



**NILAI MORAL YANG TERKANDUNG DALAM ANIME
“GINTAMA” EPISODE 31-32 DAN EPISODE 54-55
KAJIAN SOSIOLOGI SASTRA**

「銀魂」というアニメの31－32と54－55のエピソードに
おける道徳的価値「文芸社会学の研究」

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata 1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Disusun oleh
Eka Mardiantini Rohadian
13050112130111

**PROGRAM STUDI STRATA SATU
BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2019**

**NILAI MORAL YANG TERKANDUNG DALAM ANIME
“GINTAMA” EPISODE 31-32 DAN EPISODE 54-55
KAJIAN SOSIOLOGI SASTRA**

「銀魂」というアニメの31－32と54－55のエピソードに
おける道徳的価値「文芸社会学の研究」

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata 1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Disusun oleh
Eka Mardiantini Rohadian
13050112130111

**PROGRAM STUDI STRATA SATU
BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2019**

HALAMAN PERNYATAAN

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

Semarang, Juli 2019

Penulis

Eka Mardiantini Rohadian

NIM. 13050112130111

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing



Budi Mulyadi, S.Pd, M.Hum

NIP. 197307152014091003

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “*Nilai Moral Yang Terkandung Dalam Anime “Gintama” Episode 31-32 dan Episode 54-55*” ini telah diterima dan diserahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata 1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Pada tanggal : 16 Agustus 2019

Tim Penguji Skripsi

Ketua

Budi Mulyadi, S.Pd, M.Hum

NIP. 197307152014091003



Anggota I

Yuliani Rahmah, S. Pd, M.Hum

NIP. 197407222014092001



Anggota II

Nur Hastuti, SS, M. Hum

NIP. 198104010115012025



Dekan Fakultas Ilmu Budaya,

Universitas Diponegoro



Dr. Hj. Nurhayati, M.Hum

NIP 196610041990012001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

날아갈 수 없음 뛰어

뛰어갈 수 없음 걸어

걸어갈 수 없음 기어

-방탄소년단-

“Segui il tuo corso et lascia dir les genti”

-Dante Alghieri-

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk mama dan almarhum papa.

Thank you for reminding me that you love me and always support me.

Thank you for being my anchor and my lighthouse.

PRAKATA

Penulis memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi syarat mencapai gelar Sarjana Literatur di Universitas Diponegoro. Judul dari skripsi adalah “Nilai Moral Yang Terkandung Dalam *Anime “Gintama”* Episode 31-32 dan Episode 54-55”. Penyelesaian skripsi ini tidak luput dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis, terutama kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang, Dr. Hj. Nurhayati, M. Hum;
2. Ketua Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, sekaligus selaku Dosen Pembimbing dalam penulisan skripsi ini, Budi Mulyadi SPd., M. Hum. Terima kasih atas kesabaran, bimbingan, waktu dan nasihat serta motivasi yang telah *Sensei* berikan. Penulis juga memohon maaf atas kesalahan yang telah diperbuat baik lisan maupun tindakan. Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu melimpahkan rahmat-Nya untuk *Sensei*.
3. Yuliani Rahmah, SPd., M. Hum, selaku Dosen Wali. Terima kasih atas bimbingan dan nasihat yang *Sensei* berikan kepada penulis selama masa belajar di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, penulis tidak akan melupakan jasa *Sensei*.

4. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro. Terima kasih atas ilmu dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis selama masa belajar. Jasa dan kebaikan *Sensei* tidak akan penulis lupakan.
5. Kedua orang tua penulis. Mama terima kasih atas do'a, cinta dan dukungan morilnya. Terima kasih telah menjadi pendengar yang baik. Terima kasih telah menjadi cahaya di saat kegelapan. Alm. Papa terima kasih telah mengajarkan kesabaran dan keteguhan. Terima kasih telah menjadi teman terdekat.
6. Ryana, terima kasih telah menjadi teman di kala sulit, terima kasih telah menjadi teman yang senantiasa menghibur di kala sedih dan menemani masa-masa kuliah, terima kasih telah menjadi teman berbagi. *We made it, neng.*
7. Ifka, Mahda, Akmal, dan Yuki, terima kasih telah menjadi teman terdekat di masa kuliah, semoga pertemanan kita berlanjut sampai kita tua.
8. Aini, Ayu Ratna, Funny, Melati, Ratna, Luluk, Ina, Monic, Yoko, Novira, Anggi, Mbak Dea, Mbak Iwink, terima kasih atas pertemanan, dukungan dan bantuannya dalam mengerjakan skripsi ini.
9. Teman-teman Sasjep angkatan 2012, KKN Tim 1 Tegalarum, dan teman-teman di rumah terima kasih atas pertemanan indah serta *support* yang kalian berikan.

Semarang, Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang dan Rumusan Permasalahan	1
1.1.1. Latar Belakang	1
1.1.2. Rumusan Permasalahan	4
1.2. Tujuan Penelitian	4
1.3. Ruang Lingkup.....	5
1.4. Metode Penelitian.....	6
1.4.1. Pengumpulan Data	6
1.4.2. Analisis Data	6
1.4.3. Penyajian Data	7
1.5. Manfaat Penelitian	7
1.6. Sistematika Penelitian	7

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	9
2.1. Tinjauan Pustaka	9
2.2. Kerangka Teori.....	12
2.2.1. Unsur Naratif.....	12
2.2.1.1. Elemen Ruang	13
2.2.1.2. Elemen Waktu.....	13
2.2.1.2.1. Urutan Waktu	13
2.2.1.2.2. Durasi Waktu.....	14
2.2.1.2.3. Frekuensi Waktu.....	14
2.2.1.3. Tokoh	14
2.2.1.4. Permasalahan dan Konflik	15
2.2.1.5. Tujuan	15
2.2.2. Sosiologi Sastra.....	16
2.2.3. Nilai Moral	16
1) Hubungan Manusia dengan Tuhan	18
2) Hubungan Manusia dengan Dirinya Sendiri.....	19
3) Hubungan Manusia dengan Manusia dalam Lingkup Sosial	21
4) Hubungan Manusia dengan Alam	23
BAB 3 PEMBAHASAN.....	24
3.1. Unsur Naratif.....	24
3.1.1. Elemen Ruang	24
3.1.2. Elemen Waktu.....	27
3.1.2.1. Urutan Waktu	27

3.1.2.1.1. Urutan waktu pada episode 31-32	27
3.1.2.1.2. Urutan waktu pada episode 54-55	32
3.1.3. Pelaku Cerita	32
3.1.3.1. Pelaku Utama	37
3.1.3.2. Pelaku Tambahan	43
3.1.4. Permasalahan dan Konflik	46
3.1.4.1. Permasalahan.....	46
3.1.4.2. Konflik	48
3.1.5. Tujuan	49
3.2. Nilai-nilai moral yang terdapat pada anime Gintama	52
3.2.1. Nilai Moral antara Manusia dengan Tuhan.....	52
3.2.2. Nilai Moral antara Manusia dengan Dirinya Sendiri	52
A) Eksistensi Diri.....	53
B) Harga Diri.....	54
C) Rasa percaya diri	56
D) Rasa takut.....	57
E) Rasa rindu.....	58
F) Rasa kesepian	59
G) Tanggung jawab dan kewajiban terhadap diri sendiri	60
H) Sopan santun	61
3.2.3. Nilai Moral antara Manusia dengan Manusia dalam Lingkup Sosial .	62
A) Berpikiran positif	62
B) Menolong sesama.....	64

C) Cinta kasih sejati	65
D) Saling menghargai	66
E) Saling mengenal	66
BAB 4 KESIMPULAN.....	68
DAFTAR PUSTAKA	72
<i>YOUSHI</i>	74
BIODATA PENULIS	78

INTISARI

Rohadian, Eka Mardiantini. 2019. “Nilai Moral Yang Terkandung Dalam *Anime “Gintama”* Episode 31-32 Dan Episode 54-55 Kajian Sosiologi Sastra”. Skripsi Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang. Dosen Pembimbing: Budi Mulyadi, SPd., M. Hum.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan unsur-unsur naratif film yang terdapat pada *anime “Gintama”* serta nilai-nilai moral yang terkandung dalam *anime “Gintama”* episode 31-32 dan episode 54-55. Penulis menggunakan studi kepustakaan dalam mengkaji data dengan metode deskripsi dalam menjabarkan hasil penelitian. Teori nilai moral yang digunakan berasal dari buku “Pengkajian Prosa Fiksi Edisi Revisi” milik Andri Wicaksono.

Hasil penelitian yang diperoleh berupa lima elemen film yang terdiri dari elemen ruang, elemen waktu, tokoh, permasalahan dan konflik serta tujuan; satu nilai dalam hubungan manusia dengan Tuhannya, delapan nilai dalam hubungan manusia dengan diri sendiri dan lima nilai dalam hubungan manusia dengan manusia dalam lingkup sosial yang terkandung pada *anime “Gintama”*.

Kata kunci: *Anime, Gintama*, Nilai Moral

ABSTRACT

Rohadian, Eka Mardiantini. 2019. "Moral Values inside Anime "Gintama" Episode 31-32 and Episode 54-55 in the study of Sociology of Literature". A Thesis of Japanese Language and Culture. Faculty of Humanity Diponegoro University. Counselor: Budi Mulyadi, SPd., M. Hum.

This thesis aims are to describe the narrative film elements and also moral values that contained inside anime "Gintama" episode 31-32 and episode 54-55. Writer used study of literacy to examine the data and used descriptive method to describe the result of this thesis. Moral values theory the writer used in this thesis was from Andri Wicaksono's "Pengkajian Prosa Fiksi Edisi Revisi".

The results from this thesis are: there are five elements of film narrative elements that consist of space element, time element, character, problems and conflict, purpose; one moral value in human and God relation, eight moral values in human and self relation and five moral values in human with another human being inside society relations.

Keyword: *Anime, Gintama, Moral Values.*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang dan Rumusan Permasalahan

1.1.1. Latar Belakang

Dikutip oleh Purba (2012: 2), dalam *Kamus Istilah Sastra* (1990: 71) menuliskan bahwa sastra (*literature*, Inggris, *littérature*, Prancis) adalah karya lisan atau tertulis yang memiliki berbagai ciri keunggulan seperti keorisinilan, keartistikan, keindahan dalam isi dan ungkapan. Menurut Rene Wellek dan Austin Warren (1989: 11, 14) sastra adalah sesuatu kegiatan kreatif, sebuah cabang seni. Sastra itu adalah suatu bentuk dan hasil pekerjaan seni kreatif yang obyeknya adalah manusia dan kehidupannya dengan menggunakan bahasa sebagai mediumnya (Semi, 1993: 8). Selain jenis sastra puisi, prosa dan drama, jenis-jenis sastra-sastra baru muncul sesuai dengan perkembangan zaman dan minat masyarakat. Teeuw dalam bukunya *Sastra Indonesia Modern II* (1989: 169) membagi fiksi modern ke dalam tiga golongan besar, dan selanjutnya dapat dipilah-pilah secara kasar seperti bacaan hiburan, cerita konvensional, dan fiksi modern.

Anime merujuk pada film animasi yang diproduksi di Jepang dan diperuntukkan penonton di Jepang. Kata '*animeshon*', merupakan kata serapan yang berasal dari bahasa Inggris '*animation*'. Istilah ini mencakup semua bentuk animasi termasuk *featured films*, *original video animation* (OVA) yang telah dirilis ke pasaran (Brenner, 2007: 29).

MacWilliams (2008: 48) mendefinisikan *anime* menjadi dua yaitu, (1) *anime* adalah sebuah kata bagi orang Jepang untuk semua hal yang berkaitan dengan animasi tanpa menilik dari negara mana animasi tersebut berasal; dan (2) bagi orang diluar Jepang, *anime* adalah sebuah kata yang merujuk pada animasi yang dibuat di Jepang.

Secara sederhana *anime* memiliki unsur yang sama dengan film atau drama dimana *anime* menggabungkan unsur-unsur visual, audio dan dialog di dalamnya. Dengan demikian dapat dikatakan *anime* sama dengan film atau drama.

Dari sisi tertentu karya sastra dapat dipandang sebagai manifestasi keinginan pengarang untuk menyampaikan sesuatu. Karya sastra senantiasa akan menawarkan pesan moral yang berhubungan dengan sifat-sifat luhur kemanusiaan, memperjuangkan hak dan martabat manusia. Penyampaian nilai moral dalam karya sastra oleh pengarang, dilakukan melalui aktivitas tokoh atau penuturan langsung dari pengarang. Dalam penuturan langsung, pengarang memberikan penjelasan tentang hal yang baik maupun hal yang tidak baik secara langsung. Penyampaian nilai moral melalui aktivitas tokoh, disampaikan melalui dialog, tingkah laku, dan pikiran tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut.

Kata moral berasal dari kata Latin “*mos*” yang berarti kebiasaan, kata *mos* jika akan sehingga kebiasaan jadi moris, dan moral adalah kata nama sifat dari kebiasaan itu, yang semula berbunyi *moralis*.

Moral menurut Salam (2000: 12) adalah ilmu yang mencari keselarasan perbuatan-perbuatan manusia (tindakan insani) dengan dasar-dasar yang sedalam-dalamnya yang diperoleh dengan akal budi manusia. Adapun moral secara umum mengarah pada pengertian ajaran tentang baik buruk yang diterima mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, budi pekerti, dan sebagainya (dalam Evizariza, 2017: 85).

