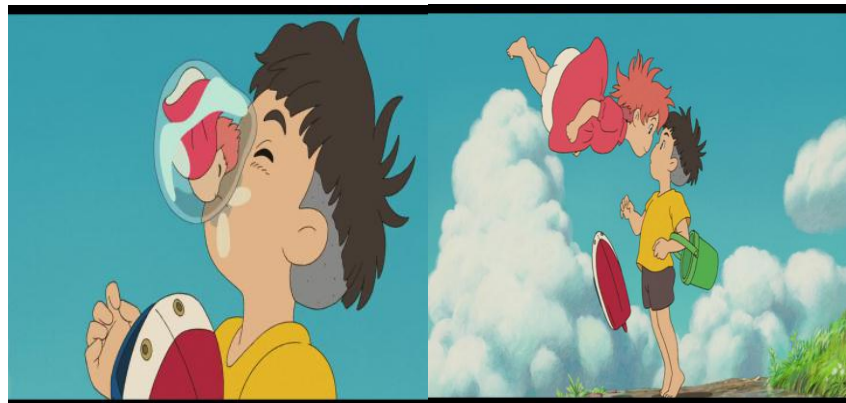
Gambar di atas adalah adegan ketika Fujimoto berdiri di atas sebuah pijakan dan berbicara dengan pesuruhnya yang berwujud ikan yang terbuat dari air di atas permukaan laut. Fujimoto memerintahkan pesuruhnya untuk pergi dengan mengayunkan tangannya.

### 3. Rumah Sousuke



Gambar pertama adalah adegan Ponyo yang sedang membantu Lisa, ibu Sousuke menyalakan generator listrik yang sulit dinyalakan di rumahnya. Sementara gambar kedua adalah adegan ketika Fujimoto menyentuh pagar rumah Sousuke, pagar yang terbuat dari kayu tersebut mengalirkan sengatan listrik.

### 4. Darat



Sesampainya di darat, Sousuke mencium gelembung yang membungkus Ponyo dan Ponyo pun berubah menjadi gadis kecil sebaya dengan Sousuke.

## B. Tokoh dan Penokohan

### 1. Ponyo

Tokoh Ponyo merupakan tokoh utama cerita karena tokoh Ponyo mendominasi alur cerita. Ponyo merupakan seekor ikan mas yang merupakan keturunan dari Dewi Laut bernama Gran Mamare dan seorang manusia bernama Fujimoto.

Tokoh Ponyo digambarkan memiliki karakter sebagai berikut:

- Pantang menyerah. Setelah Ponyo bertemu dengan Sousuke, ia berambisi untuk dapat menjadi manusia meskipun Fujimoto melarangnya. Namun, Ponyo tetap bersikeras untuk menjadi manusia, seperti yang terdapat pada kutipan berikut.

ポニョ : ポニョ 宗介好き！ポニョ人間になる！  
藤本 : 人間に！？あんな愚かで忌まわしい生き物のどこがいいのだ？人間は海から命を奪い取るだけだ。私もかつては人間だった。人間をやめめるために私がどれほど。。。  
ポニョ : ポニョ手欲しい！足こんなのイヤだ！宗介みたいな足欲しい！  
藤本 : いいかげんに！  
  
Ponyo : *Ponyo Sousuke suki! Ponyo ningen ni naru!*  
Fujimoto : *Ningen ni!? Anna orokade imawashiii ikimono no doko ga ii no da? Ningen ha umi kara inochi wo ubaitoru dakeda. Watashi mo katte ha ningen datta. Ningen wo yameru tame ni watashi ga dore hodo...*  
Ponyo : *Ponyo te hoshii! Ashi konna iya da! Sousuke mitaina ashi hoshii!*  
Fujimoto : *Iikagen ni!*  
  
Ponyo : Ponyo menyukai Sousuke! Ponyo ingin menjadi manusia!  
Fujimoto : Manusia? Bagaimana bisa kamu ingin menjadi makhluk bodoh dan sangat buruk begitu? Manusia telah merampas kehidupan laut. Dulu aku juga seorang manusia. Apa yang harus aku lakukan untuk mencegahmu menjadi manusia?  
Ponyo : Aku ingin punya kaki! Aku tidak mau kaki seperti ini! Aku ingin kaki seperti Sousuke!  
Fujimoto : Cukup!

- Peduli terhadap orang lain. Kepedulian Ponyo terhadap orang lain ditunjukkan ketika ia melihat seorang wanita sedang menggendong bayinya yang sedang menangis karena lapar. Ponyo memberikan sup yang dibawanya kepada wanita itu untuk dimakan. Hal tersebut terbukti pada kutipan berikut:



- 女の人 : まあ、くれるの？ちょっと貸したね。ありがとう。いただきます。あつ、おいしいスープ！
- 宗介 : リサが作ったの。
- ポニョ : 赤ちゃんの！
- 女の人 : あつ、ごめんね赤ちゃんはまだスープを飲めないの。ポニョこのスープ私がいただいたいっていいかしら？
- ポニョ : うん、いいよ。
- Onna no hito : *Maa, kureru no? Chotto kashita ne. Arigatou. Itadakima-su. Aa, oishii su-pu!*
- Sousuke : *Risa ga tsukutta no.*
- Ponyo : *Akachan no!*
- Onna ho hito : *Aa, gomen ne akachan ha mada su-pu wo nomenai no. Ponyo kono su-pu watashi ga itadaitai te ii kashira?*
- Ponyo : *Un, ii yo.*
- Wanita : Ah, ini untukku? Pinjam sebentar ya. Terima kasih. Selamat makan. Ah, supnya enak!
- Sousuke : Itu Lisa yang membuatnya.
- Ponyo : Itu untuk adek bayi!
- Wanita : Ah, maaf adek bayi belum bisa minum sup. Ponyo, bolehkah saya meminum sup ini?
- Ponyo : Ya, boleh.

- Periang dan penuh semangat. Ponyo selalu bersemangat dalam segala hal dan selalu tersenyum meskipun ia telah kelelahan. Hal tersebut terbukti dari cuplikan-cuplikan berikut:



Gambar pertama merupakan adegan ketika Ponyo yang tetap tersenyum menghibur Souseki yang sedang sedih karena tidak menemukan Lisa. Gambar kedua merupakan adegan ketika Ponyo berteriak kegirangan karena listrik di rumah Souseki berhasil dinyalakan, sedangkan gambar ketiga merupakan adegan ketika Ponyo dan Souseki tertawa bahagia karena perahu mainan Souseki dapat diperbesar dan digunakan untuk berlayar.

- Defensif. Ponyo selalu menyemburkan air kepada orang yang menghina. Hal tersebut terbukti pada cuplikan berikut:



宗介 : ほらかわいいでしょ？

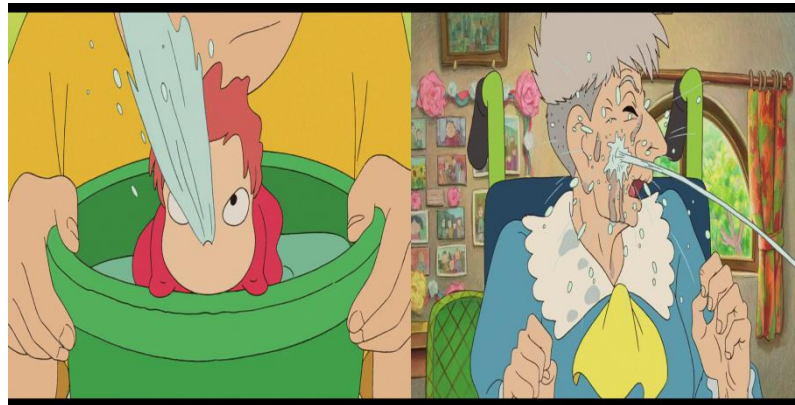
クミコ : 変なの！デブだしウチの金魚のほうがかわいい。

Sousuke : *Hora kawaii desho?*

Kumiko : *Henna no! Debu dashi uchi no kingyo no houga kawaii.*

Sousuke : Lihat, lucu, bukan?

Kumiko : Wajahnya aneh! Wajahnya gendut dan lebih lucu ikan masku.