Manga Gintama (selanjutnya akan disingkat menjadi GTM) dikarang serta diilustrasikan oleh Hideaki Sorachi dan terbit pertama kali pada majalah mingguan *Shonen Jump Weekly* dibawah perusahaan penerbitan *Shueisha* pada tahun 2003, sebanyak 695 bab dari *manga* GTM telah terbit pada Januari 2019. *Manga* GTM kemudian diadaptasi menjadi sebuah *anime* yang kemudian tayang

pertama kali pada tanggal 4 April 2006 di TV Tokyo, tercatat pada tanggal 7 Oktober 2018 sebanyak 367 episode GTM telah tayang¹. *Anime* GTM telah disutradarai oleh tiga orang sutradaranya di mana episode 1-99 disutradarai oleh Shinji Takamatsu, episode 100-265 disutradarai oleh Yoichi Fujita, sedangkan episode 266 hingga sekarang disutradarai oleh Chizuru Miyawaki².

GTM menceritakan keseharian dari Sakata Gintoki yang penuh dengan petualangan dan kelucuan. Gintoki adalah seorang *samurai* (pendekar pedang) veteran perang yang kemudian memulai hidup baru dengan mendirikan *Yorozuya Gin-chan*. *Yorozuya Gin-chan* adalah sebuah agensi yang akan mengerjakan pekerjaan apapun demi upah dari mencari kucing hilang, memperbaiki atap rumah dan sebagainya. Gintoki dibantu oleh dua anggota lain yaitu, Shimura Shinpachi dan Kagura. Shinpachi adalah seorang remaja laki-laki yang bekerja paruh waktu agar dapat menyelamatkan *dojo* (tempat berlatih seni bela diri) keluarga miliknya. Kagura adalah anak perempuan yang berasal dari klan Yato (klan alien terkuat pada *anime* GTM).

Aspek-aspek kehidupan yang terkandung dalam *anime* GTM dikemas secara jenaka serta mengandung banyaknya nilai-nilai moral kehidupan di dalamnya membuat penulis merasa tertarik untuk menelitinya. Contohnya, ketika Gintoki mengalami kecelakaan dan mengidap amnesia semua teman terdekatnya menunjukkan rasa simpati dan kasihan terhadap apa yang dialaminya, mereka juga berusaha untuk membantu Gintoki agar mendapatkan ingatannya kembali.

¹ https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Gintama_episodes (diakses 13 Januari 2019, pukul 20: 29 WIB)

² https://en.wikipedia.org/wiki/Gin_Tama (diakses pada 13 Januari 2019, pukul 20:48 WIB)

Contoh tersebut menunjukkan simpati dan rasa kasihan terhadap sesama manusia yang menunjukkan nilai moral terhadap sesama manusia. Alasan mengapa penulis menggunakan episode-episode tersebut, dikarenakan episode 1 hingga episode 30 lebih banyak menceritakan hal-hal yang bertemakan persahabatan sementara pada episode 31 hingga episode 55 mulai ada penambahan nilai moral pada cerita. Dari 24 episode tersebut penulis memilih untuk menggunakan episode 31 dan 32 serta episode 54 dan 55 sebagai objek material penelitian dikarenakan banyaknya ditemukan bentuk-bentuk nilai moral di dalamnya.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh tentang nilai-nilai moral yang terkandung dalam *anime Gintama*.

1.1.2. Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1) Unsur-unsur naratif yang berupa elemen ruang, elemen waktu yang meliputi urutan waktu, tokoh, permasalahan dan konflik, serta tujuan apa saja yang terdapat di dalam *anime GTM*?
- 2) Nilai-nilai moral apakah yang terkandung dalam *anime GTM*?

1.2. Tujuan Penelitian

- 1) Mendeskripsikan apa saja unsur-unsur naratif berupa elemen ruang, elemen waktu yang meliputi urutan waktu, tokoh, permasalahan dan konflik, serta tujuan yang terdapat di dalam *anime GTM*.

- 2) Mendeskripsikan apa saja nilai-nilai moral yang terkandung dalam *anime* GTM.

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu objek material dan objek formal. Yang pertama adalah objek material. Objek material yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini berupa *anime* GTM episode episode 31 dan 32 yang tayang pada bulan November 2006 serta episode 54 dan 55 yang tayang pada bulan Mei 2007. Keempat episode tersebut tayang di saluran TV Tokyo.

Objek formal pada penelitian ini adalah nilai-nilai moral yang terkandung pada *anime* GTM yang disebutkan di atas. Untuk mengkaji nilai-nilai moral tersebut, penulis akan menggunakan teori nilai-nilai moral milik Andri Wicaksono, M. Pd dalam bukunya *Pengkajian Prosa Fiksi Edisi Revisi* (2017).

Sebelum meneliti nilai-nilai moral yang terkandung dalam *anime* GTM terlebih dahulu penulis akan menjabarkan apa saja unsur-unsur naratif yang terkandung dalam *anime* GTM agar lebih memudahkan penulis mengkaji nilai-nilai moral yang terkandung di dalam *anime* GTM. Unsur-unsur naratif yang akan dibahas antara lain berupa elemen ruang, elemen waktu yang meliputi urutan waktu, tokoh, permasalahan dan konflik, serta tujuan yang ada di dalam *anime* GTM.

1.4. Metode Penelitian

1.4.1. Pengumpulan Data

Dalam melakukan pengumpulan data, penulis pertama-tama mengunduh *soft file anime* GTM pada situs web <https://www.soulreaperzone.com/gintama-season-01-to-04-episodes-720p-60mb-mkv/>. Setelah mendapatkan *soft file anime* GTM penulis akan menonton berulang-ulang *anime* GTM secara detil. Penulis kemudian akan mencatat kutipan dialog yang dianggap relevan dalam penelitian ini. Selain mencatat kutipan dialog penulis juga akan mengambil *screenshot* gambar yang sesuai dengan kajian penelitian ini. Data yang akan dihasilkan berupa kutipan dialog dan *screenshot* gambar, baik ekspresi tokoh, situasi yang menggambarkan kejadian yang sedang terjadi, ataupun latar tempat yang berhubungan dengan penelitian ini.

1.4.2. Analisis Data

Dalam menganalisis data pada penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan struktural dengan teknik deskriptif kualitatif. Pendekatan strukturalisme digunakan penulis dalam mengkaji unsur-unsur pembangun *anime* GTM yakni unsur naratif film di dalamnya antara lain, elemen ruang, elemen waktu yang meliputi frekuensi waktu, tokoh, permasalahan dan konflik, serta tujuan. Penelitian ini juga ditunjang dengan materi yang berkaitan dengan kajian berupa buku, artikel, jurnal maupun dari situs internet yang sesuai dengan penelitian ini.

Data yang telah dikumpulkan tersebut lalu dikaji, dianalisis dan dideskripsikan sesuai dengan teori nilai-nilai moral, setelah dirasa cocok

kemudian penulis akan menambahkan info tambahan berupa potongan gambar adegan dan potongan pembicaraan sesuai dengan adegan terkait.

1.4.3. Penyajian Data

Penyajian data akan dipaparkan secara deskriptif dan apa adanya sesuai dengan yang terdapat pada objek material sehingga tidak terjadi keabsahan penyajian data-data yang terkait.

1.5. Manfaat Penelitian

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat membantu penelitian-penelitian selanjutnya dengan kajian dan objek material terkait, khususnya bagi mahasiswa Sastra Jepang.

Secara praktis, penulis berharap penelitian dapat membantu penonton untuk lebih memahami nilai-nilai moral yang terdapat pada *anime* GTM serta memetik pelajaran dan mencoba untuk menerapkannya dalam kehidupan bermasyarakat.

1.6. Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab 1 berupa pendahuluan dan rumusan permasalahan yang terdiri dari latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan permasalahan, ruang lingkup, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian

Bab 2 berupa tinjauan pustaka dan kerangka teori yang terdiri tinjauan pustaka dimana berisikan penelitian-penelitian terdahulu, landasan teori yang berisikan teori-teori yang mendukung pengkajian objek material.

Bab 3 berupa pembahasan yang berisikan pemaparan data penelitian berupa unsur-unsur naratif yang terdapat pada *anime* GTM dan nilai-nilai moral yang terdapat didalamnya.

Bab 4 berupa kesimpulan berisikan simpulan mengenai penelitian dari bab 1 hingga bab 3. Simpulan ini kemudian diharapkan agar membantu pembaca dalam memahami penelitian lebih baik.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Dalam melakukan penelitian ini, penulis belum menemukan penelitian dengan objek material *anime Gintama* dengan objek formalnya nilai-nilai moral, adapun penulis menemukan beberapa penelitian dengan kajian nilai-nilai moral pada objek material yang lain sebagai berikut:

- 1) Skripsi milik Nico R. Saragih “Nilai Moral dalam Film *Nobody Knows* Karya Sutradara Hirokazu Koreeda Kajian Sosiologi Sastra” (Universitas Diponegoro, 2018). Dalam penelitian tersebut Nico R. Saragih meneliti nilai-nilai moral apa saja yang terkandung di dalam film *Nobody Knows*, Nico juga memaparkan adanya delapan nilai moral antara manusia dengan dirinya sendiri antara lain: 1) Eksistensi Diri; 2) Harga Diri; 3) Rasa Percaya Diri; 4) Rasa Takut; 5) Rasa Rindu; 6) Rasa Kesepian; 7) Tanggung Jawab dan Kewajiban pada Diri Sendiri; dan 8) Sopan Santun. Selain itu Nico juga memaparkan adanya lima nilai moral antara manusia dengan sesama manusia, antara lain: 1) Berpikiran Positif; 2) Menolong Sesama; 3) Cinta Kasih Sejati; 4) Saling Menghargai; dan 5) Saling Mengenal.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian milik Nico adalah, kami sama-sama menggunakan teori nilai moral milik Andri Wicaksono juga menemukan delapan buah nilai moral antara manusia dengan dirinya sendiri, serta lima buah nilai moral antara manusia dengan sesama manusia

yang lain. Perbedaan pertama penelitian ini dengan milik Nico adalah selain perbedaan objek material, penulis menggunakan teori nilai moral milik Andri Wicaksono yang telah diperbaharui dalam bukunya yang berjudul “Pengkajian Prosa Fiksi Edisi Revisi” dimana teori nilai moral yang digunakan Nico merupakan teori pada buku Andri Wicaksono yang terdahulu. Perbedaan kedua, penelitian ini juga sama-sama menggunakan unsur naratif film, penulis menggunakan teori unsur-unsur naratif dari buku milik Himawan Pratista yang telah diperbaharui dalam bukunya yang berjudul “Memahami Film Edisi 2” sedangkan Nico menggunakan teori unsur-unsur naratif milik Himawan Pratista dalam buku terdahulunya, namun yang membedakan dengan milik Nico adalah penulis tidak menggunakan durasi waktu dan frekuensi waktu dalam memaparkan hasil penelitian. Perbedaan ketiga, dimana pada penelitian milik Nico tidak ditemukan nilai moral manusia dengan Tuhan, penulis menemukan satu buah nilai moral manusia dengan Tuhan pada objek material.

- 2) Skripsi milik Elyna Setyawati “Analisis Nilai Moral dalam Novel *Surat Kecil Untuk Tuhan* Karya Agnes Donovar Pendekatan Pragmatik” (Universitas Negeri Yogyakarta, 2013). Dalam penelitian tersebut Elyna menemukan tiga wujud nilai moral yang terdapat pada novel *Surat Kecil Untuk Tuhan*. Yang pertama adalah hubungan manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa, Elyna menemukan tiga wujud nilai moral, antara lain: 1) Beriman; 2) Berdoa kepada Tuhan; dan 3) Sholat. Yang kedua adalah hubungan manusia dengan dirinya sendiri, Elyna menemukan tiga wujud

nilai moral, antara lain: 1) Kesabaran; 2) Keikhlasan; dan 3) Tanggung jawab siswa terhadap pendidikan. Yang ketiga adalah hubungan manusia dengan sesama manusia, Elyna menemukan enam wujud nilai moral, antara lain: 1) Nasihat orang tua kepada anak; 2) Nasihat antar teman; 3) Kasih sayang orang tua kepada anak; 4) Kasih sayang anak kepada orang tua; 5) Kasih sayang antar teman; dan 6) Tanggung jawab orang tua kepada anak.

Persamaan penelitian Elyna dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji nilai moral yang terdapat pada objek material. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian milik Elyna adalah kajian yang digunakan, Elyna menggunakan kajian pragmatik sedangkan penulis menggunakan kajian sosiologi. Selain kajian, perbedaan penelitian ini dengan milik Elyna terletak pada teori. Teori yang digunakan dalam penelitian Elyna adalah teori nilai moral milik Nurgiyantoro dalam bukunya yang berjudul “Teori Pengkajian Fiksi” dan milik Sayuti dalam bukunya yang berjudul “Berkenalan dengan Prosa Fiksi”.

- 3) Skripsi milik Farhat “Nilai Moral dalam *Anime Naruto The Movie Road To Ninja* Karya Masashi Kishimoto” (Universitas Diponegoro, 2017). Dalam penelitian tersebut Farhat menemukan dua bentuk nilai moral yang terkandung di dalam *anime Naruto The Movie Road To Ninja*, yakni hubungan manusia dengan dirinya sendiri dan hubungan manusia dengan sesama manusia. Farhat juga memaparkan tiga wujud nilai moral pada hubungan manusia dengan dirinya sendiri, antara lain: 1) Percaya Diri; 2)

Berani; dan 3) Daya Juang. Selain itu, Farhat menemukan empat wujud nilai moral pada hubungan manusia dengan sesama manusia, antara lain: 1) Cinta kasih orang tua kepada anaknya; 2) Kesetiakawanan; 3) Bertanggung jawab; dan 4) Tolong menolong.

Persamaan dengan penelitian Farhat adalah sama-sama meneliti nilai-nilai moral yang terkandung dalam objek material. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian milik Farhat adalah Farhat menggunakan unsur-unsur intrinsik dalam menganalisis unsur pembangun naratif objek material sedangkan penulis menggunakan unsur-unsur naratif film dalam menganalisis unsur pembangun naratif dalam objek material. Perbedaan kedua terletak pada teori yang digunakan, teori nilai moral yang digunakan milik Farhat berasal dari buku milik Nurgiyantoro yang berjudul “Teori Pengkajian Fiksi”.

2.2. Kerangka Teori

2.2.1. Unsur Naratif

Film secara umum memiliki dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dalam film (fiksi), unsur naratif adalah motor penggerak sebuah cerita. Sementara unsur sinematik merupakan aspek teknis pembantu film. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita film (Pratista, 2017: 23-24). Setiap film (fiksi) tidak mungkin lepas dari unsur naratif karena dalam cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, elemen ruang, elemen waktu dan tujuan. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur-unsur naratif secara keseluruhan.

2.2.1.1. Elemen Ruang

Sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, yaitu selalu menunjuk pada lokasi dan wilayah yang tegas, seperti di rumah si A, di kota B, atau di negara C. Latar cerita bisa menggunakan lokasi sesungguhnya (nyata) atau dapat pula rekaan (fiktif) (Pratista, 2017: 65). Elemen ruang memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Hal ini penting untuk memberikan kesan realistis kepada para penonton, menciptakan suasana tertentu yang seolah-olah sungguh-sungguh terjadi.

2.2.1.2. Elemen Waktu

Layaknya elemen ruang, hukum kausalitas merupakan dasar dari unsur naratif yang terikat oleh waktu. Sebuah cerita tidak akan terjadi tanpa adanya unsur waktu. Terdapat beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan naratif sebuah film, yakni urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

2.2.1.2.1. Urutan Waktu

Urutan waktu menunjuk pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua macam pola, yakni linier dan nonlinier (Pratista, 2017: 67).

Penuturan cerita secara linier, memudahkan kita untuk melihat hubungan kausalitas, jalinan satu peristiwa dengan satu peristiwa yang lainnya. Jika urutan waktu cerita dianggap A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya juga sama, yakni A-B-C-D-E.

Pola urutan waktu secara nonlinier adalah pola yang memanipulasi urutan waktu dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas. Jika urutan waktu cerita dianggap A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya dapat C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E.

2.2.1.2.2. Durasi Waktu

Durasi waktu adalah panjang pendeknya waktu yang digunakan sebuah film untuk menampilkan cerita yang utuh. Durasi waktu dapat film rata-rata hanya berkisar 90 hingga 120 menit. *Anime Gintama* berdurasi kurang lebih 25 menit setiap episodenya. Setiap episodenya menggunakan 1 menit 30 detik di awal dan di akhir episode untuk *opening* dan *closing*, dengan 22 menit sisa durasi digunakan untuk menampilkan cerita.

2.2.1.2.3. Frekuensi Waktu

Umumnya sebuah adegan hanya akan ditampilkan sekali saja sepanjang cerita film. Dalam kasus tertentu, melalui penggunaan teknik kilas-balik atau kilas-depan, adegan dapat muncul kembali bahkan bisa berkali-kali sesuai tuntutan cerita. Motif cerita juga mampu memotivasi sebuah adegan untuk diulang hingga beberapa kali.

2.2.1.3. Tokoh

Dalam setiap film cerita umumnya memiliki karakter utama dan pendukung. Karakter utama adalah motivator utama yang menjalankan alur naratif sejak awal hingga akhir cerita. Tokoh utama diistilahkan sebagai protagonis sedangkan karakter pendukung bisa berada di pihak protagonis

maupun pihak antagonis (pihak lawan, musuh atau rival). Karakter pendukung sering bertindak sebagai pemicu konflik atau kadang sebaliknya dapat membantu karakter utama dalam menyelesaikan masalahnya (Pratista, 2008: 44).

2.2.1.4. Permasalahan dan Konflik

Permasalahan dapat diartikan sebagai penghalang yang dihadapi tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya. Permasalahan sering kali ditimbulkan pihak antagonis karena memiliki tujuan yang sama atau berlawanan dengan pihak antagonis. Permasalahan klasik antara protagonis dan antagonis adalah pihak antagonis ingin menguasai dunia sedangkan pihak protagonis ingin menyelamatkan dunia. Permasalahan lain yang dapat timbul adalah masalah dari dalam diri tokoh utama yang kemudian memicu konflik batin.

2.2.1.5. Tujuan

Setiap tokoh yang terdapat di dalam sebuah cerita pasti memiliki sebuah tujuan. Tujuan dan harapan tersebut dapat berupa fisik (materi) maupun nonfisik (nonmateri). Tujuan fisik contohnya: dalam film *superhero* para pahlawan bertujuan untuk mengalahkan musuh untuk menyelamatkan dunia atau dalam film romansa di mana tokoh utama akan berjuang demi mendapatkan cintanya, dan lain sebagainya. Tujuan nonfisik contohnya mencari kepuasan hati, kebahagiaan, eksistensi diri, dan sebagainya.

2.2.2. Sosiologi Sastra

Dalam buku *Pemandu di Dunia Sastra* karangan Dick Hartoko dan B. Rahmanto dipaparkan bahwa sosiologi sastra adalah cabang ilmu sastra yang mempelajari sastra dalam hubungannya dengan kenyataan sosial (Noor, 2010: 87).

Swingewood berpendapat bahwa, pada tahapan dasar, sosiologi dan karya sastra mengemukakan ikhtisar yang sama. Sosiologi adalah studi obyektif manusia dalam masyarakat, institusi, dan proses sosial yang dilakukan untuk mengetahui keberadaan dan pola kerjanya. Karya sastra, seperti halnya sosiologi, juga membicarakan tentang kehidupan manusia, cara beradaptasi, dan keinginannya untuk berubah (Wahyudi, 2013: 56-57).

Karya sastra, meskipun didasarkan atas proses penerapan sosiokultural secara imajinatif, dalam kenyataannya konstruksi naratifitas yang dihasilkan bukan semata-mata khayalan, melainkan juga menampilkan unsur-unsur sosial dengan kualitas faktual. Artinya, karya juga memasukkan sejumlah unsur, yang oleh masyarakat dianggap fakta-fakta objektif, fakta yang mungkin dan pernah terjadi dalam masyarakat (Ratna, 2003: 243-244).

Dengan demikian, sosiologi sastra di sini objek kajian utamanya adalah sastra, yang berupa sastra, sedangkan sosiologi berguna sebagai ilmu untuk memahami gejala-gejala sosial yang terdapat di dalam karya sastra, baik dari segi penulis, pembaca, fakta sosial, definisi sosial maupun perilaku sosial.

2.2.3. Nilai Moral

Makna nilai dalam sastra menurut Waluyo (2002: 28) adalah kebaikan yang ada dalam makna karya sastra bagi kehidupan seseorang (Wicaksono, 2017:

322). Shipley (1962: 437) menyebutkan dalam *Dictionary of World Literature* dijelaskan bahwa, nilai-nilai dalam sebuah karya sastra dapat berupa: 1) nilai hedonik: yang memberikan kesenangan secara langsung; 2) nilai artistik: yang memmanifestasikan keterampilan seseorang; 3) nilai kultural: yang mengandung hubungan yang mendalam dengan suatu masyarakat atau kebudayaan; 4) nilai etik-moral-religius: nilai yang tepancar merupakan ajaran-ajaran yang ada sangkut pautnya dengan etika, moral dan agama; dan 5) nilai praktis: nilai-nilai praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan (dalam Baribin, 1989: 80-81).

Menurut KBBI (1994) secara umum moral menyaran pada pengertian (ajaran tentang) baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya; akhlak, budi pekerti, susila (dalam Nurgiyantoro, 2012: 320). Moral dalam cerita, menurut Kenny (1966: 89), biasanya dimaksudkan sebagai suatu saran yang berhubungan dengan ajaran moral tertentu yang bersifat praktis, yang dapat diambil (dapat ditafsirkan) lewat cerita yang bersangkutan oleh pembaca. Ia merupakan “petunjuk” yang sengaja diberikan oleh pengarang tentang berbagai hal yang berhubungan dengan masalah kehidupan, seperti sikap, tingkah laku, dan sopan santun pergaulan (Nurgiyantoro, 2012: 321).

Dapat diambil kesimpulan bahwa nilai moral dalam karya sastra biasanya bertujuan untuk mendidik manusia agar mengenal nilai-nilai estetika dan budi pekerti. Lebih lanjut karya sastra dapat menjadi media pembantu para penikmat sastra untuk memahami ide-ide tentang moral dan membantu pembaca untuk menyikapi moral yang tidak layak. Selain itu nilai moral dalam karya sastra

biasanya merupakan cerminan pandangan hidup sang pengarang akan nilai-nilai kebenaran dan hal tersebut yang pengarang ingin sampaikan pada para pembaca atau penonton.

Wicaksono dalam bukunya *Pengkajian Prosa Fiksi* (2017: 343-352) mengemukakan adanya empat macam ajaran moral, yakni: 1) Hubungan Manusia dengan Tuhan; 2) Hubungan Manusia dengan Dirinya Sendiri; 3) Hubungan Manusia dengan Manusia dalam Lingkup Sosial; dan 4) Hubungan Manusia dengan Alam.

1) Hubungan Manusia dengan Tuhan

Nilai-nilai religius yang terkandung dalam karya sastra dimaksudkan agar penikmat karya tersebut mendapatkan renungan-renungan batin dalam kehidupan yang bersumber pada nilai-nilai agama. Berikut adalah bentuk-bentuk hubungan manusia dengan Tuhan:

a. Pasrah dan menurut kepada Tuhan

Adalah sikap mental dan kepatuhan manusia untuk selalu menerima dan menjalankan segala ketentuan yang telah diberikan oleh Tuhan, baik berupa larangan maupun perintah-Nya atas dasar kecintaan seorang hamba dengan Tuhannya.

b. Perasaan berdosa kepada Tuhan

Sikap manusia yang selalu diawasi oleh Tuhan sehingga pada saat melakukan suatu kesalahan, ia akan merasa berdosa kepada Tuhan dan berjanji tidak akan mengulangi kesalahan-kesalahannya.

c. Takut kepada Tuhan

Takut kepada Tuhan yakni sikap manusia yang menyerahkan dirinya kepada Tuhannya dan merasa takut akan melakukan kesalahan kepada Tuhan.

d. Berdoa atau memohon kepada Tuhan

Sikap manusia yang selalu percaya kepada Tuhan akan selalu mendengar dan mengabulkan segala doa yang disampaikan kepadanya.

e. Mengakui kebesaran Tuhan

Sikap yang percaya bahwa Tuhan itu Maha Besar dan Maha Berkuasa atas segala sesuatu.

f. Duka cita kepada Tuhan

Sikap yang selalu berusaha untuk mencurahkan segala keluh kesah dan penderitaan kepada Tuhan, karena Tuhan adalah tempat untuk mengadu.

g. Perasaan keagamaan

Sikap manusia di mana setiap tindakannya didasari oleh nilai-nilai keagamaan atau ketuhanan.

2) Hubungan Manusia dengan Dirinya Sendiri

Keutamaan moral sehubungan dengan batin atau kata hati manusia adalah sebagai “panduan” untuk melakukan perbuatan baik meliputi kerendahan hati, penuh percaya diri, keterbukaan, kejujuran, kerja keras, keandalan dan penuh kasih.

a. Eksistensi diri

Kualitas yang dimiliki seseorang, seseorang tidak akan diakui eksistensinya apabila tidak memiliki kualitas yang mencolok.

b. Harga diri

Penilaian individu terhadap dirinya sendiri sebagai orang yang memiliki kemampuan, keberartian, berharga dan kompeten.

c. Rasa percaya diri

Kondisi mental atau psikologi seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk melakukan suatu perbuatan atau tindakan.

d. Rasa takut

Tanggapan terhadap suatu ancaman. Rasa takut merupakan sebuah mekanisme pertahanan dalam hidup sebagai sebuah respon terhadap stimulus tertentu.

e. Rasa rindu

Keinginan yang kuat untuk bertemu dan sangat ingin dan berharap terhadap sesuatu.

f. Rasa dendam

Amarah yang tidak terlampiaskan atau tersalurkan sehingga di dalam hati menjadi sebuah sifat buruk untuk membalas perbuatan orang lain.

g. Rasa kesepian

Sikap seseorang yang merasa bahwa dirinya penuh akan kesendirian, kehampaan, kesunyian dan kesedihan.

h. Tanggung jawab terhadap diri sendiri

Menuntut kesadaran setiap orang untuk memenuhi kewajibannya sendiri untuk mengembangkan kepribadiannya sebagai makhluk pribadi.

i. Kewajiban terhadap diri sendiri

Sikap yang harus ditaati sebagai sesuatu yang ia kehendaki karena diyakini sebagai hal yang baik.

j. Sopan santun

Sikap yang mendorong untuk berbuat baik dan menghargai orang lain.