トキさん : うーいやだ！人面魚じゃないか！早く海に戻しとくれ！  
津波を呼ぶよー！

Toki san : *U- iya da! Jinmen sakana ja nai ka! Hayaku umi ni modoshito kure! Tsunami wo yobu yo-!*

Nyonya Toki : Oh, tidak! Ikan itu punya wajah manusia! Cepat kembalikan lagi ke laut! Dia bisa menyebabkan tsunami!

## 2. Sousuke

Tokoh Sousuke juga merupakan tokoh utama, karena Sousuke juga mendominasi alur cerita. Tokoh Sousuke digambarkan sebagai seorang anak manusia berusia lima tahun (sebaya dengan Ponyo). Sousuke tidak memiliki kekuatan magis apapun karena ia adalah seorang manusia.

Tokoh Sousuke digambarkan memiliki karakter sebagai berikut:

- Suka menolong. Ketika Sousuke melihat seekor ikan (Ponyo) yang terperangkap di dalam botol selai, ia langsung menghampirinya dan mencoba mengeluarkan ikan tersebut dari botol dengan cara memecah botol tersebut menggunakan batu, terbukti pada cuplikan berikut:



- Penyayang. Ia berjanji pada Ponyo untuk selalu menjaganya, seperti yang terdapat pada kutipan berikut:

「心配しなくていいよ、僕が守ってあげるからね。」

“*Shinpai shinakute ii yo. Boku ga mamotte ageru kara ne.*”

Jangan khawatir, aku akan melindungimu.

### 3. Fujimoto

Tokoh Fujimoto merupakan tokoh tambahan yang mendukung tokoh utama. Fujimoto merupakan ayah Ponyo yang dulunya seorang manusia, namun Fujimoto sangat menentang keinginan Ponyo untuk menjadi manusia. Tokoh Fujimoto digambarkan memiliki karakter sebagai berikut:

- Selalu tergesa-gesa dalam menanggapi sesuatu dan berpikiran sempit karena melarang Ponyo untuk menjadi manusia. Hal-hal tersebut tampak pada kutipan berikut:

藤本 : ポニョは人間の血を飲んだんだ。私の蓄えた命の水もゼーんぶだ。

グレンママレ : ポニョ? いい名をもらったのね。

藤本 : 私の失敗だ。ポニョは魔法を使い放題だ。世界に大穴を開けてしまった。自分のしていることを分かってないんだ。しかも人間に化けて人間のボーイフレンドの家に上がり込んでいるしまった。このままにしておいては世界は破滅る! いかん! 人工衛星まで落ち始めた!

Fujimoto : *Ponyo ha ningen no chi wo nondan da. Watashi no takuwaeta inochi no mizu mo ze-nbu da.*

Gran Mamare : *Ponyo? Ii na wo moratta no ne.*

Fujimoto : *Watashi no shippai da. Ponyo ha mahou wo tsukai houda da. Sekai ni oana wo akete shimatta. Jibun no shite iru koto wo wakattenain da. Shikamo ningen ni bakete ningen no bo-ifurendo no ie ni agarikonde iru shimatta. Kono mama ni shite oite ha sekai wa hametsuru! Ikan! Jinkou eisei made ochi hajimeta!*

Fujimoto : Ponyo telah meminum darah manusia. Ramuan kehidupan yang kusimpan semua juga diminumnya.

Gran Mamare : Ponyo? Nama yang bagus.

Fujimoto : Ini salahku. Ponyo kubiarkan menggunakan sihirnya. Ia membuka lubang besar di dunia. Ia tidak menyadari apa yang telah dilakukannya. Sekarang ia menjadi manusia dan berada di atas sana bersama pacar manusianya. Jika hal ini dibiarkan, dunia akan hancur! Tak kusangka, satelit-satelit berjatuhan!

- Protektif. Fujimoto ingin Ponyo selamanya suci (tetap menjadi ikan tanpa terpengaruh jiwa kotor manusia). Hal tersebut tampak pada kutipan berikut.

「いつまでも幼く無垢であればいいものを。。。」

*Itsumademo osanaku moku de areba ii mono wo...*

Sampai kapanpun ia harus tetap suci.

#### 4. Gran Mamare

Gran Mamare merupakan tokoh tambahan yang mendukung tokoh utama. Gran Mamare adalah seorang dewi laut. Tokoh Gran Mamare digambarkan memiliki karakter sebagai berikut:

- Bijaksana dan tidak tergesa-gesa dalam menanggapi sesuatu. Gran Mamare mengizinkan Ponyo menjadi manusia jika Sousuke benar-benar menerima Ponyo apa adanya. Hal tersebut tampak pada kutipan berikut:

グレンママレ : 静かに。。。宗介。。。宗介という子なのね。ねえあなた、ポニョを人間にしまえばいいのよ。

藤本 : えっ？

グレンママレ : 古い魔法。男の子の心が揺らがなければポニョは人間になって魔法を失うわ。

藤本 : しかしあの方法はしくじるとポニョは泡になってしまう。

グレンママレ : あら。私達はもともと泡から生まれたのよ。

Gran Mamare : *Shizuka ni... Sousuke... Sousuke to iu ko na no ne. Nee anata, Ponyo wo ningen ni shiteshimae ha ii no yo.*

Fujimoto : *Ee?*

Gran Mamare : *Furui mahou. Otoko no ko no kokoro ga yuraganakereba Ponyo ha ningen ni natte mahou wo ushinauwa.*

Fujimoto : *Shikasi ano houhou ha shikujiru to Ponyo ha awa ni natte shimau.*

Gran Mamare : *Ara. Watashi tachi ha motomoto awa kara umareta no yo.*

Gran Mamare : Tenanglah... Sousuke... Namanya Sousuke, bukan? Sayang, bagaimana jika Ponyo benar-benar menjadi manusia?

Fujimoto : Apa?

Gran Mamare : Sihir tua. Jika hati anak laki-laki itu tak tergoyahkan, Ponyo akan menjadi manusia dan sihirnya hilang.

Fujimoto : Tapi, jika tidak, Ponyo akan berubah menjadi buih?

Gran Mamare : Ah, memang dari situlah kita berasal.

### C. Tema

Tema dapat diketahui setelah memahami unsur-unsur intrinsik. Menurut Nurgiyantoro, tema dapat dianalisis berdasarkan tingkat keutamaannya, yaitu tema mayor dan tema minor. Tema mayor adalah makna pokok cerita yang menjadi gagasan utama karya sastra, sedangkan tema minor adalah makna yang hanya terdapat dalam bagian-bagian tertentu sebagai makna tambahan. Setelah menganalisis latar serta tokoh dan penokohan dalam *Ponyo*, maka dapat disimpulkan bahwa tema mayor pada *Ponyo* adalah pengorbanan, karena dari awal hingga akhir mengisahkan pengorbanan seekor ikan yang melakukan segala cara agar mampu berubah menjadi manusia.

Hal tersebut terbukti dari kutipan berikut:

グレンママレ : ポニョ、宗介さんがあなたの身元引受人になってくれます。人間になるには魔法を捨てなければなりませんよ。できる？

ポニョ : うん。

Gran Mamare : *Ponyo, Sousuke san ga anata no mimoto hikiukenin ni nattekuremasu. Ningen ni naru ni wa mahou wo sutenakerebanarimasen yo. Dekiru?*

Ponyo : *Un.*

Gran Mamare : Ponyo, Sousuke telah menerimamu apa adanya. Untuk menjadi manusia, kau harus kehilangan kekuatanmu. Apa kau sanggup?

Ponyo : Sanggup.

Tema minor dalam *Ponyo* adalah petualangan dan keteguhan hati. Tema petualangan ditunjukkan dengan adegan-adegan Ponyo yang sedang menjelajah daratan. Hal tersebut tampak dalam cuplikan-cuplikan sebagai berikut:



Gambar pertama merupakan awal petualangan Ponyo yang saat itu masih berwujud ikan mas sedang berenang di dalam ember milik Sousuke. Gambar kedua merupakan gambar ketika Ponyo sudah memiliki sepasang kaki dan tangan namun masih memiliki kekuatan magis. Terlihat dalam gambar Ponyo yang sedang berlari di atas deburan ombak namun tubuhnya tidak basah. Gambar ketiga merupakan Ponyo yang telah menjadi manusia sedang bermain-main dengan Sousuke.

Sementara tema keteguhan hati ditunjukkan Ponyo ketika keinginannya untuk menjadi manusia ditentang oleh ayahnya. Ketika Fujimoto menekan pertumbuhan tangan dan kaki Ponyo dan mengembalikannya ke wujud ikan, Ponyo kembali menumbuhkan tangan dan kakinya dan bergegas naik menuju permukaan laut untuk menemui Sousuke. Hal tersebut tampak pada kutipan berikut:

「宗介んところ行く！」

*Sousukentoko iku!*

Aku akan menghampiri Sousuke kembali!

### 3.2.2 Unsur Intrinsik dalam *The Little Mermaid*

#### 3.2.2.1 *Form* (bentuk)

*Form* merupakan cara pengungkapan (representasi). Cakupan kajian dari segi bentuk yang penulis gunakan antara lain adalah tema, tokoh dan penokohan, dan latar.

##### A. Latar

Latar tempat yang penulis jelaskan terutama latar pada saat terjadinya realisme magis dalam *The Little Mermaid* yang meliputi kastil Raja Triton, rumah Ursula, permukaan laut, dan pesisir pantai. Terbukti dari cuplikan-cuplikan berikut:

##### 1. Kastil Raja Triton



Gambar-gambar di atas merupakan adegan ketika Raja Triton menggunakan tongkatnya untuk menyalakan lampu yang terletak di ruang pertunjukan di kastil Raja Triton.

## 2. Rumah Ursula



Ariel menemui Ursula di rumahya untuk meminta bantuannya untuk menyihir ekornya menjadi kaki manusia. Gambar di atas merupakan adegan ketika Ursula menunjukkan sihirnya kepada Ariel.

## 3. Lautan



Raja Triton menggunakan kedua tangannya untuk mengangkat tubuhnya hingga naik ke atas permukaan laut dengan bantuan debur ombak.

#### 4. Pesisir Pantai



Setelah disihir Raja Triton, Ariel berubah menjadi manusia. Perubahan tersebut digambarkan terjadi di pesisir pantai.

#### B. Tokoh dan Penokohan

##### 1. Ariel

Tokoh Ariel digambarkan sebagai tokoh utama cerita. Ariel merupakan seekor putri duyung anak dari penguasa laut, Raja Triton. Ariel sering berandai-andai untuk bisa menjadi manusia. Hal ini tidak secara eksplisit dikatakan dalam dialog, melainkan dalam lagu yang dinyanyikan Ariel. Hal ini terbukti dalam lirik berikut:

*I wanna be where the people are  
I wanna see, wanna see them dancin'  
Walking around on those, what do you call 'em? Oh, feet!  
Flippin' your fins, you don't get too far  
Legs are required for jumping, dancing  
Strolling along down the, what's that word again? Street  
Up where they walk, up where they run  
Up where they stay all day in the sun  
Wanderin' free, wish I could be part of that world*

Aku ingin berada di tempat orang-orang berada  
Aku ingin melihat mereka menari  
Berjalan-jalan dengan, kau menyebutnya apa? Oh, kaki!  
Kau tidak akan pergi jauh hanya dengan mengibaskan siripmu  
Kaki dibutuhkan untuk melompat dan menari

Berjalan-jalan dengan, apa sebutannya? Jalanan  
Di sanalah mereka berjalan, di sanalah mereka berlari  
Di sanalah mereka berada di bawah sinar matahari  
Berkelana dengan bebas, kuharap aku bisa menjadi bagian dari  
dunia itu

Menurut penulis, kalimat *I wanna be where the people are* menunjukkan keinginan Ariel untuk berada di darat, tempat manusia berada. Sementara *walking around* dan *strolling along* memiliki arti berjalan-jalan, menunjukkan keinginan Ariel untuk mempunyai kaki. Ariel memperkuat pernyataannya tersebut dengan menyebutkan *wish I could be part of that world* yang menunjukkan Ariel ingin menjadi bagian dari dunia manusia, sedangkan penggalan lirik yang lain merupakan kalimat pendukung yang menunjukkan betapa menyenangkannya hidup di daratan yang membuat Ariel semakin ingin hidup di daratan.

Tokoh Ariel digambarkan memiliki karakter sebagai berikut:

- Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, hal tersebut tampak pada kutipan berikut:

Ariel : *Oh my gosh! Oh my gosh! Have you ever seen anything so wonderful in your entire life?*

Flounder : *It's cool, but um, what is it?*

Ariel : *I don't know. But I bet Scuttle know. Oh, look! I wonder what is this?*

Ariel : Ya ampun! Ya ampun! Apakah kau pernah melihat hal semenakjubkan ini di hidupmu?

Flounder : Ini keren, tapi, benda apa ini?

Ariel : Aku tidak tahu. Tapi pasti Scuttle tahu. Oh, lihatlah! Aku penasaran benda apa ini?

- Gegabah dalam mengambil keputusan. Ia tidak memikirkan konsekuensi yang harus ia terima ketika ia memutuskan untuk

meminta bantuan Ursula yang dikenal jahat. Hal tersebut tampak

pada kutipan berikut:

Ariel : *Who are you?*  
Floatsam & Jetsam : *Don't be scared, we represent someone who can help you. Someone who can make your dreams come true. Just imagine, you and your prince, together, forever.*  
Ariel : *I don't understand.*  
Floatsam & Jetsam : *Ursula has great powers.*  
Ariel : *The sea witch? Why, that's... I couldn't possibly.. No! Get out of here. Leave me alone!*  
Floatsam & Jetsam : *Suit yourself. That was only a suggestion.*  
Ariel : *Wait.*  
Sebastian : *Ariel, where are you going? What are you doing here with this riffraff?*  
Ariel : *I'm going to see Ursula.*  
Ariel : *Siapa kalian?*  
Floatsam & Jetsam : *Jangan takut, kami mewakili seseorang yang dapat membantumu. Seseorang yang dapat membuat mimpimu menjadi kenyataan. Coba bayangkan, kau dan pangeranmu, bersama selamanya.*  
Ariel : *Aku tidak mengerti.*  
Floatsam & Jetsam : *Ursula mempunyai kekuatan yang luar biasa.*  
Ariel : *Penyihir laut? Tapi mengapa... Tidak mungkin aku... Tidak! Pergi dari sini, tinggalkan aku sendiri!*  
Floatsam & Jetsam : *Terserah padamu. Itu tadi hanyalah saran.*  
Ariel : *Tunggu.*  
Sebastian : *Ariel, kau mau ke mana? Apa yang kau lakukan dengan kaum rendahan ini?*  
Ariel : *Aku akan menemui Ursula.*  
Sebastian : *Tidak, Ariel, jangan! Dia iblis! Dia monster!*

- Pembangkang. Ayahnya telah memperingatkannya untuk tidak naik ke permukaan laut karena hal itu akan membahayakan Ariel. Namun, Ariel tetap membangkang dan diam-diam pergi ke permukaan laut bersama Flounder. Hal tersebut tampak pada kutipan berikut.

King Triton : *Seagul? You went up to the surface again, didn't you? Didn't you?*

Ariel : *Nothing happened.*

King Triton : *Oh, Ariel, how many times must we go through this? You could've been seen by one of those barbarians, by-by one of those humans.*

Ariel : *Daddy, they're not barbarians.*

King Triton : *They are dangerous! Do you think I want to see my youngest daughter snared by fish-eater's hook?*

Ariel : *I'm 16 years old. I'm not a child anymore.*

King Triton : *Don't you take that tone of voice with me, young lady. As long as you live under my ocean, you'll obey my rules.*

Raja Triton : *Burung Camar? Kau pergi ke permukaan lagi, kan? Benar, kan?*

Ariel : *Tidak terjadi apa-apa.*

Raja Triton : *Oh, Ariel. Berapa kali kita harus mengalami hal ini? Kau bisa saja terlihat oleh salah satu dari para barbar itu, oleh salah satu dari manusia itu!*

Ariel : *Ayah, mereka bukan orang barbar.*

Raja Triton : *Mereka berbahaya. Kau pikir aku mau melihat puteri kecilku terperangkap terkena kail pancing?*

Ariel : *Umurku sudah 16 tahun. Aku bukan anak kecil lagi.*

Raja Triton : *Jangan bicara dengan nada seperti itu padaku, nona! Selama kau hidup di dalam lautan, kau harus menuruti perintahku!*