3) Hubungan Manusia dengan Manusia dalam Lingkup Sosial

Nilai sosial yang mengacu pada hubungan antar individu dengan individu yang lain dalam sebuah masyarakat. Bagaimana seseorang harus bersikap, bertindak dalam menyelesaikan masalah dan menghadapi situasi tertentu.

a. Berpikiran positif

Sikap manusia yang selalu melihat sikap orang lain dari sisi positifnya.

b. Menolong sesama

Sikap manusia dalam kondisi apa pun selalu membela dan menolong sesamanya tanpa melihat status seseorang.

c. Cinta kasih sejati

Sikap manusia yang mencintai sesamanya bukan karena kedudukan, status, pendidikan, kekayaan, keturunan, ras, agama, dan sebagainya tetapi lebih karena manusia merupakan makhluk Tuhan yang berhak mendapat cinta, perhatian dan kasih sayang dari sesamanya.

d. Membantu yang lemah tanpa pamrih

Sikap menolong atau membantu sesamanya tanpa mengharapkan imbalan.

e. Saling menghargai

Sikap untuk menghargai sesamanya walaupun ada perbedaan sekecil apa pun.

f. Saling mengenal

Sikap yang mencoba mengenal sesamanya sehingga terjalin suatu hubungan baik di antara sesama manusia.

4) Hubungan Manusia dengan Alam

Nilai moral yang terkandung dalam hubungan manusia dengan alam meliputi pemanfaatan sumber daya alam, menjaga dan melestarikan alam. Apabila setiap manusia telah menyadari rasa tanggung jawabnya terhadap alam berarti kelangsungan hidup manusia akan terjaga kedamaian, kebahagiaan dan kesejahteraan.

a. Menjaga dan melestarikan alam untuk menghindari semua bencana yang disebabkan kecerobohan manusia.

Manusia diharapkan untuk terus menjaga dan merawat alam agar berkurangnya bencana alam yang disebabkan akibat kerusakan alam oleh manusia tidak bertanggung jawab.

b. Pemanfaatan sumber daya alam sebaik-baiknya.

Manusia diharapkan agar memanfaatkan sumber daya alam yang ada dengan sebaik-baiknya sehingga anak cucu di kemudian hari dapat menikmatinya juga.

BAB 3

PEMBAHASAN

Dalam bab ini terdapat dua subbab yang akan menjelaskan unsur-unsur naratif *anime* GTM dan nilai-nilai sosial yang terdapat di dalam *anime* GTM. Unsur-unsur naratif yang akan dideskripsikan antara lain, elemen ruang, elemen waktu yang meliputi urutan waktu, tokoh, permasalahan dan konflik, serta tujuan. Nilai-nilai sosial yang dideskripsikan berupa nilai-nilai moral dengan landasan teori milik Andri Wicaksono.

3.1. Unsur-unsur Naratif

3.1.1. Elemen Ruang

Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas. Hal tersebut dinamakan elemen ruang. Elemen ruang utama pada *anime* GTM adalah kota Ooedo, sebuah kota fiktif yang diambil berdasarkan pada kota Edo (nama lain dari Tokyo pada zaman dulu). Adapun elemen ruang lain yang terdapat di dalam *anime* GTM, antara lain:

a. Distrik Kabuki

Distrik Kabuki adalah sebuah distrik pertokoan dan hiburan yang terdapat di kota Ooedo. Di distrik inilah *Yorozuya Gin-chan* dan Klub *Host Takamagahara* berada. Distrik ini merupakan tempat yang penting dalam *anime* GTM, karena banyak kejadian penting yang terjadi di distrik ini.



Gb. 3.1. Suasana jalan di Distrik Kabuki (episode 31, 07:30)

b. *Yorozuya Gin-chan*

Yorozuya Gin-chan adalah tempat dimana Gintoki dan Kagura tinggal sekaligus tempat kerja Gintoki dan kawan-kawannya. *Yorozuya Gin-chan* adalah sebuah kantor yang menerima segala jenis pekerjaan. *Yorozuya Gin-chan* terletak di lantai dua tepat di atas Snack Otose, bar milik Otose-san.



Gb. 3.2. *Yorozuya Gin-chan* (episode 31, 05:07)

c. Pabrik Mamushi

Sebuah pabrik tempat Gintoki bekerja setelah pembubaran *Yorozuya Gin-chan*. Pabrik ini merupakan tempat perakitan bom yang disamarkan menjadi pabrik pembuatan maskot *Justaway*. Pabrik ini selain tempat pembuatan

maskot, juga dicurigai sebagai tempat yang menyediakan persediaan senjata bagi para pemberontak pemerintahan.



Gb. 3.3. Suasana pabrik (episode 33, 02: 14)

d. Klub *Host* Takamagahara

Sebuah klub hiburan terkenal di Distrik Kabuki yang dipenuhi oleh laki-laki tampan yang bekerja sebagai *host*³. *Host* adalah sebuah pekerjaan dimana para lelaki menjual jasa *service* berupa teman berbicara pada wanita sembari ditemani minuman beralkohol. Untuk menjadi seorang *Host* diperlukan kepercayaan diri dan kharisma yang tinggi sehingga bisa memikat hati pelanggannya, biasanya selain pandai berbicara *Host* juga memiliki berbagai keahlian seperti sulap, menyanyi bahkan menari. Di setiap klub *Host* terdapat sebuah sistem peringkat dimana *host* yang memiliki pelanggan paling banyak akan memperoleh gelar *Host* Nomor Satu.

³ https://en.wikipedia.org/wiki/Host_and_hostess_clubs#Hosts (diakses 20 Mei 2019, pukul 19:43 WIB)



Gb. 3.4. Klub *Host* Takamagahara

3.1.2. Elemen Waktu

Elemen waktu juga merupakan dasar dari unsur naratif yang terikat oleh waktu. Hal ini dikarenakan sebuah cerita tidak akan terbentuk tanpa adanya unsur waktu di dalamnya. Ada tiga aspek waktu yang terdapat dalam elemen waktu yakni, urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu. Namun dalam penelitian ini penulis hanya akan menggunakan salah satu saja yaitu, urutan waktu.

3.1.2.1. Urutan Waktu

Di dalam film terdapat dua jenis pola urutan waktu yakni, pola linier dan pola non linier. Pola linier adalah pola yang menceritakan cerita dalam film secara runut contohnya, A-B-C-D-E. Sedangkan pola non linier adalah pola yang menceritakan cerita dalam film secara acak atau tidak runut contohnya, A-C-D-B-E. *Anime* GTM baik dalam episode 31-32 maupun episode 54-55 sama-sama menggunakan pola linier dalam menjabarkan jalan ceritanya. Di bawah ini adalah penjabaran dari pola urutan waktu dalam *anime* GTM:

3.1.2.1.1. Urutan waktu pada episode 31-32

Bagian A: Gintoki mengalami kecelakaan dan mengalami amnesia.

Bagian B: Gintoki dibantu kawan-kawannya untuk mengembalikan ingatannya namun tidak berhasil.

Bagian C: Gintoki yang mengalami amnesia bekerja di sebuah pabrik yang bermasalah serta konflik antara *Shinsengumi* dan kepala pabrik.

Bagian D: Kembalinya ingatan Gintoki dan ditangkapnya kepala pabrik.

Penjelasan urutan-urutan waktu di atas adalah sebagai berikut:

A. Gintoki mengalami kecelakaan dan mengalami amnesia

Pada bagian pembuka terlihat, Gintoki mengendarai vespa miliknya sembari mengeluh setelah membeli majalah mingguan *Jump*. Ketika perjalanan pulang Gintoki mengalami kecelakaan dimana vespa miliknya bertabrakan dengan sebuah mobil yang melaju dari arah yang lain. Adegan kemudian berpindah tempat ke rumah sakit dimana Gintoki dirawat dan dokter menyatakan Gintoki mengalami amnesia.



Gb. 3.5. Gintoki mengalami kecelakaan

- 1) 銀時 : ああ、まったく…。いいかげんに「ジャンプ」は卒業だ
ってこの前心に誓ったってえのに…。どうしてこうな
るんだろくなあ、オイ！ (episode 31, 01:45-01:52)

Gintoki : Yang benar saja, walaupun sudah berjanji akan lulus dari
“*JUMP*”, kenapa hal ini bisa terjadi, oi!



Gb. 3.6. Gintoki mengalami amnesia

- 2) 銀時 : いったい 誰だい？ 君たちは。僕の知り合いなのかい？
(episode 31, 03:52-03:57)

皆 : ええ～!! 記憶喪失!?

Gintoki : Sebenarnya, siapa kalian? Apakah kalian kenalanku?

Semua : Eeh!! Amnesia!?

- B. Gintoki dibantu kawan-kawannya untuk mengembalikan ingatannya
namun tidak berhasil

Atas saran Otose-san, Shinpachi dan Kagura mengajak Gintoki
berjalan-jalan di jalan-jalan kota Oedo dengan harapan akan
mengembalikan ingatan Gintoki yang hilang.

3) お登勢 : 江戸の町ぶらりと回ってきた。コイツは江戸中に枝張ってる男だ。記憶呼び覚ますきっかけなんて、そこから中転がってるだろう。(episode 31, 07:25-07:32)

Otose : Sementara ini ajaklah dia berkeliling di jalan kota Edo. Dia memiliki banyak kenalan di Edo. Mungkin saja akan ada sesuatu yang akan mengembalikan ingatannya.

Merasa dirinya tidak akan mendapatkan ingatannya kembali, Gintoki yang merasa membebani Shinpachi dan Kagura memutuskan untuk membubarkan *Yorozuya Gin-chan* dan meninggalkan Kagura dan Shinpachi.

4) 銀時 : だから… 万事屋はここで解散しましょう。(episode 31, 22:04-22:06)

Gintoki : Oleh karena itu... *Yorozuya* cukup sampai disini saja.



Gb. 3.7. Kagura dan Shinpachi di *Yorozuya Gin-chan*.

C. Gintoki yang mengalami amnesia bekerja di sebuah pabrik yang bermasalah serta konflik antara *Shinsengumi* dan kepala pabrik

Setelah pembubaran *Yorozuya Gin-chan*, Gintoki bekerja di sebuah pabrik pembuatan maskot. Namun pabrik dimana Gintoki bekerja adalah kedok untuk menutupi tujuan pabrik tersebut yakni, pembuatan senjata untuk para pemberontak. Selagi bekerja di pabrik tersebut datanglah seorang anggota *Shinsengumi* yang menyamar sebagai pekerja pabrik guna menyelidiki kebenaran rumor kedok pabrik tersebut. Hal tersebut dibuktikan dari potongan dialog salah satu anggota *Shinsengumi* dibawah ini:

5) 山崎 : その実は攘夷志士を囲い幕府を転覆せんと企ててるとウワサされてるんです。他にもこの工場の裏で攘夷浪士の武器を製造しているとか近く大量殺戮兵器を用いて大きな騒ぎを起こそうとしているとかロクなウワサがない…。 (episode 32, 08:24-08:40)

Yamazaki : Sebenarnya pabrik ini dirumorkan menyembunyikan prajurit *Jouishishi* dan berencana menggulingkan *Bakufu*. Selain itu, kedok lain dari pabrik ini adalah sebagai manufaktur senjata untuk *Jouiroushi*, di dekat sini katanya disembunyikan senjata besar guna menimbulkan kepanikan. Tidak ada satupun rumor yang bagus....

Saat sedang menyelidiki kebenaran rumor pabrik, salah satu maskot yang sedang dipegang pekerja pabrik jatuh dan meledak, menunjukkan

bahwa rumor tentang pabrik memang benar adanya. Selanjutnya *Shinsengumi* datang untuk menangkap kepala pabrik, konflik antara *Shinsengumi* dan kepala pabrik pun tak terelakkan.

D. Kembalinya ingatan Gintoki dan ditangkapnya kepala pabrik

Ditengah-tengah konflik ingatan Gintoki yang hilang tiba-tiba kembali, ia pun membantu *Shinsengumi* dalam menangkap kepala pabrik. Gambar dibawah menunjukkan ingatan Gintoki yang perlahan kembali, ditandai dengan Shinpachi dan Kagura yang pada mulanya berwarna hitam putih serta memiliki raut wajah biasa kemudian menjadi berwarna dan tersenyum. Setelah kepala pabrik resmi ditangkap oleh *Shinsengumi*, Gintoki mengajak Shinpachi dan Kagura pulang ke *Yorozuya Gin-chan*, yang berarti *Yorozuya Gin-chan* tidak jadi dibubarkan dan kembali seperti semula.



Gb. 3.8. Ingatan Gintoki kembali

3.1.2.1.2. Urutan waktu pada episode 54-55

Bagian A: Munculnya seorang Ibu secara tiba-tiba dan meminta Gintoki beserta kawan-kawan untuk membantu mencari anaknya.

- Bagian B: Pencarian Gintoki dan kawan-kawan mencari anak Sang Ibu.
- Bagian C: Gintoki dan kawan-kawan menemukan seseorang yang mereka kira adalah anak Sang Ibu.
- Bagian D: Sekumpulan *yakuza* membuat keributan di Klub *Host Takamagahara*.
- Bagian E: Selesainya konflik dengan *yakuza* dan perpisahan dengan Sang Ibu.

Adapun penjelasan urutan waktunya sebagai berikut ini:

- A. Munculnya seorang ibu secara tiba-tiba dan meminta Gintoki beserta kawan-kawan untuk membantu mencari anaknya

Adegan pertama dibuka dengan seorang Ibu yang membangunkan Gintoki dan Kagura. Gintoki, Kagura dan Shinpachi yang sudah tidak memiliki ibu bertanya-tanya siapakah Ibu tersebut. Sang Ibu kemudian menjelaskan bahwa ia adalah Ibu dari Hachirou, dan datang ke Ooedo bertujuan untuk mencari anaknya setelah lima tahun tidak mendengar kabar Hachiro.

- 6) 母ちゃん：これウチの息子の八郎なんだけどさ，5年前江戸に上京してから音信不通で…。この街で働いてるのは確かなんだよ！一緒に捜してくれないかい？(episode 54, 05:30-05:40)

Sang Ibu : Ini adalah putraku Hachiro, aku kehilangan kontak dengannya semenjak ia pindah ke Edo lima tahun lalu.

Tidak salah lagi, ia pasti bekerja di kota ini. Maukah kalian membantuku mencarinya bersama-sama?.

B. Pencarian Gintoki dan kawan-kawan mencari anak Sang Ibu

Gintoki dan kawan-kawan mencoba mencari Hachirou dengan berkeliling di jalan-jalan Distrik Kabuki. Gintoki dan kawan-kawan mengalami kesulitan dalam mencari anak Sang Ibu karena tidak ada orang yang mengetahui keberadaannya, sehingga Gintoki dan kawan-kawan menyimpulkan bahwa ada kemungkinan Hachirou telah merubah dirinya menjadi orang lain.

7) 銀時 : どうやら、孝行者の息子は親からもらったツラニ～
三度変えてるな…。 (episode 54, 08:06-08:13)

新八 : 整形ですか? なんて そんな…。

Gintoki : Tampaknya anak berbakti itu telah merubah setidaknya dua, tiga kali wajah yang dia terima dari kedua orang tuanya...

Shinpachi : Operasi plastik? Sampai sejauh itu...

C. Gintoki dan kawan-kawan menemukan seseorang yang mereka kira adalah anak Sang Ibu

Saat sedang berkeliling di Distrik Kabuki Gintoki dan kawan-kawan tanpa sengaja melihat orang yang mirip dengan foto yang mereka ubah menurut imajinasi mereka untuk mempermudah usaha mereka ketika mencari anak kandung Sang Ibu. Orang tersebut juga memiliki nama yang sama dengan nama anak Sang Ibu yaitu Hachirou. Mengetahui Hachirou

bekerja di sebuah klub *Host* bernama Takamagahara, Gintoki dan kawan-kawan lantas menyelidiki lebih lanjut ke klub tempat Hachirou bekerja.



Gb. 3.9. Foto Hachirou yang telah diubah oleh Gintoki dan kawan-kawan



Gb. 3.10. Hachirou

D. Sekumpulan *yakuza* membuat keributan di Klub *Host* Takamagahara

Konflik dimulai dengan sekumpulan *yakuza* datang untuk memaksa Kyoushirou selaku pemilik klub *Host* Takamagahara untuk bekerja sama dengan mereka. Kedatangan para *yakuza* tersebut membuat pengunjung klub menjadi panik, sehingga menimbulkan keributan di klub *Host* Takamagahara. Ditengah kepanikan yang terjadi tanpa Gintoki dan kawan-kawan sadari Sang Ibu diculik dan dijadikan sandera oleh *yakuza*.



Gb. 3.11. Suasana di klub *Host* Takamagahara setelah kedatangan para *yakuza*

E. Selesainya konflik dengan *yakuza* dan perpisahan dengan Sang Ibu

Menyadari bahwa Sang Ibu diculik oleh *yakuza*, Gintoki dan kawan-kawan langsung bergegas pergi untuk menyelamatkannya. Setelah mengalahkan para *yakuza* dan menyelamatkan Sang Ibu, akhirnya Sang Ibu memutuskan untuk pulang. Walaupun Gintoki dan kawan-kawan merasa mereka belum berhasil dalam menemukan anak dari Sang Ibu, namun Sang Ibu sudah menyadari bahwa Kyoushirou adalah Hachirou adalah orang yang sama yakni, anak kandungnya yang telah merubah wajahnya.



Gb. 3.12. Pemimpin *yakuza* dikalahkan oleh Gintoki



Gb. 3.13. Sang Ibu pamit dengan Gintoki dan kawan-kawan. Sang Ibu dalam perjalanan

3.1.3. Pelaku Cerita

Dalam sebuah film terdapat dua jenis pelaku cerita yakni, pelaku utama dan pelaku tambahan. Pelaku utama atau protagonis adalah pelaku cerita yang selalu muncul di setiap cerita atau episode. Pelaku tambahan atau pendukung adalah pelaku cerita yang muncul dalam cerita baik di awal, pertengahan maupun akhir dan frekuensi kemunculannya tidak sesering pelaku utama. Berikut adalah pelaku cerita yang muncul di dalam *anime* GTM episode 31-32 dan episode 54-55:

3.1.3.1. Pelaku Utama

A. Sakata Gintoki

Sakata Gintoki adalah salah satu pelaku utama dalam serial *anime* GTM. Sosok Gintoki dalam *anime* GTM digambarkan sebagai seorang samurai veteran perang *Joui*⁴ sehingga dapat disimpulkan Gintoki memiliki rasa patriotisme dan keadilan yang tinggi. Gintoki adalah orang yang cakap dalam bermain pedang, berani serta kuat, dengan

⁴ Perang dimana para samurai Jepang melawan makhluk asing yang ingin menguasai Jepang.

rambut perak sebagai ciri khasnya ia dikenal sebagai *Shiroyasa* atau Setan Putih oleh musuh-musuhnya. Setelah perang selesai, Gintoki mendirikan *Yorozuya Gin-chan* dan menghabiskan hari-harinya sebagai masyarakat biasa di Distrik Kabuki, banyak warga distrik ini yang berteman baik dengan Gintoki. Walaupun Gintoki digambarkan sebagai seseorang yang kuat, ia juga digambarkan memiliki sifat suka bermalas-malasan dan suka mengeluh, hal tersebut dibuktikan dari potongan dialog dibawah ini:

- 8) 神楽 : まあ、なんでも屋つつうかほとんど何もやってない屋アル。プー太郎だったアル。(episode 31, 05:22-05:25)

Kagura : Hmm, dibilang “melakukan apa saja” sebenarnya kau tidak melakukan apa-apa. Hanya duduk dan bermalas-malasan saja.

- 9) 神楽 : そうアル! いつもこのソファに座って、鼻クソほじって、ぼやいてたアル。(episode 31, 05:54-05:58)

Kagura : Benar! Kau selalu duduk di sofa ini sambil mengorek hidung dan mengeluhkan banyak hal.

Dari potongan dialog 8) dan 9) diatas dapat disimpulkan bahwa Kagura membuktikan sifat Gintoki yang pemalas dan suka mengeluh. Gintoki dalam *anime* GTM juga memiliki sebuah kegemaran yang tidak biasanya dilakukan oleh seorang pria dewasa yakni membaca majalah komik mingguan *Jump*. Hal tersebut dibuktikan dari potongan dialog nomor 1) yang mana Gintoki mengeluh walau sudah seusia ini

ia masih tetap membaca *Jump* walaupun seharusnya ia sudah “lulus” dari kegiatan tersebut. Selain membaca *Jump*, Gintoki juga memiliki kegemaran memakan makanan manis, hal tersebut dibuktikan oleh potongan dialog dibawah ini:

10) 銀時 : こ、これは…。なんだろう？ 不思議だ。体が勝手に引き寄せられる。(episode 31, 16:12-16:24)

新八 : あっ、甘いもの！

神楽 : そうね！ 甘いもの食べさせたら記憶がよみがえるかもしれないよ！

Gintoki : A, apa ini? Aneh sekali. Tiba-tiba badanku seperti tertarik.

Shinpachi : A, makanan manis!

Kagura : Oh iya! Mungkin dengan memakan makanan manis akan mengembalikan ingatannya!

Sifat dan kegemaran Gintoki lainnya adalah memiliki sifat penolong yang dibuktikan pada adegan di episode 54 menit ke 22:20. Gintoki, Kagura dan Shinpachi melihat Kyoushirou yang terdesak karena klub *Hostnya* diancam oleh sekumpulan *yakuza* langsung menolong tanpa diminta oleh siapapun. Gintoki juga memiliki ketidaksukaan pada anak muda yang berlaku kurang ajar kepada orang tua, menunjukkan bahwa Gintoki memiliki sifat yang menghormati pada yang lebih tua.

B. Shimura Shinpachi

Shinpachi adalah salah satu dari tiga tokoh utama dalam serial *anime* GTM. Seorang anak laki-laki yang ingin belajar menjadi samurai, semenjak berkenalan dengan Gintoki. Shinpachi yang merupakan *tsukkomi*⁵ di antara Gintoki dan Kagura. Shinpachi memiliki peran sebagai penengah diantara keduanya yakni, yang membenahi tingkah bodoh atau hal-hal aneh yang akan dilakukan Kagura dan Gintoki. Dapat dilihat dari potongan dialog dibawah saat Kagura membiarkan Gintoki digigit oleh Sadaharu. Shinpachi marah akan kelalaian Kagura membiarkan Sadaharu menggigit Gintoki yang baru pulang dari rumah sakit.



Gb. 3.14. Shinpachi memarahi Kagura yang membiarkan Gintoki digigit Sadaharu

11) 新八 : って神楽ちゃん！血出てるから！！記憶どころか意識もってかれちゃうからさ！早くなんとかしてえ！！
(episode 31, 06:39-06:43)

Shinpachi : Kagura-chan! Kalau begitu tidak hanya memori tapi kesadarannya juga akan hilang! Cepat lakukan sesuatu!

⁵ *Tsukkomi* atau *straight man* adalah sebutan bagi orang yang “meluruskan” lawakan atau kelakuan bodoh dalam grup lawak di Jepang.

Shinpachi juga seorang anak yang sopan, dapat dilihat ketika ia memanggil kakak perempuannya dengan sebutan *ane-ue* (姉上). Sifat sopan tersebut juga dapat dilihat ketika Shinpachi menolak halus tawaran sarapan dari Sang Ibu. Walaupun dengan paksaan Sang Ibu, Shinpachi yang telah sarapan di rumah tetap memakan sarapan dari Sang Ibu.

12) 母ちゃん : ご飯は? 中盛り? 大盛り? (episode 54, 01:43-01:53)

新八 : いや、僕もう食べてきたんで…。

母ちゃん : なに言ってるの! あんた。そんなめがねかけて!! しつかり食べないから目悪くなるんだよ!

新八 : いや、めがね関係ないでしょ。

Sang Ibu : Nasinya mau seberapa? Sedang? Banyak?

Shinpachi : Tidak usah, saya sudah makan…

Sang Ibu : Bicara apa kamu! Kamu bahkan pakai kacamata!! Itu karena kamu tidak cukup makan makanya penglihatanmu menjadi buruk.

Shinpachi : Tidak ada hubungannya dengan kacamata.

Shinpachi selain bersifat sopan, juga memiliki sifat pantang menyerah, dibuktikan pada adegan dimana Shinpachi dan Kagura berusaha keras menolong Gintoki mengembalikan ingatannya. Kagura dan Gintoki bersama dengan Shinpachi dengan berkeliling kota dan menemui orang-orang terdekat Gintoki dengan harapan ingatan Gintoki akan kembali. Shinpachi juga seorang kapten klub pendukung

penyanyi idola Otsuu, membuktikan ia memiliki sifat kepemimpinan.

Shinpachi juga memiliki sifat tolong menolong pada sesama.

C. Kagura

Kagura merupakan satu dari tiga tokoh utama dalam serial *anime* GTM. Seorang anak perempuan yang memiliki kekuatan yang luar biasa karena ia berasal dari klan alien terkuat, Yato. Memiliki cara bicara yang khas, Kagura menyisipkan kata “*aru*” dalam setiap pembicaraannya. Kagura memiliki sifat yang blak-blakan, biasa berbicara apa adanya tanpa disaring terlebih dahulu. Contohnya ada pada potongan dialog 8) dan 9), pada potongan dialog tersebut dengan jelas Kagura menyebutkan kebiasaan buruk Gintoki tanpa rasa basa-basi. Selain bersifat blak-blakan, Kagura terkadang memiliki sifat acuh tak acuh terhadap orang yang lebih tua, seperti saat Kagura memanggil Otose dengan sebutan “*baba*” atau nenek tua.

13) お登勢：病院で、でけえ声出すんじゃないよ、バカ野郎～！

(episode 31, 02:46-02:47)

神楽　　：オメエもな！　ばばあ!! (episode 31, 02:47-02:48)

Otose　　：Di rumah sakit jangan bersuara keras, dasar bodoh!

Kagura　：Kamu juga! Nenek tua!!