## 2. Eric

Tokoh Eric merupakan tokoh utama karena Eric mendominasi alur cerita. Eric merupakan seorang pangeran. Tokoh Eric digambarkan memiliki sifat sebagai berikut:

- Suka Menolong. Ketika Ariel belum terbiasa berjalan menggunakan kaki, Eric pun membantunya berjalan dan membawanya ke kastilnya sebagai tempat tinggal Ariel untuk sementara. Hal tersebut tampak pada kutipan berikut:

Eric : *Are you okay, miss? I'm sorry if this knuckle head scared you. He's harmless really, uh... You seem very familiar to me. Have we met?*

Ariel : *(nodding)*

Eric : *We have met, I knew it. You're the one, the one I've been looking for. What's your name?*

Ariel : *(trying to speak)*  
Eric : *What's wrong? What is it? You can't speak? Oh, then you couldn't be who I thought. What is it? Are you hurt? No, no. You need help? Whoa, careful! Careful, easy. Gee, you must have really been through something. Don't worry, don't worry, I'll help you. Come on, you'll be okay.*

Eric : Kau tidak apa-apa, nona? Maaf jika si keras kepala ini menakutimu. Tapi dia sungguh tidak berbahaya, um... Kau terlihat tidak asing, apakah kita pernah bertemu sebelumnya?

Ariel : *(mengangguk)*

Eric : Sudah kuduga, kita pernah bertemu. Kau orang yang kucari-cari. Siapa namamu?

Ariel : *(mencoba berbicara)*

Eric : Ada apa? Kau tidak bisa bicara? Berarti kau bukan yang kucari. Hey, ada apa? Kau terluka? Oh, tidak. Kau membutuhkan bantuan? Whoa, hati-hati! Hati-hati, pelan-pelan saja. Astaga, kau pasti telah melalui hari yang berat. Jangan khawatir, jangan khawatir, aku akan membantumu. Kemarilah, kau akan baik-baik saja.

- Teguh pada pendirian. Eric tidak ingin tergesa-gesa menikah dengan puteri dari kerajaan lain. Ia lebih memilih untuk menunggu hingga ia menemukan gadis idamannya. Hal tersebut terbukti dalam kutipan berikut:

Eric : *Look, you're not still sore because I didn't fall for the princess of Glowehaven, are you?*

Grimsby : *Oh, my! Oh Eric, it isn't me alone. The entire kingdom wants to see you happily settled down with the right girl.*

Eric : *Oh, she's out there somewhere. I just... I just haven't found her yet.*

Grimsby : *Well, perhaps you haven't been looking hard enough.*

Eric : *Believe me, Grim, when I find her, I'll know. Without a doubt it'll just, bam! Hit me like lightning.*

Eric : Kau masih marah karena aku tidak jatuh cinta pada puteri kerajaan Glowehaven, kan?

Grimsby : Ya Tuhan! Oh, Eric, ini bukan hanya aku. Seluruh kerajaan ingin melihatmu bahagia bersama wanita yang tepat.

Eric : Oh, dia ada di luar sana. Aku hanya... Aku hanya belum menemukannya.

Grimsby : Mungkin kau belum benar-benar mencarinya.

Eric : Percayalah, Grim, ketika aku menemukannya, aku akan tahu. Tak diragukan lagi, itu akan bam! Menyambar seperti petir.

### 3. Raja Triton

Raja Triton merupakan tokoh tambahan yang mendukung tokoh utama. Raja Triton merupakan ayah Ariel sekaligus penguasa lautan. Tokoh Raja Triton digambarkan memiliki karakter sebagai berikut:

- Penyayang dan protektif. Raja Triton sangat menyayangi Ariel sehingga ia selalu melindungi Ariel dari hal-hal yang tidak diinginkan.
- Tegak. Melarang semua penghuni laut untuk tidak melakukan kontak dengan dunia manusia, tanpa terkecuali anaknya sendiri.

Sifat-sifat tersebut tampak pada kutipan berikut:

- King Triton : *I consider myself as a reasonable merman. I set certain rules and I expect those rules to be obeyed. Is it true you rescued a human from drowning?*
- Ariel : *Daddy, I had to...*
- King Triton : *Contact between the human world and mer world is strictly forbidden. Ariel, you know that! Everyone knows that.*
- Ariel : *He would have died.*
- King Triton : *One less human to worry about.*
- Ariel : *You don't even know him.*
- King Triton : *Know him? I don't have to know him! They're all the same. Spineless, savage, harpooning fish-eaters incapable of any feeling...*
- Ariel : *Daddy, I love him!*
- King Triton : *No! Have you lost your senses completely? He's a human, you're a mermaid!*
- Raja Triton : *Aku menganggap diriku sendiri sebagai duyung bijaksana. Aku membuat peraturan-peraturan dan berharap peraturan itu dipatuhi. Benarkah kau menyelamatkan manusia dari tenggelam?*
- Ariel : *Ayah, aku harus me...*
- Raja Triton : *Hubungan antara dunia manusia dan dunia duyung sangat dilarang. Ariel, kau tahu itu! Semuanya tahu itu.*
- Ariel : *Tapi dia bisa mati...*
- Raja Triton : *Tidak ada yang perlu dikhawatirkan dengan berkurangnya satu manusia saja.*
- Ariel : *Kau bahkan tidak mengenalnya.*

Raja Triton : Mengenalnya? Aku tidak perlu mengenalnya! Mereka semua sama saja. Tak punya pikiran, kejam, pemakan ikan yang tak punya perasaan...

Ariel : Aku mencintainya, ayah!

Raja Triton : Tidak! Apa kau sudah kehilangan akal sehatmu? Dia adalah manusia, kau adalah duyung!

#### 4. Ursula

Tokoh Ursula merupakan tokoh tambahan pendukung tokoh utama.

Ursula merupakan penyihir laut digambarkan memiliki tubuh manusia dan berkaki gurita. Tokoh Ursula digambarkan memiliki karakter sebagai berikut:

- Pendentam dan sangat licik, karena Ursula berusaha menggagalkan usaha Ariel untuk mendapatkan ciuman dari Eric supaya Ariel menjadi tawanannya, seperti yang terdapat pada kutipan berikut:

Ursula : *Well, at this rate, he'll be kissing her by sunset for sure. Well, it's time Ursula took matters into her own tentacles. Triton's daughter will be mine! And then I'll make him writhe. I'll see him wriggle like a worm on a hook!*

Ursula : Baiklah, kalau begini terus dia akan menciumnya sebelum matahari tenggelam. Baiklah, sudah saatnya Ursula bertindak. Anak perempuan Triton akan menjadi milikku! Aku akan membuatnya menderita. Aku akan melihatnya menggeliat seperti cacing di kail!

- Tamak, karena Ursula berambisi menguasai lautan kekuasaan Raja Triton.

Ursula : *In my day, we had fantastical feasts when I lived in the palace. And now, look at me, wasted away to practically nothing. Banished and exiled and practically starving while he and his flimsy fish folk celebrate. Well, I'll give 'em something to celebrate soon enough. Floatsam! Jetsam! I want you to keep an extra close watch on this pretty little daughter of his. She may be the key to Triton's undoing.*

Ursula : Di zamanku, ketika aku hidup di istana, kita mengadakan pesta yang mewah. Sekarang, lihat aku, disia-siakan hingga tak

berguna. Dibuang dan ditinggalkan sampai kelaparan ketika ia dan teman-temannya merayakan perayaan. Baiklah, aku akan memberikan sesuatu untuk dirayakan sesegera mungkin. Floatsam! Jetsam! Aku ingin kalian mengawasi anak gadis ini. Dia bisa menjadi kunci kehancuran Triton.

### C. Tema

Tema mayor pada *The Little Mermaid* adalah pengorbanan, karena dari awal hingga akhir mengisahkan sebuah perjuangan seekor duyung yang mengorbankan suara indahny demi menjadi manusia, seperti yang terlihat pada cuplikan-cuplikan berikut:



Gambar pertama adalah sosok Ariel yang masih berwujud duyung yang sedang duduk di atas sebuah batu di pesisir pantai. Gambar kedua merupakan adegan ketika suara Ariel (bulatan berwarna keemasan) diambil oleh Ursula sebagai jaminan karena Ursula telah memberikan apa yang dikehendaki Ariel. Gambar ketiga menunjukkan Ariel yang telah menjadi manusia.

Tema minor pada *The Little Mermaid* adalah perjuangan dan keteguhan hati. Tema perjuangan dan keteguhan hati ditunjukkan dengan perjuangan Ariel mempertahankan cintanya kepada Eric

meskipun ditentang oleh ayahnya. Hal tersebut terbukti pada kutipan berikut:

Ariel : *Daddy, I love him!*  
King Triton : *No! Have you lost your senses completely? He's a human, you're a mermaid!*  
Ariel : *I don't care.*

Ariel : Aku mencintainya, ayah!  
Raja Triton : Tidak! Apa kau sudah kehilangan akal sehatmu? Dia adalah manusia, kau adalah duyung!  
Ariel : Aku tidak peduli.

### **3.3 Penggambaran Realisme Magis dalam *Ponyo* dan *The Little Mermaid***

#### **3.3.1.1 Penggambaran Realisme Magis pada *Ponyo***

##### **3.3.1.1 Magis pada Bagian Tubuh Ponyo**

###### **1. Tangan Ponyo**



Gambar pertama merupakan adegan ketika Ponyo sedang mengubah perahu mainan milik Sousuke menjadi lebih besar hingga dapat mereka naiki. Ponyo merentangkan dua tangannya, kemudian perahu tersebut membesar. Sementara gambar sebelah kanan merupakan adegan ketika Ponyo sedang membantu Lisa (Ibu Sousuke) menyalakan generator listrik yang tidak kunjung menyala. Setelah

Ponyo melakukan gerakan seperti menarik tuas, kemudian generator listrik tersebut langsung menyala.

## 2. Lidah Ponyo



Gambar di atas merupakan adegan ketika Ponyo menjilat jari Sousuke yang terluka. Setelah Ponyo menjilatnya, luka di jari Sousuke pun sembuh. Terbukti dari kutipan berikut:

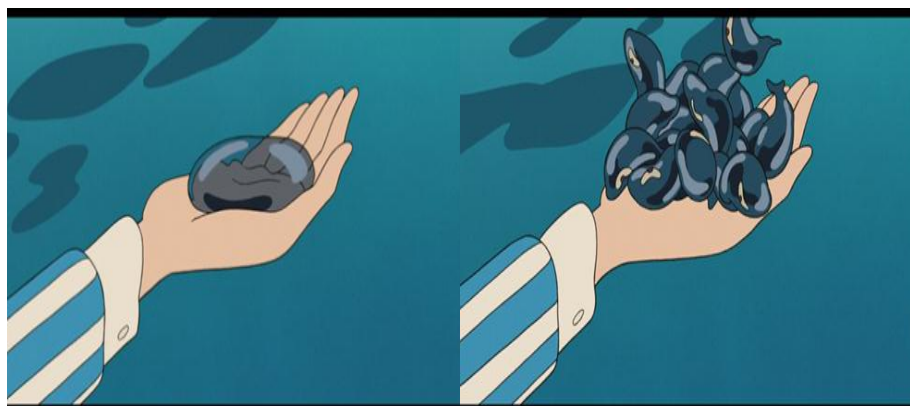
宗介 : あれ？怪我がない！リサこの子はポニョっていうんだよ。ポニョしてるし魔法が使えるもん。ポニョが舐めたら怪我が治ったんだよ。

Sousuke : *Are? Kega ga nai! Risa kono ko ha Ponyo tte iunda yo. Ponyo tte shiterushi mahou ga tsukaerumon. Ponyo ga nameta kara kega ga naottanda yo.*

Sousuke : Wah, lukanya sembuh! Lisa, aku akan memanggilnya Ponyo. Ponyo sangat hebat, dia dapat melakukan hal ajaib. Ia menjilat lukaku dan sekarang lukaku sembuh.

### 3.3.1.2 Magis pada Bagian Tubuh Fujimoto

#### 1. Telapak Tangan Fujimoto



Fujimoto, ayah Ponyo merupakan seorang manusia yang menikah dengan Dewi Laut bernama Gran Mamare dan kini tinggal di dasar laut. Gambar di atas merupakan adegan ketika Fujimoto mengubah segumpal air menjadi ikan-ikan yang menjadi pesuruhnya



Gambar di atas merupakan adegan ketika Fujimoto menelungkupkan dua telapak tangannya, kemudian perlahan-lahan kaki dan tangan yang ditumbuhkan Ponyo menghilang dan Ponyo kembali ke wujudnya semula.

### 3.3.1.3 Magis pada Bagian Tubuh Gran Mamare

#### 1. Tangan Gran Mamare



Gambar di atas merupakan adegan ketika Gran Mamare melakukan tindakan magis menggunakan tangannya. Dengan menggunakan

tangannya, Gran Mamare dapat mematikan lampu rumah Sousuke hanya dengan mengayunkan tangannya dari kejauhan tanpa perlu menyentuh sakelar. Gran Mamare juga dapat membungkus Ponyo ke dalam gelembung hanya dengan mengepalkan tangannya.

## 2. Badan Gran Mamare

Badai besar yang disebabkan oleh Ponyo membuat mesin sebuah kapal yang sedang berlayar tiba-tiba padam. Tiba-tiba, muncul cahaya yang sangat terang dan melewati kapal tersebut. Lalu, mesin kapal pun kembali menyala. Hal tersebut terbukti pada cuplikan-cuplikan berikut:



総舵手 : エンジン停止!  
 耕一 : 船を潮に立てろ! シーアンカーを下るすぞ!  
 新井 : はい!  
 耕一 : 後ろから何か来るぞ! 観音様が見えた!  
 「エンジンの声」  
 新井 : 動いたぞ!  
 耕一 : 動かった! 観音様だ! 観音様の御神渡りだ!

*Sou dashu : Enjin teishi!*  
*Koichi : Fune wo shio ni tatero! Shi-anka- wo kudarusu zo!*  
*Arai : Hai!*  
*Koichi : Ushiro kara nani ka kuru zo! Kannon sama ga mieta!*  
*(Enjin no koe)*  
*Arai : Ugoita zo!*  
*Koichi : Ugokatta! Kannon sama da! Kannon sama no omiwatarida!*  
 Nahkoda : Mesinnya padam!

Koichi : Turunkan jangkar kapalnya!  
Arai : Baik!  
Koichi : Ada sesuatu yang bergerak dari belakang! Aku melihat Dewi Laut!  
(Suara mesin kapal)  
Arai : Mesinnya menyala lagi!  
Koichi : Mesinnya menyala! Dewi Laut! Ini pasti berkat Dewi Laut!

### 3.3.2 Penggambaran Realisme Magis Pada *The Little Mermaid*

#### 3.3.2.1 Magis pada Benda Milik Raja Triton

##### 1. Tongkat dan Mahkota Raja Triton



Gambar-gambar di atas merupakan adegan-adegan ketika Raja Triton melakukan tindakan magis. Gambar sebelah kiri merupakan adegan ketika Raja Triton mengayunkan tongkatnya ke arah Ariel untuk menyihir ekor Ariel menjadi kaki manusia. Sementara gambar sebelah kanan merupakan adegan ketika Raja Triton menengadahkan dua tangannya untuk mengangkat ombak untuk menopang tubuhnya.

### 3.3.2.2 Magis pada Bagian Tubuh Ursula



Gambar di atas merupakan adegan ketika Ursula melakukan tindakan magis menggunakan tangannya. Gambar di sebelah kiri merupakan adegan ketika Ursula menjentikkan jarinya, kemudian muncullah ledakan di tubuh duyung ciptaannya. Sementara gambar di sebelah kanan merupakan adegan ketika Ursula mengangkat dua tangannya dan muncul dua tangan raksasa yang akan mengambil suara Ariel.

## 3.4 Perbandingan *Ponyo* dan *The Little Mermaid*

### 3.4.1 Analisis Perbandingan *Form*

Berdasarkan analisis di atas penulis menemukan persamaan dan perbedaan penggambaran unsur magis dalam *Ponyo* dan *The Little Mermaid*. Aspek-aspek yang dibandingkan adalah *form* (bentuk) yang meliputi tema, penggambaran latar, penggambaran tokoh; dan penggambaran realisme magis yang meliputi *style* (gaya), yaitu penggunaan cahaya dan gerakan tangan dalam *Ponyo* dan *The Little Mermaid*.