Kagura meskipun memiliki sifat seperti itu, ia juga memiliki sifat penyayang, dapat dilihat pada adegan ketika Gintoki membubarkan *Yorozuya Gin-chan*. Kagura yang tidak memiliki siapa-siapa di Ooedo menganggap Gintoki dan Shinpachi sebagai keluarga dan *Yorozuya Gin-*

chan adalah rumah yang ia miliki selama di Ooedo. Kagura merasakan kesedihan yang mendalam ketika *Yorozuya Gin-chan* dibubarkan oleh Gintoki. Kagura juga memiliki sifat tolong menolong sesama.

3.1.3.2. Pelaku Tambahan

A. Otose-san

Otose-san adalah pemilik bangunan dimana Gintoki menyewa lantai atas bar miliknya sebagai kantor *Yorozuya Gin-chan*. Otose-san menganggap Gintoki dan kawan-kawan sebagai keluarganya sendiri. Otose-san adalah seorang wanita paruh baya yang telah lama tinggal di Distrik Kabuki, perokok, memiliki sifat tegas dan suka berbicara terus terang. Adapun bukti sifat-sifat tersebut dalam potongan di bawah ini:

14) 登勢：病院で、でけえ声出すんじゃないよ、バカ野郎～！

(episode 31, 02:46-02:47)

Otose : Di rumah sakit jangan bersuara keras, dasar bodoh!

15) お登勢：家賃も払わないしねえ。(episode 31, 05:34-05:35)

Otose : Uang sewapun tak pernah di bayar.

B. Sang Ibu

Sang Ibu adalah salah satu tokoh tambahan dalam *anime* GTM. Sang Ibu memiliki perawakan pendek dan gemuk. Sang Ibu sama seperti ibu-ibu biasanya, memiliki kebiasaan mengurus keperluan rumah tangga, dapat dilihat dari adegan di awal episode 54 ketika Sang Ibu membangunkan Gintoki dan Kagura untuk sarapan. Adegan tersebut dapat dilihat dari potongan dialog di bawah ini:

16) 母ちゃん : あんた ! いつまで寝てんのお !! 本当もう ! ほら起きる !! 朝ごはんできたよ ! (episode 54, 00:16-00:21)

Kaa-chan : Kamu! Mau sampai kapan kamu tidur!! Ya ampun! Ayo cepat bangun!! Sarapan sudah siap!

Sang Ibu juga memiliki sifat keras kepala dan merasa paling benar, dapat dilihat dari potongan di bawah ini, ketika Shinpachi dan Sang Ibu berargumen. Shinpachi yang menolak sarapan membuat Sang Ibu marah dan terus memaksa Shinpachi, berdalih bahwa Shinpachi memiliki penglihatan buruk karena jarang sarapan.

17) 母ちゃん : ご飯どうするの? 大盛り? 中盛り?

銀時 : じゃ、中盛りで…。

母ちゃん : なに言ってんの! そんな瘦せた体で!! 男の子はねちよっと太ってるくらいがちょうどいいの!

銀時 : うるせえな…じゃあ最初から聞くなよ!

母ちゃん : 口答えするんじゃないの! (episode 54, 01:10-01:22)

Sang Ibu : Nasinya mau seberapa? Banyak? Cukup?

Gintoki : Cukup saja…

Sang Ibu : Bicara apa kamu! Kamu sudah cukup kurus!! Anak laki-laki seharusnya berisi sedikit lebih bagus!

Gintoki : Berisik… kalau begitu jangan bertanya dari awal!

Sang Ibu : Jangan membantah!

Sang Ibu juga memiliki sifat penyayang, dapat dilihat ketika Sang Ibu rela mendatangi kota besar demi mencari sang anak. Ia juga memiliki sifat selalu berpikiran positif, Sang Ibu sangat yakin bahwa anaknya adalah anak yang baik dan tidak mungkin melakukan hal yang jahat.

C. Kyoushirou

Kyoushirou adalah seorang *Host* nomor satu di Distrik Kabuki sekaligus pemilik Klub *Host* Takamagahara. Kyoushirou banyak dikenal oleh warga sekitar Distrik Kabuki. Dirinya adalah orang yang terlihat selalu penuh percaya diri. Ia adalah Hachirou, anak kandung Sang Ibu, ia merubah wajah dan identitasnya setelah datang ke kota. Memiliki harga diri yang tinggi karena ia sudah sukses dengan berusaha keras membangun usahanya. Namun dibalik itu ia menyimpan penyesalan dan rasa malu karena telah merubah dirinya. Ia sangat menyayangi ibunya, rela bekerja di kota besar demi bisa memberikan kehidupan yang lebih baik untuk ibunya, anak yang bertanggung jawab, jujur, baik hati dan rajin di mata Sang Ibu.

D. Hachirou

Hachirou adalah *bodyguard* sekaligus sahabat baik Kyoushirou. Hachirou aslinya adalah seorang wanita bernama Hanako yang merubah gendernya. Ia adalah seorang yang sangat loyal, karena ia telah menemani Kyoushirou dari awal hingga Kyoushirou sudah sukses. Orang yang sangat mengerti Kyoushirou luar dan dalam. Ia memiliki *manner* yang baik, selalu bersikap sopan terhadap siapa saja.

3.1.4. Permasalahan dan Konflik

Setiap jalan cerita yang terjadi pasti memiliki permasalahan dan konflik yang harus diselesaikan oleh tokoh-tokoh yang terlibat. Sayuti (dalam Wicaksono 2017: 134) membagi konflik terbagi atas tiga jenis, yaitu konflik batin (tokoh dengan diri sendiri), konflik sosial (tokoh dengan tokoh lain), dan konflik alamiah (tokoh dengan alam dan lingkungan sekitar). Permasalahan dan konflik yang terjadi dalam setiap jalan cerita penting bagi pengembangan plot dalam cerita tersebut. Berikut ini adalah permasalahan dan konflik yang terjadi di *anime* GTM episode 31-32 dan episode 54-55:

3.1.4.1. Permasalahan

A. Permasalahan pada episode 31-32

Dalam episode 31-32 Gintoki sebagai tokoh utama mengalami permasalahan berupa kehilangan ingatan yang diakibatkan kecelakaan yang dialaminya di awal cerita. Bukti akan hilangnya ingatan Gintoki dapat dilihat pada dialog nomor 2). Dibantu oleh orang-orang terdekatnya, Gintoki berusaha untuk memulihkan ingatannya. Gintoki merasa apa yang dilakukan oleh orang terdekatnya merupakan hal yang sia-sia, walaupun orang-orang terdekatnya tidak merasa demikian. Gintoki kemudian memutuskan untuk tidak lagi berharap mendapatkan ingatannya kembali dan pergi dari kehidupan orang-orang terdekatnya. Pemikiran Gintoki tersebut membuat orang-orang terdekatnya merasa terpukul.

18) 銀時 : すみません… いろいろ手を尽くしてくれたのに、結局僕は何にも…。

新八 : やめてくださいよ。らしくもない。銀さんは 90 パーセント自分が悪くても残りの 10 パーセントに全身全霊をかけて謝らない人ですよ。

神楽 : ゆっくり思い出せばいいね。私たち待ってるアルから。

Gintoki : Maaf... padahal kalian sudah berusaha keras. Tapi pada akhirnya ingataku masih belum...

Shinpachi : Tolong hentikan. Bukan seperti Gin-san biasanya. Gin-san adalah tipe orang yang walaupun bersalah 90 persen tapi akan menaruh seluruh yang ia miliki pada sisa 10 persen dan tidak akan meminta maaf sedikit pun.

Kagura : Pelan-pelan saja mencoba mengingatnya. Kita akan menunggu.

Amnesia yang dialami oleh Gintoki kemudian menjadi pokok permasalahan yang menyebabkan terbentuknya rantai masalah yang terjadi di sepanjang episode 31 dan 32. Permasalahan berkelanjutannya antara lain, seperti bubarnya *Yorozuya Gin-chan* serta Gintoki yang mulai bekerja di sebuah pabrik yang ternyata berkedok sebagai tempat pembuatan senjata untuk para pemberontak.

B. Permasalahan pada episode 54-55

Permasalahan yang dihadapi oleh Gintoki dan kawan-kawan pada episode 54-55 adalah membantu pencarian seorang Ibu mencari anaknya yang telah lama tidak memberi kabar. Gintoki dan kawan-kawan

menghadapi kesulitan ketika mereka merasa anak Sang Ibu sudah merubah dirinya dan kemungkinan tidak lagi tinggal di Distrik Kabuki. Akhirnya mereka menemukan orang yang mirip dengan anak Sang Ibu, namun orang tersebut bukanlah anak dari Sang Ibu. Anak Sang Ibu ternyata adalah Kyoushirou, seorang *Host* nomor satu sekaligus pemilik Klub *Host* Takamahara, membuktikan bahwa dugaan Gintoki dan kawan-kawan benar mengenai anak Sang Ibu yang telah merubah diri.

3.1.4.2. Konflik

A. Konflik pada episode 31-32

Konflik yang terjadi pada episode 31-32 adalah antara *Shisengumi* dengan kepala pabrik. Konflik ini terjadi lantaran adanya salah satu anggota *Shinsengumi* yang telah membongkar kedok pabrik dimana Gintoki bekerja, sebagai tempat pembuatan bom rakitan serta penyalur senjata bagi para pemberontak. *Shinsengumi* kemudian datang untuk menangkap kepala pabrik hingga menimbulkan perkelahian antara kedua belah pihak.

B. Konflik pada episode 54-55

1) Konflik batin Kyoushirou

Konflik ini berasal dari rasa bersalah Kyoushirou yang merasa gagal sebagai seorang anak karena ia telah mengganti wajah yang telah diberikan oleh kedua orang tuanya. Hal tersebut dikarenakan Kyoushirou adalah anak Sang Ibu, Hachirou, yang telah lama tidak menghubungi ibunya semenjak bekerja di kota. Saat datang ke kota ia

merubah nama dan wajahnya dengan operasi plastik sehingga wajahnya menjadi tampan kemudian bekerja sebagai *Host* di sebuah klub dan membuat dirinya menjadi seorang *Host* nomor satu serta memiliki klub *host*nya sendiri yakni, Takamagahara.

2) Konflik Gintoki dan kawan-kawan dengan anggota *yakuza*

Konflik bermula ketika sekelompok *yakuza* yang datang ke klub *host* Takamagahara dengan alasan menawarkan kerja sama kepada *Kyoushirou* agar menjadi bagian grup mereka. Ditengah kekacauan yang terjadi Sang Ibu tidak sengaja menjadi sandera dan digunakan oleh *yakuza* tersebut untuk memeras *Kyoushirou*. Gintoki dan kawan-kawan tidak bisa tinggal diam dengan apa yang terjadi mencoba mencari dimana persembunyian para *yakuza* guna menyelamatkan Sang Ibu.

3.1.5. Tujuan

Setiap cerita tokoh utama pasti memiliki tujuan, baik tujuan fisik maupun tujuan non-fisik. Berikut ini adalah tujuan dari tokoh utama yang ingin dicapai dalam *anime* GTM episode 31-32 dan 54-55.

A. Sakata Gintoki

Dalam episode 31-32 tujuan yang ingin dicapai oleh Gintoki adalah mengembalikan ingatannya yang hilang akibat kecelakaan yang dialaminya di awal episode. Gintoki yang kemudian kecewa karena tidak berhasil mengembalikan ingatannya serta telah merasa menyusahkan Kagura dan Shinpachi yang membantunya, memilih pergi dan membubarkan *Yorozuya*

Gin-chan. Bukti perasaan kecewa Gintoki tersebut dapat dilihat pada potongan dialog nomor 18).

Pada episode 54-55 tujuan Gintoki untuk membantu Sang Ibu adalah imbalan yang dijanjikan oleh Sang Ibu setelah berhasil dalam menemukan anak laki-lakinya yang hilang kontak dengannya setelah pindah untuk bekerja di kota. Bukti tersebut dapat dilihat pada episode 54 menit ke 05:46 saat Sang Ibu meminta bantuan kepada Gintoki dan kawan-kawan untuk membantunya mencari anaknya, Gintoki bertanya apakah Sang Ibu memiliki uang untuk membayar jasanya.

B. Shinpachi

Di episode 31-32, Shinpachi memiliki tujuan membantu Gintoki mengembalikan ingatannya yang hilang. Shinpachi berperan sebagai pemberi semangat dan harapan, sebagai salah seorang yang dekat dengan Gintoki, Shinpachi berusaha keras membantu mengembalikan ingatan Gintoki. Shinpachi juga berusaha menghibur Gintoki ketika ia merasa kecewa ingatannya belum kembali. Ketika *Yorozuya Gin-chan* bubar, Shinpachi berusaha tegar dan memberikan semangat serta harapan kepada Kagura agar tidak menyerah akan kembalinya ingatan Gintoki dan kembalinya *Yorozuya Gin-chan*.

Shinpachi pada episode 54-55 bertujuan membantu Gintoki dalam menemukan anak Sang Ibu agar mereka mendapatkan imbalan dari Sang Ibu, hal ini ditunjukkan dalam adegan dimana Gintoki, Kagura serta Shinpachi

berkeliling Distrik Kabuki bertanya pada setiap orang apakah mereka pernah melihat anak Sang Ibu.