## A. Latar

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap *Ponyo* dan *The Little Mermaid*, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dalam penggambaran latar tempat cerita. Persamaan latar dalam *Ponyo* dan *The Little Mermaid* adalah lautan. Latar lautan dalam *Ponyo* ditunjukkan ketika Fujimoto mengambil segumpal air laut kemudian air tersebut berubah menjadi ikan-ikan pesuruh Fujimoto. Sementara latar lautan dalam *The Little Mermaid* ditunjukkan ketika Raja Triton menggunakan kedua tangannya untuk mengangkat tubuhnya hingga naik ke atas permukaan laut dengan bantuan debur ombak.

Penggambaran latar tempat pada *Ponyo* dan *The Little Mermaid* pun memiliki perbedaan, yaitu perbedaan latar tempat berubahnya Ponyo dan Ariel menjadi manusia. Sesuai instruksi Gran Mamare, Sousuke harus mencium gelembung yang membungkus Ponyo ketika ia sudah sampai di darat. Sedangkan pada *The Little Mermaid*, Ariel yang telah menjadi manusia setelah disihir Raja Triton muncul di hadapan Eric di pesisir pantai.

1.2 Tabel analisis perbandingan latar tempat *Ponyo* dan *The Little Mermaid*

Perbandingan Latar	<i>Ponyo</i>	<i>The Little Mermaid</i>
Persamaan Latar	- Lautan Fujimoto mengambil segumpal air laut kemudian mengubahnya menjadi ikan-ikan pesuruhnya.	- Lautan Raja Triton menggunakan tangannya untuk mengangkat tubuhnya dengan bantuan debur ombak.
Perbedaan Latar	- Darat (Tempat berubahnya Ponyo menjadi manusia) Gran Mamare meminta Sousuke untuk mencium gelembung yang membungkus Ponyo ketika sudah sampai di darat.	- Pesisir Pantai (Tempat berubahnya Ariel menjadi manusia) Ariel yang telah menjadi manusia berkat sihir Raja Triton muncul di hadapan Eric di pesisir pantai.

#### B. Tokoh dan Penokohan

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap *Ponyo* dan *The Little Mermaid*, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dalam penggambaran tokoh. Persamaan yang terdapat pada *Ponyo* dan *The Little Mermaid* adalah adanya tokoh utama perempuan, yaitu Ponyo dan Ariel, karena kisah mereka mendominasi cerita. Ponyo dan Ariel merupakan makhluk yang berasal dari laut yang ingin menjadi manusia. Selain itu, terdapat satu tokoh utama laki-laki yang mendorong Ponyo dan Ariel untuk menjadi manusia, yaitu Sousuke dan Eric. Sousuke

dan Eric merupakan manusia. Sousuke dan Eric sama-sama memiliki sifat suka menolong.

Terdapat pula tokoh orang tua dalam dua *anime* tersebut, yaitu Fujimoto dan Gran Mamare dalam *Ponyo*, serta Raja Triton dalam *The Little Mermaid*. Fujimoto dan Raja Triton sama-sama memiliki sifat protektif. Selain itu, persamaan penggambaran tokoh juga ditemukan pada tokoh Sousuke dan Raja Triton yang memiliki sifat penyayang.

Selain persamaan, terdapat pula beberapa perbedaan dalam penggambaran tokoh pada *Ponyo* dan *The Little Mermaid*. Meskipun sama-sama berasal dari laut, penyajian wujud asli tokoh utama perempuan berbeda, Ponyo merupakan seekor ikan mas sedangkan Ariel seekor duyung. Selain itu, penyajian karakter tokoh utama perempuan pun berbeda. Tokoh Ponyo digambarkan sebagai seorang anak kecil yang periang, penuh semangat, jahil, dan pantang menyerah. Sedangkan tokoh Ariel digambarkan sebagai seekor duyung remaja yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, gegabah dalam mengambil keputusan, dan sering membangkang perintah ayahnya.

Perbedaan juga terdapat pada penyajian tokoh orang tua. Pada *Ponyo*, Fujimoto sebagai tokoh ayah digambarkan sebagai orang yang selalu tergesa-gesa dan berpikiran sempit, sedangkan Raja Triton sebagai tokoh ayah digambarkan sebagai orang yang tegas.

1.3 Tabel analisis perbandingan penggambaran tokoh pada *Ponyo* dan

*The Little Mermaid*

Perbandingan Tokoh	<i>Ponyo</i>	<i>The Little Mermaid</i>
Persamaan Tokoh	- Ponyo (Tokoh utama perempuan) Merupakan seekor ikan mas yang ingin menjadi manusia.	- Ariel (Tokoh utama perempuan) Merupakan seekor duyung yang ingin menjadi manusia.
	- Sousuke (Tokoh utama laki-laki) Merupakan seorang manusia, memiliki sifat suka menolong.	- Eric (Tokoh utama laki-laki) Merupakan seorang manusia, memiliki sifat suka menolong.
	- Fujimoto (Tokoh tambahan) Fujimoto merupakan ayah Ponyo yang dulu merupakan seorang manusia, memiliki sifat protektif.	- Raja Triton (Tokoh tambahan) Raja Triton merupakan ayah Ariel, raja duyung penguasa laut, memiliki sifat protektif.
	- Sousuke (Tokoh utama laki-laki) Sousuke merupakan seorang anak yang penyayang. Ia berjanji untuk selalu menjaga Ponyo.	- Raja Triton (Tokoh tambahan) Raja Triton memiliki sifat penyayang, ditunjukkan dengan selalu menjaga Ariel agar tidak berhubungan dengan manusia.
Perbedaan Tokoh	- Ponyo (Tokoh utama perempuan) Mempunyai wujud asli seekor ikan mas, memiliki sifat pantang menyerah, peduli terhadap orang lain,	- Ariel (Tokoh utama perempuan) Mempunyai wujud asli seekor duyung, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, gegabah dalam

	periang, penuh semangat,	mengambil keputusan, pembangkang.
--	--------------------------	-----------------------------------

### C. Tema

*Ponyo* dan *The Little Mermaid* sama-sama mengisahkan tentang makhluk yang berasal dari laut yang ingin menjadi manusia. Namun, terdapat persamaan dan perbedaan pada tema mayor dan minor yang terkandung. Persamaan ditemukan pada tema mayor *Ponyo* dan *The Little Mermaid*, yaitu pengorbanan. Untuk dapat menjadi manusia, *Ponyo* harus kehilangan kekuatan magisnya. Begitu pula dengan Ariel, ia harus rela suaranya diambil oleh Ursula sebagai jaminan. Tanpa suara, Ariel tidak dapat bercakap-cakap dengan Eric dan tidak dapat mengutarakan keinginannya yang sebenarnya.

Persamaan tema yang lain juga ditemukan pada tema minor *Ponyo* dan *The Little Mermaid*, yaitu keteguhan hati. Keteguhan hati yang dimiliki *Ponyo* dan Ariel ditunjukkan *Ponyo* dan Ariel ketika keinginan mereka untuk menjadi manusia ditentang oleh orangtuanya. *Ponyo* tetap bersikeras untuk menjadi manusia dan menumbuhkan kembali kaki dan tangannya, sedangkan Ariel bersikeras untuk tetap mencintai Eric meski ia dan Eric berbeda dunia.

Perbedaan tema terdapat pada tema minor *Ponyo* mengenai petualangan. Petualangan *Ponyo* dimulai ketika ia masih berwujud ikan mas yang sedang berenang hingga tersangkut di dalam botol selai dan diselamatkan oleh Sousuke. Sousuke lah yang membawanya ke

manapun ia pergi. Ketika telah menjadi manusia, Ponyo menjelajah daratan bersama Sousuke. Ponyo pun menaiki perahu mainan milik Sousuke yang telah ia sulap menjadi lebih besar dan diperkenalkan pada berbagai macam benda yang ada di rumah Sousuke, seperti lampu *emergency*, generator listrik, handuk, dan teh madu hangat. Selain tema petualangan, perbedaan tema terdapat dalam tema minor *The Little Mermaid* tentang perjuangan. Perjuangan yang dilakukan Ariel adalah mempertahankan keinginannya untuk mencintai manusia serta perjuangannya untuk dapat mendapatkan ciuman cinta sejati yang tulus dari Eric dalam waktu yang sangat terbatas, yaitu hanya tiga hari. Jika hingga tenggelamnya matahari di hari ketiga Ariel belum mendapatkannya, ia akan kembali menjadi duyung dan ia akan menjadi tawanan Ursula.

### 3.4.2 Analisis Perbandingan Penggambaran Realisme Magis

#### A. Penggunaan Media Cahaya

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap penggunaan media cahaya pada *Ponyo* dan *The Little Mermaid*, ditemukan beberapa persamaan dan perbedaan. Persamaan penggunaan media cahaya pada *Ponyo* dan *The Little Mermaid* terdapat pada tindakan tokoh-tokoh tambahan yang memiliki kemampuan magis, yaitu Fujimoto dalam *Ponyo* serta Ursula pada *The Little Mermaid*. Cahaya-cahaya tersebut sama-sama berasal dari tangan Fujimoto dan Ursula. Sementara perbedaan penggunaan media cahaya pada *Ponyo* dan *The Little*

*Mermaid* terdapat pada asal munculnya cahaya tersebut dan penyajian warna cahaya yang dihasilkan oleh tokoh berkemampuan magis.

Cahaya pada tindakan magis Gran Mamare berasal dari tubuhnya, sementara cahaya pada tindakan magis Raja Triton berasal dari tongkatnya. Sementara itu, cahaya pada tindakan magis Fujimoto berwarna keunguan, sementara warna cahaya pada tongkat Raja Triton berubah sesuai suasana hatinya. Cahaya yang terpancar berwarna oranye disertai aliran listrik ketika Raja Triton marah, namun cahaya yang terpancar akan berwarna kuning ketika Raja Triton tidak sedang marah. Selain itu, cahaya pada tindakan magis Gran Mamare pun hanya berwarna keemasan disertai kilauan-kilauan di sekitar tubuhnya sementara cahaya pada tindakan magis Ursula pun berubah-ubah dan cenderung beragam (tidak terpaku warna tertentu).

1.4 Tabel analisis persamaan penggunaan media cahaya pada *Ponyo* dan *The Little Mermaid*

	<i>Ponyo</i>	<i>The Little Mermaid</i>
Persamaan Penggunaan Media Cahaya	- Fujimoto Cahaya pada tindakan magisnya berasal dari tangannya.	- Ursula Cahaya pada tindakan magisnya berasal dari tangannya.
Perbedaan Penggunaan Media Cahaya	- Gran Mamare Cahaya pada tindakan magisnya berasal dari tubuhnya.	- Raja Triton Cahaya pada tindakan magisnya berasal dari tongkatnya.

	- Fujimoto Cahaya pada tindakan magisnya berwana keunguan.	- Raja Triton Cahaya pada tindakan magisnya berwarna oranye ketika sedang marah dan kuning ketika tidak sedang marah.
	- Gran Mamare Cahaya pada tindakan magisnya berwarna keemasan disertai kilauan-kilauan di sekitar tubuhnya.	- Ursula Cahaya pada tindakan magisnya berubah-ubah dan cenderung beragam (tidak terpaku warna tertentu).

## 2. Penggunaan Gerakan Tangan

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap penggunaan gerakan tangan pada *Ponyo* dan *The Little Mermaid*, hanya ditemukan beberapa persamaan. Persamaan gerakan tangan sebagai media magis terdapat pada tokoh-tokoh tambahan yang dapat melakukan hal magis, yaitu Fujimoto dan Gran Mamare dalam *Ponyo* serta Raja Triton dan Ursula pada *The Little Mermaid*.

1.5 Tabel analisis persamaan penggunaan gerakan tangan pada *Ponyo* dan *The Little Mermaid*.

	<i>Ponyo</i>	<i>The Little Mermaid</i>
Persamaan Penggunaan Gerakan Tangan	- Gran Mamare Gran Mamare mengayunkan tangan untuk mematikan lampu di rumah Sousuke dari kejauhan dan	- Raja Triton Raja Triton mengayunkan tongkatnya untuk membuat pelangi

	<p>- Fujimoto</p> <p>Fujimoto membalikkan telapak tangannya untuk menekan pertumbuhan kaki dan tangan Ponyo.</p>	<p>- Ursula</p> <p>Ursula membalikkan dan mengangkat telapak tangannya lalu muncul dua bola berwarna keemasan.</p>
--	--	--

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Simpulan**

*Ponyo* dan *The Little Mermaid* merupakan dua *anime* yang berasal dari dua negara berbeda, namun dua *anime* ini memiliki beberapa persamaan dan perbedaan. Persamaan dan perbedaan isi cerita dapat ditemukan dengan menggunakan kajian sastra bandingan. *Ponyo* menceritakan seekor ikan mas bernama Ponyo yang ingin menjadi manusia setelah bertemu dengan seorang anak laki-laki bernama Sousuke. Keinginannya tersebut ditentang oleh ayahnya, tetapi dikabulkan oleh ibunya. Namun, untuk dapat berubah menjadi manusia Ponyo harus rela kehilangan kekuatan magis yang dimilikinya. Sementara *The Little Mermaid* menceritakan seekor duyung bernama Ariel yang ingin menjadi manusia setelah jatuh cinta pada seorang pangeran bernama Eric. Awalnya, Raja Triton, ayahnya menentang keinginannya. Namun, keinginan tersebut akhirnya dikabulkan oleh Raja Triton karena ia merasa iba dengan Ariel.

Persamaan dan perbedaan isi cerita dapat ditemukan berdasarkan analisis tema dua *anime* tersebut. Persamaan tema yang terdapat pada dua *anime* tersebut antara lain terdapat pada tema mengenai pengorbanan dan keteguhan hati. Sedangkan perbedaan tema terdapat pada tema petualangan pada *Ponyo* dan tema perjuangan pada *The Little Mermaid*.

Persamaan dan perbedaan juga terdapat pada penggambaran latar tempat terutama terjadinya realisme magis. Persamaan latar pada *Ponyo* dan *The Little Mermaid* yaitu di lautan. Sementara perbedaan penggambaran latar tempat

terjadinya realisme magis adalah tempat berubahnya Ponyo dan Ariel menjadi manusia, yaitu Ponyo di daratan sedangkan Ariel di pesisir pantai.

Analisis persamaan dan perbedaan isi cerita selanjutnya dapat ditemukan berdasarkan penggambaran tokoh. Persamaan pada dua *anime* tersebut terdapat pada penggambaran tokoh utama perempuan yang ingin menjadi manusia setelah bertemu dengan tokoh utama laki-laki. Selain itu, terdapat pula tokoh ayah dan tokoh yang sama-sama mempunyai sifat penyayang. Sementara perbedaan pada dua *anime* terdapat pada sifat serta karakter tokoh utama perempuan dan karakter tokoh ayah pada dua *anime*.

*Ponyo* dan *The Little Mermaid* sama-sama mengandung unsur magis dalam ceritanya. Meskipun sama-sama mengandung unsur magis, persamaan dan perbedaan juga terdapat pada penggambaran unsur magis pada *Ponyo* dan *The Little Mermaid*. Penggambaran yang dianalisis yaitu penggunaan media cahaya dan penggunaan gerakan tangan. Penggambaran yang pertama yaitu penggunaan media cahaya. Persamaan penggunaan media cahaya pada dua *anime* tersebut terdapat pada tindakan magis tokoh Fujimoto dan Ursula yang berasal dari tangan. Sementara perbedaan penggunaan media cahaya pada *Ponyo* yang pertama terdapat pada tindakan magis tokoh Gran Mamare yang berasal dari tubuhnya, sementara pada *The Little Mermaid* terdapat pada tokoh Raja Triton yang berasal dari tongkatnya. Kedua, warna cahaya pada tindakan magis tokoh Fujimoto dalam *Ponyo* yang memiliki satu warna, sedangkan warna cahaya pada tindakan magis tokoh Raja Triton dalam *The Little Mermaid* cenderung berubah sesuai suasana hatinya. Ketiga, warna cahaya pada tindakan magis tokoh Gran Mamare dalam

*Ponyo* juga memiliki satu warna disertai kilauan-kilauan di sekitar tubuhnya, sedangkan warna cahaya pada tindakan magis tokoh Ursula dalam *The Little Mermaid* cenderung beragam.