C. Kagura

Pada episode 31-32 Kagura memiliki tujuan membantu mengembalikan ingatan Gintoki. Hal ini didukung dalam adegan ketika Kagura mencoba mengembalikan ingatan Gintoki dengan cara mulai menceritakan kebiasaan-kebiasaan apa saja yang biasa dilakukan oleh Gintoki. Kagura bersama dengan Shinpachi mengajak Gintoki berkeliling Distrik Kabuki dengan harapan ingatan Gintoki dapat kembali.

Tujuan Kagura sama dengan Gintoki dan Shinpachi, pada episode 54-55, adalah membantu Sang Ibu menemukan anaknya yang hilang agar mendapatkan imbalan yang telah dijanjikan Sang Ibu. Kagura mengandalkan penciuman Sadaharu yang tajam berkeliling Distrik Kabuki mencari anak Sang Ibu.

D. Sang Ibu

Tujuan Sang Ibu pada episode 54-55 adalah menemukan keberadaan anaknya yang sudah lama tidak memberi kabar semenjak bekerja di kota. Dibantu oleh Gintoki, Kagura, dan Shinpachi, Sang Ibu memulai pencarian anaknya di Distrik Kabuki.

3.2. Nilai-nilai moral yang terdapat pada *anime Gintama*

3.2.1. Nilai Moral antara Manusia dengan Tuhan

Nilai moral antara manusia dengan Tuhannya adalah nilai-nilai religius yang terkandung dalam karya sastra dimaksudkan agar penikmat karya sastra tersebut mendapatkan renungan-renungan batin dalam kehidupan yang bersumber pada nilai-nilai agama. Dalam *anime* GTM penulis menemukan satu bentuk nilai moral manusia dengan Tuhannya yakni pada episode 31 menit ke 03:09. Shinpachi yang mengetahui Gintoki mengalami kecelakaan bergegas ke rumah sakit, sesampainya disana Shinpachi menemukan Kagura dan Otose-san yang telah lebih dahulu berada disana. Keduanya memberi tahu bahwa Gintoki tidak mengalami luka yang serius dan Gintoki akan baik-baik saja, mendengar itu Shinpachi memejamkan mata dan menghela napas panjang. Helelaan napas panjang yang dilakukan oleh Shinpachi dapat disimpulkan sebagai sebuah gestur bersyukur. Perasaan bersyukur Shinpachi tersebut menunjukkan perasaannya dalam mengakui kebesaran Tuhan dengan mendengar kabar bahwa Gintoki tidak apa-apa dan ia akan sembuh setelah mengalami kecelakaan. Perasaan tersebut mempercayai bahwa Tuhan Maha Besar dan Maha Berkuasa atas segala sesuatunya di dunia.

3.2.2. Nilai Moral antara Manusia dengan Dirinya Sendiri

Nilai moral antara manusia dengan dirinya sendiri adalah sebuah nilai yang timbul dari dalam diri seorang manusia. Nilai tersebut timbul dari kesadaran seorang manusia akan setiap tindakan yang diambil akan memberikan sebab-

akibat dalam hidupnya. Berikut di bawah ini adalah contoh nilai moral antara manusia dengan dirinya sendiri dalam *anime* GTM:

A) Eksistensi diri

Eksistensi diri adalah bentuk dari kualitas diri, dimana seseorang tidak akan diakui eksistensinya apabila tidak memiliki kualitas yang mencolok atau berbeda dari individu yang lain.

Bentuk pengakuan eksistensi diri ini dapat dilihat pada tokoh Gintoki. Seperti yang telah disebutkan pada bagian tokoh, Gintoki yang mengetahui bahwa kepala pabrik dimana ia bekerja adalah seseorang yang menyembunyikan pemberontak pemerintahan dan membuat senjata berbahaya dengan segera membantu *Shinsengumi* dalam menangkap kepala kepala pabrik. Hal tersebut menunjukkan nilai eksistensi diri Gintoki sebagai seorang yang memiliki patriotisme dan keadilan yang tinggi. Gintoki juga membuktikan nilai eksistensi dirinya sebagai seorang samurai yang cakap dan kuat saat ia berhasil menghancurkan meriam milik kepala pabrik dengan sebilah pedang kayu.



Gb. 3.15. Gintoki menghancurkan senjata milik kepala pabrik

19) 銀時 : 工場長! すんませ〜ん! 今日で辞めさせてもらいま〜す!

新八 : ぎ… 銀さん!

神楽 : 銀ちゃん!

銀時 : 悪いが、俺はやっぱり…こっちのほうに向いてるらしい! (episode 32, 21:12-21:19)

Gintoki : Kepala pabrik! Ma~af! Mulai hari ini saya mohon undur di~ri!

Shinpachi : Gi... Gin-san!

Kagura : Gin-chan!

Gintoki : Maaf sebelumnya, aku memang... lebih cocok melakukan ini!

B) Harga diri

Harga diri adalah penilaian seseorang terhadap hasil yang ingin dicapai dengan menganalisis seberapa jauh perilaku memenuhi ideal dirinya. Dapat diartikan bahwa harga diri adalah sebuah gambaran sejauh mana seorang individu dapat menilai dirinya sendiri sebagai orang yang memiliki kemampuan, keberartian, berharga dan kompeten. Bentuk nilai harga diri dibuktikan oleh Kyoushirou dan Hachirou, bukti tersebut terdapat pada potongan dialog berikut:

20) 狂死郎 : 前にも言ったはずですが。僕も八郎もあなたたちのような人たちの力を借りるつもりはない。僕らは自分たちだけの力でこの街を生きているし生きてきた。これからも変えるつもりはない。(episode 55, 03:58-04:12)

Kyoushirou : Seperti yang sudah saya katakan. Baik saya maupun Hachirou tidak berniat meminjam kekuatan orang-orang macam kalian. Kami dengan kekuatan kami sendiri akan hidup di kota ini. Sekarang ataupun nanti tidak akan berubah.

21) 八郎 : こんなヤツらの言いなりになるな！泥水すすって顔まで変えて！

狂死郎 : 八郎...

手下 : 黙れ！

八郎 : それでもオラたち自分の足で歩いていこうって...この街で生きていこうって...決めたんじゃないか〜!! (episode 55, 04:43-04:58)

Hachirou : Jangan biarkan mereka mempengaruhimu! Kita terlibat dalam bisnis kotor hingga merubah wajah kita!

Kyoushirou : Hachirou....

Bawahan : Tutup mulutmu!

Hachirou : Walaupun begitu kita tetap akan berjalan dengan usaha kita sendiri, kita akan hidup di kota ini, bukankah kita sudah memutuskannya!!

Potongan dialog tersebut merupakan penolakan Kyoushirou atas tawaran para *yakuza*. Penolakan Kyoushirou tersebut mencerminkan bentuk rasa harga diri yang tinggi pada Kyoushirou, ia memiliki keyakinan bahwa bisnis miliknya akan tetap bisa bertahan dan sukses tanpa bantuan *yakuza* sekalipun, penolakan Kyoushirou tersebut juga dikuatkan oleh Hachirou yang

mengatakan bahwa mereka telah melalui banyak hal dan mereka tetap akan berjalan dengan kepala tegak dan hidup di kota dengan usaha mereka sendiri.

C) Rasa percaya diri

Percaya diri adalah kondisi mental dimana seseorang memiliki keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan sebuah tindakan. Sebuah keyakinan dimana seseorang meyakini dirinya akan berhasil dalam melakukan sesuatu.



Gb. 3.16. Gintoki, Kagura dan Shinpachi menjadi *Host*

22) 新八 : 今宵はホストクラブ高天原へようこそ、いらっしやいました。当ホストクラブトップ3の1人シンです。

銀時 : ギンで〜す。ジャストドウ〜 イット!

神楽 : グラだぜ。フウ〜! (episode 55, 01:51-02:06)

Shinpachi : Selamat malam, selamat datang di klub Host Takagamahara.

Salah satu dari Top Tiga Host di klub Host ini, Shin.

Gintoki : Sa~ya Gin. *Just do it!*

Kagura : Aku Gura. Fuu~!

Potongan gambar di atas adalah bentuk rasa percaya diri yang ditampilkan oleh Gintoki, Shinpachi dan Kagura ketika mereka menjadi seorang *Host*. Seperti yang telah dijelaskan pada elemen ruang Klub *Host* Takamagahara, seorang *host* adalah pekerjaan yang membutuhkan kepercayaan diri yang tinggi, sehingga Gintoki dan kawan-kawan yang membantu Kyoushirou dengan menyamar menjadi seorang *host* tentu akan menampilkan rasa kepercayaan diri. Hal tersebut dibuktikan dari efek cahaya yang berkelap-kelip di sekitar Gintoki, Kagura dan Shinpachi setelah memperkenalkan diri mereka kepada para *yakuza* yang datang. Selain efek cahaya, tatapan mata mereka yang tajam juga cara berbicara dengan nada yang rendah didukung dengan penampilan mereka, memanggabarkan rasa percaya diri yang tinggi seakan-akan mereka adalah seorang *host*.

D) Rasa takut

Rasa takut sebuah tanggapan emosi terhadap suatu ancaman, selain itu rasa takut adalah bentuk pertahanan diri individu atas ketidaktahuan, rasa sakit atau ancaman bahaya.

Bukti rasa takut ini dapat dilihat pada urutan waktu episode 54-55 bagian D, tepatnya pada episode 55 menit 10:54, adegan dimana Kyoushirou menerima telepon dari para *yakuza* bahwa Sang Ibu berada di tangan mereka dan mengancam akan mencelakai Sang Ibu apabila Kyoushirou tidak datang ke tempat yang dijanjikan.



Gb. 3.17. Kyoushirou menerima telpon dari *yakuza*

Penulis merasakan raut wajah yang ditampilkan oleh Kyoushirou adalah campuran antara terkejut, takut dan panik. Terkejut dikarenakan ia mengetahui bahwa ibunya berada di tangan para *yakuza*. Takut dan panik dikarenakan ia tidak tahu apakah ibunya selamat atau tidak selain itu ia juga tidak tahu hal-hal apa saja yang telah dialami ibunya selama di tangan para *yakuza*. Rasa takut yang dialami oleh Kyoushirou adalah bentuk pertahanan dirinya terhadap ketidaktahuan dan ancaman atas keselamatan ibunya.

E) Rasa rindu

Rasa rindu adalah perasaan atau keinginan yang kuat untuk bertemu dan sangat ingin dan berharap terhadap sesuatu.

Perasaan rindu yang sangat kuat ditunjukkan oleh Sang Ibu, ketika datang ke Oedo guna mencari anaknya yang setelah lima tahun kehilangan kontak dengan anaknya yang bekerja di kota besar. Bukti tersebut dapat dilihat dari potongan dialog nomor 6) dan pada urutan waktu episode 31-32 bagian A. Pada potongan dialog dan urutan waktu bagian A tersebut terlihat adanya keinginan yang teramat kuat oleh Sang Ibu yang sangat ingin bertemu dengan

anaknyanya. Selain itu, Sang Ibu hanya dengan berbekal perasaan rindu yang teramat sangat serta demi mengetahui keberadaan dan kabar dari anaknyanya yang telah lama pergi ke kota besar, Sang Ibu rela pergi mencari anaknyanya ke kota walaupun Sang Ibu belum pernah sekalipun pergi ke kota besar dan tidak tahu tempat tinggal sang anak.

F) Rasa kesepian

Rasa kesepian adalah perilaku seseorang yang meyakini bahwa dirinya penuh dengan kesendirian, kesunyian dan kesedihan. Rasa kesepian juga berarti perasaan sedih atau tertolak yang dihasilkan oleh tidak memiliki orang-orang terdekat atau jauh dari orang-orang terdekatnya.

Nilai ini dapat dilihat pada karakter Kagura. Pada urutan waktu episode 31-32 bagian B dan C, Gintoki yang membubarkan *Yorozuya Gin-chan* pergi meninggalkan Kagura dan Shinpachi, semenjak itu Kagura sering duduk sendirian di kantor *Yorozuya Gin-chan*. Kagura yang hampir setiap hari datang ke kantor *Yorozuya Gin-chan* menunggu Gintoki kembali membuat Shinpachi khawatir, sehingga ia datang untuk membujuk Kagura pulang kerumahnya. Semenjak tinggal di Bumi, “keluarga” yang ia miliki adalah Gintoki dan Shinpachi. Dengan perginya Gintoki dan bubarannya *Yorozuya Gin-chan* membuat Kagura kehilangan salah satu orang terdekat dengannya dan rumah yang ia tinggali, hal yang demikian membuat Kagura merasakan kesepian yang teramat dalam.



Gb. 3.18. Shinpachi membujuk Kagura

G) Tanggung jawab dan kewajiban terhadap diri sendiri

Tanggung jawab terhadap diri sendiri adalah sebuah kesadaran yang menuntut setiap orang untuk memenuhi kewajibannya untuk mengembangkan pribadinya. Sedangkan kewajiban terhadap diri sendiri adalah sikap yang dikehendaki oleh seseorang dan diyakini sebagai hal yang baik.

Bentuk rasa tanggung jawab dan kewajiban pada diri sendiri dibuktikan oleh Kyoushirou. Hachirou datang ke kota besar untuk bekerja namun karena hidup di kota besar ternyata sungguh sulit ia kemudian merubah wajahnya sedemikian rupa dengan operasi plastik hingga tidak menyerupai wajahnya yang terdahulu dan menjadi Kyoushirou. Kyoushirou yang kemudian telah sukses membangun klub *Host* miliknya, tidak pernah melupakan rasa sesal dan malu akibat merubah wajah yang ia warisi dari kedua orang tuanya namun ia tidak mau berlarut-larut dalam penyesalan dan tetap akan melangkah maju dengan kepala tegak. Menurut *bodyguard* Kyoushirou, walaupun ia tidak pernah lagi menemui ibunya, namun ia masih mengirim uang setiap bulannya kepada ibunya.