Selanjutnya, penggambaran kedua adalah penggunaan gerakan tangan. Namun, hanya ditemukan persamaan pada aspek penggunaan gerakan tangan. Tindakan ini hanya terdapat pada tokoh yang mempunyai kemampuan magis, yaitu Fujimoto dan Gran Mamare dalam *Ponyo* serta Raja Triton dan Ursula dalam *The Little Mermaid*. Tokoh-tokoh tersebut sama-sama menggunakan tangannya sebagai media magis mereka. Gerakan-gerakannya pun bervariasi, seperti misalnya menelungkupkan telapak tangan, mengayunkan tongkat, mengayunkan tangan, dan menghentakkan telapak tangan.

Setelah meneliti kedua *anime* tersebut, penulis memahami tentang persamaan dan perbedaan penggambaran unsur magis yang terdapat dalam *Ponyo* dan *The Little Mermaid*. Selain itu, penulis juga memahami bahwa cara berpikir orang Jepang dan Amerika berbeda, hal ini terlihat dari akhir cerita masing-masing *anime*. Penelitian ini dapat dikembangkan lagi untuk meneliti latar budaya, hubungan saling mempengaruhi, dan simbol-simbol yang terdapat dalam dua *anime* tersebut.

## 要旨

本論文で筆者は「ポニョ」と「リトル・マーメイド」の魔法要素の描画について書いた。対象としてはスタジオ・ジブリが出版されている「ポニョ」というアニメとディズニーが出版されている「リトル・マーメイド」というアニメである。その二つのアニメを選んだ理由はそれらのアニメのジャンルはファンタジーで魔法要素が書かれている場面が面白いからである。それで、本論文の目的はその二つのアニメを比較して話し流れや魔法要素描画技法の違いを調べるためである。その目的を達成できるように筆者は「Studi Pustaka」という研究方法を使った。それは本や日誌や記事やインターネットなどデータ探したり集めたり分析したりした。また「ポニョ」と「リトル・マーメイド」を比較するのに「deskriptif komparatif」という方法を使って、それは見つけたデータの通りに分析したり比べる方法である。それから、二つのアニメにある魔法要素を見つけるために「realisme magis」という理論を使った。

結果として筆者は下記が分かった。まず、テーマのことである。「ポニョ」の主なテーマは「犠牲」のことで、マイナーテーマは「冒険」と「芯

の強さ」のことである。「リトル・マーメイド」の主なテーマも「犠牲」

のことでマイナーテーマは「必死」と「芯の強さ」である。

次は、場所設定のことで特に「マジカルリアリズム」が起きている場所である。「ポニョ」の場所設定はポニョの家や海や宗介の家や本土である。また、「リトル・マーメイド」の場所設定はトライトン様の城やウルスラの家や海や海岸である。

それから道場人物の性格のことである。「ポニョ」の主人公はポニョという女の人と宗介という男の人である。ポニョは人間になりたい金魚で超頑張って気配りで明るくて守勢な女の人である。宗介は愛情深くて優しい男の人である。また、他のは登場人物「藤本」と「グレンママレ」である。「藤本」はそそかしくて軽率で守勢の人でグレンママレは観音様で賢い人と書かれている。

「リトル・マーメイド」の主人公はアリエルとエリックである。アリエルはポニョのように人間になりたい人魚でそそかしくて無謀な女の人で、エリックは優しくて完全主義な人である。他の登場人物はトライトン様

とウルスラである。トライトン様は愛情深くて厳しい海神でウルスラは欲深くて執念深くて悪賢い海の魔女である。

その二つのアニメの構造要素の比較は次のことが分かるようになった。

まず、テーマのことである。その二つのアニメの主なテーマとマイナーテーマは同じで「犠牲」のものと「芯の強さ」のことである。その違いはもう一つのマイナーテーマで、「ポニョ」の他のテーマは「冒険」で「リトル・マーメイド」「必死」のことである。

次は場所設定のことである。同じ場所は海で、違い場所は本土と海岸である。それから道場人物の性格のことである。同じことはその二つのアニメの主人公は人間になりたい女の人で男の主人公は優しい人と書かれている。でも、ポニョは良い性格を持っている女の人でアリエルはあまり良くない性格を持っているである。また、父の性格も違う。「ポニョ」にいる藤本はそそかしいだが「リトル・マーメイド」にいるトライトン様は厳しいである。

アニメの「構造要素」の上に、「マジカルリアリズム」のことを次のことが説明できる。その二つのアニメのマジカルリアリズムは光と手の動く

こと通して描写されている。その二つのことは魔法のことを表すのに  
使用されている。ポニョと藤本場合は魔法を表すのに手から出てくる光  
使用でグレンママレの場合は体から出てくる光を使用している。また、  
「リトル・マーメイド」にはトライトン様の場合はその光が持っている棒  
から出てウルスラの場合は手から出てくる。

その光を出したくするためにその人々はただ自分の手を動かすこと。し  
かし、その動きがいろいろある。例えば「ポニョ」には手の動きは手を広  
げているや手を伏せているや手を絞っているや手を振ることだが「リトル・  
マーメイド」には棒を振っていることや手を伏せているや手を持ち上げる  
ことである。

そのことに基づいて、二つのアニメの同じことは魔法を使う時、魔法を  
使える登場人物は手を使って光を出していることが分かった。しかし、そ  
の手の動きは違うし魔法の光色も違う。「ポニョ」の藤本は赤紫の光を  
出して、「リトル・マーメイド」のトライトン様は怒る時オレンジ色で怒  
らない時は黄色の光を出した、また、「ポニョ」のグレンママレは体に  
きらきらの金色を出して「リトル・マーメイド」のウルスラは自分の意思  
によって色が違う。

その二つのアニメを<sup>ぶんせき</sup>分析してから筆者はそのアニメの<sup>ぎほう</sup>魔法技法を表すためにいろいろな面白い技法に使えるが分かるようになったがアニメにはもっと研究できることがあって、例えば文化の<sup>せってい</sup>設定や<sup>しょうちょう</sup>象徴の<sup>いみ</sup>意味などである。それで<sup>きかい</sup>機会があったらそのことを研究したいと思う。

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhtar, Nadeem. *Magic-realism and Marquez*.  
<https://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&q=magic-realism+and+marquez+Nadeem&btnG=&oq=n> (diakses tanggal 6 Oktober 2016 20.38)
- Al-Hafizh, Muhammad. 2011. *Jurnal Bahasa dan Seni Vol. 12*.  
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/bahasaseni/article/view/635/549>  
(diakses tanggal 17 Juni 2016)
- Asga, Hasbi. 2014. *Realisme Magis dalam Cerpen Arajang Karya Khrisna Pabichara: Konsep Karakteristik Realisme Magis Wendy B. Faris*. Thesis S2. Yogyakarta. Universitas Gadjah Mada
- Damono, Sapardi Djoko. 2013. *Sastra Bandingan*. Editum
- Endraswara, Suwardi. 2004. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: MedPress.
- Hardana, Yules Arie. 2012. Skripsi: "Kondisi Kejiwaan Pada Tokoh Hannibal dalam Film Hannibal Rising". Semarang. Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
- Lightburn, Jane A. *Through the Eyes of a Child: Aspects of Narrative in Ponyo on the Cliff by the sea*. <http://kyouyou.agu.ac.jp/contents-data/GokenKiyou-35.pdf#page=96> (diakses tanggal 22 Mei 2016 23.53)
- Mahayana, Maman S. 2005. *Sembilan Jawaban Sastra Indonesia-Sebuah Orientasi Kritik*. Jakarta: Bening Publishing

- Noor, Redyanto. 2009. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo
- \_\_\_\_\_. 2015. *Penelitian Sastra Bandingan: Prinsip Dasar, Objek, Teori, dan Metode*. Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- \_\_\_\_\_. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Rahmah, Yuliani. 2007. “Dongeng *Timun Emas* (Indonesia) dan Dongeng *Sanmai no Ofuda* (Jepang): Studi Komparatif Struktur Cerita dan Latar Budaya”. Tesis Program Magister Ilmu Susastra Universitas Diponegoro. Tidak dipublikasikan
- Sundusiah, Suci. 2015. *Memahami Realisme Magis Danarto dan Marquez*. Surakarta: Pusat Kajian Bahasa dan Budaya Surakarta.