23) 八郎 : 狂死郎さんは5年前から欠かさず、お母様に仕送りをされていたはずですよ。(episode 55, 10:28-10:32)

Hachirou : Selama lima tahun Kyoushirou-san secara terus menerus masih mengirimkan uang kepada ibunya.

Perilaku Kyoushirou yang telah dijelaskan oleh Hachirou pada dialog diatas yang demikian menandakan bentuk tanggung jawab dan kewajiban yang ia miliki terhadap ibunya.

H) Sopan santun

Sopan santun adalah sebuah sikap yang mendorong untuk berbuat kebaikan dan menghargai orang lain dalam pergaulan karena mengandung nilai kebaikan. Sopan santun dalam KBBI berarti budi pekerti yang baik, tata krama, peradaban, dan kesusilaan⁶.

Nilai ini ditunjukkan oleh tokoh Gintoki dan Hachirou. Gintoki yang memiliki sifat yang muda menghormati orang tua merasa marah ketika Sang Ibu dikasari oleh sekelompok muda mudi ia segera bertindak dan memberikan nasihat kepada kelompok muda mudi tersebut. Hachirou yang mengetahui bahwa ada muda mudi yang membuat keributan dengan Gintoki dan Sang Ibu segera menanyakan keadaan Sang Ibu serta meminta maaf pada Sang Ibu dan Gintoki.

24) 八郎 : お怪我ありませんか？

母ちゃん : ああ…平気だよこんなもん。(episode 54, 13:34-13:41)

Hachirou : Apakah anda terluka?

⁶ <https://kbbi.web.id/sopan%20santun>

Sang Ibu : Aa... tidak apa-apa, hanya segini saja.

Bukti lain pada nilai ini ditunjukkan oleh para *host* di klub *Host* “Takamagahara”. Pada episode 54 menit ke 14:22, terlihat beberapa orang *host* sedang menjamu para tamu di klub dengan menawarkan minuman dan makanan, selain itu mereka terlihat berbincang ringan dengan para tamu klub. Dengan tata krama yang baik, mereka tak ubahnya seorang *gentleman* di mata para tamu klub.

3.2.3. Nilai Moral antara Manusia dengan Manusia dalam Lingkup Sosial.

Nilai moral antara manusia dengan manusia dalam lingkup sosial adalah nilai-nilai sosial yang mengacu pada hubungan individu dengan individu yang lainnya dalam sebuah kehidupan bermasyarakat sebagaimana mereka dalam menyelesaikan masalah, cara mereka bersikap dan bagaimana cara mereka dalam menghadapi suatu permasalahan. Berikut adalah contoh nilai moral antara manusia dalam lingkup sosial yang terdapat di *anime* GTM:

A) Berpikiran positif

Nilai dimana manusia melihat segala sesuatunya selalu dalam segi yang positif, tidak akan mencari-cari kesalahan dan berbaik sangka terhadap manusia yang lain.

Nilai ini ditunjukkan oleh tokoh Sang Ibu terhadap Kyoushirou. Ketika Gintoki dan kawan-kawan mulai mencari anak Sang Ibu, Otose-san beranggapan bahwa mungkin anak Sang Ibu merubah dirinya untuk lebih cocok dengan kehidupan di kota. Sang Ibu yang mendengar hal tersebut sembari menangis bersikukuh bahwa anaknya masih anak yang ia besarkan,

seorang yang jujur dan baik hati tidak seperti yang dianggapkan oleh Otose-san. Dalam potongan dialog dibawah ini dapat dirasakan adanya sikap berpikiran positif dari Sang Ibu, Sang Ibu begitu mempercayai bahwa anaknya tidak akan terpengaruh oleh kehidupan kota sehingga tetap menjadi anak yang ia kenal dan banggakan.

25) 銀時 : どうだ? 見たことあるかい?

お登勢 : とんと見かけないツラだねえ~

銀時 : 名前は黒板八郎。

お登勢 : 名前なんざこのかぶき町じゃあつてなきようなもの。名前も過去も捨てて生きている連中も多いからね。

母ちゃん : ちょっと ちょっと! 奥さん 何? うちの子が何? なんか うさんくさいことでもやってるっていうの?

お登勢 : いやいや そういうヤツも多いって言ってんだよこの街には。

母ちゃん : クッ... 冗談じゃないよ! 八郎はそんなんじゃない!! あの子は小さい頃から賢くて真面目で孝行者でタシの自慢の子だったんだい! (episode 54, 06:22-06:53)

Gintoki : Bagaimana? Apakah pernah melihatnya?

Otose : Wajahnya sungguh tidak familiar.

Gintoki : Namanya Kuroita Hachirou.

Otose : Di distrik Kabuki nama adalah suatu hal yang tidak tentu, banyak dari mereka yang membuang nama, juga masa lalu mereka.

Sang Ibu : Tunggu, tunggu! Nyonya, maksud anda apa? Anda pikir anak saya apa? Apakah anda berpikir anak saya terlibat pekerjaan yang tidak tidak?

Otose : Tidak, tidak, orang yang seperti itu pun juga banyak di kota ini.

Sang Ibu : Kuh...! Jangan bercanda! Hachirou bukan orang seperti itu! Anak itu sedari kecil adalah anak yang cerdas, rajin dan berbakti, dia anakku yang aku banggakan.

B) Menolong sesama

Sikap dimana manusia dalam kondisi apa pun selalu membela dan menolong sesamanya tanpa melihat status yang ia miliki. Ia juga akan melihat berdasarkan kebenaran dan keadilan yang seharusnya ditegakkan.

Nilai ini dapat dilihat pada adegan di episode 55 menit ke 24:20 dimana Gintoki, Shinpachi dan Kagura sesegera mungkin menolong Sang Ibu setelah tahu Sang Ibu diculik oleh kumpulan *yakuza* yang juga memporak porandakan klub milik Kyoushirou. Setelah berhasil mengalahkan kumpulan *yakuza* tersebut, mereka kemudian menyelamatkan Sang Ibu.

Nilai ini juga ditunjukkan oleh Kagura dan Shinpachi. Ketika mengetahui Gintoki kehilangan ingatannya, mereka mengajak Gintoki berkeliling Distrik Kabuki untuk menemui teman-teman Gintoki yang lain agar membantu ingatannya kembali.

C) Cinta kasih sejati

Sikap seorang manusia yang mencintai sesamanya bukan karena status yang ia miliki, kedudukan atau pendidikan yang tinggi, serta kekayaan yang dimiliki oleh seseorang. Ia mencintai karena dasar semua makhluk adalah ciptaan Tuhan yang perlu dikasihi, disayangi dan dicintai.

Bukti nilai ini ditunjukkan oleh Sang Ibu, adegan dimana Sang Ibu pulang kembali ke desa setelah menyerahkan bekal dengan masakan buatannya dan surat untuk Kyoushirou. Pada saat adegan Sang Ibu didalam kereta terdapat *voiceover* dimana suara Sang Ibu membacakan isi suratnya kepada Hachirou. Sang Ibu yang telah mengetahui bahwa pemilik klub *Host* Takamagahara, Kyoushirou, tak lain dan tak bukan adalah anak kandungnya sendiri Hachirou yang telah merubah wajahnya sehingga jauh berbeda dari wajah yang ia miliki dahulu. Walaupun demikian Sang Ibu dalam suratnya mengatakan bahwa apapun alasan Hachirou ketika merubah identitasnya ia tetaplah anak yang ia banggakan dan tetap anak yang ia banggakan.

26) 母ちゃん：八郎へ、まず一つ。あんたまだ箸の使い方がなってませんね。直しなさいって言ったでしょう。母さんすごく気になりました。あとものを食べるときクチャクチャ音をたてない。母さんすごくイライラしました。最後に細かいことはよくわからないけども、母さんあんたが元気でやっててくれればそれでいいです。たとえ、

どなんなつたつてあんたは 母さんの自慢の息子です。

(episode 55, 18:45-19:19)

Sang Ibu : Kepada Hachirou, pertama-tama. Kamu masih belum bisa menggunakan sumpit dengan benar. Ibu tidak menyukainya. Kemudian jikalau sedang makan jangan mengeluarkan bunyi kecap. Itu sangat mengganggu ibu. Terakhir, Ibu tidak tahu pasti detilnya, tapi melihatmu baik-baik saja sudah cukup bagi ibu. Bagaimanapun kamu berubah, kamu masih menjadi anak kebanggaan ibu.

D) Saling menghargai

Sikap seseorang dimana ia sadar dalam kehidupan bersama harus didasari oleh moral kemanusiaan untuk saling menghargai setiap perbedaan yang ada agar dapat menjaga keharmonisan dalam kehidupan bersama.

Nilai ini ditunjukkan oleh Gintoki, Kagura dan Shinpachi, walaupun Kagura bukanlah manusia bumi, melainkan makhluk asing, namun Gintoki, Kagura dan Shinpachi dapat hidup berdampingan dan memiliki ikatan kekeluargaan serta persahabatan yang kuat. Ditunjukkan ketika Kagura dan Shinpachi merasa sedih ketika Gintoki membubarkan *Yorozuya Gin-chan*, serta kesepian yang dialami Kagura ketika Gintoki memilih untuk tidak kembali ke *Yorozuya Gin-chan*.

E) Saling mengenal

Manusia diharapkan untuk saling mengenal agar terjalin hubungan yang baik antar sesamanya. Hubungan baik inilah yang akan membantu sesama

manusia karena dalam berkehidupan bersama tidak ada manusia yang bisa hidup sendiri tanpa bantuan dari orang lain.

Nilai ini ditunjukkan oleh Otose-san. Adegan dimana Gintoki dan kawan-kawan setuju untuk mencari anak Sang Ibu, kemudian orang pertama yang mereka datang untuk menanyakan keberadaan anak dari Sang Ibu adalah Otose-san. Dari pernyataan tersebut dapat dirasakan bahwa Otose-san telah lama tinggal di Distrik Kabuki sehingga Gintoki merasa orang pertama yang tepat untuk ditanya perihal anak Sang Ibu adalah Otose-san. Hal tersebut juga membuktikan bahwa Gintoki percaya bahwa Otose-san mengenal hampir semua orang yang bekerja dan tinggal di Distrik Kabuki. Bukti nilai ini dapat dilihat pada potongan dialog nomor 25).

BAB 4

PENUTUP

Pada hasil analisis yang telah dilakukan pada bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Yang pertama terdapat lima unsur naratif pada *anime* GTM, yang terdiri atas elemen ruang, elemen waktu yang meliputi urutan waktu, tokoh, permasalahan dan konflik serta tujuan tokoh. Elemen ruang yang terdapat pada *anime* GTM terdiri dari Distrik Kabuki, *Yorozuya Gin-chan*, Klub Host Takamagahara dan Pabrik Mamushi. Elemen waktu yang meliputi urutan waktu pada episode 31-32 adalah sebagai berikut:

- Pada bagian A, diceritakan pada awal episode Gintoki mengalami kecelakaan lalu mengalami amnesia.
- Pada bagian B, Gintoki yang kehilangan ingatannya dibantu oleh kawan-kawannya untuk mengembalikan ingatannya namun tidak berhasil.
- Pada bagian C, Gintoki yang masih mengalami amnesia kemudian bekerja di sebuah pabrik yang bermasalah. Saat bekerja di pabrik tersebut muncullah konflik antara Gintoki dan *Shinsengumi* dengan kepala pabrik.
- Pada bagian D, saat terjadinya konflik, Gintoki mendapati ingatannya kembali. Gintoki yang sembuh dari amnesianya membantu *Shinsengumi* mengalahkan kepala pabrik dan kepala pabrik pun ditangkap.

Pada episode 54-55 pembagian urutan waktunya terdiri atas:

- Pada bagian A, munculnya seorang Ibu yang meminta bantuan pada Gintoki dan kawan-kawan untuk membantunya mencari anaknya.

- Pada bagian B, pencarian Gintoki dan kawan-kawan mencari anak Sang Ibu dimulai. Namun Gintoki dan kawan-kawan mengalami kesulitan karena tidak ada seorangpun yang mengetahui keberadaannya.
- Pada bagian C, Gintoki dan kawan-kawan ketika sedang mencari anak laki-laki Sang Ibu tidak sengaja menemukan seseorang yang mirip dengan anak Sang Ibu.
- Pada bagian D, datangnya sekumpulan *yakuza* membuat keributan di Klub Host Takamagahara, ditengah keributan yang terjadi Sang Ibu diculik oleh *yakuza*.
- Pada bagian E, selesainya konflik antara Gintoki dan kawan-kawan dengan *yakuza*. Sang Ibu yang merasa telah terbantu oleh Gintoki dan kawan-kawan pamit.

Terdapat satu permasalahan pokok pada episode 31-32 yakni hilangnya ingatan Gintoki yang kemudian menimbulkan rantai masalah kecil yang lain, konflik yang terjadi pada episode-episode tersebut adalah konflik Shinsengumi dengan mandor pabrik dimana Gintoki bekerja. Permasalahan pokok yang terdapat pada episode 54-55 adalah Gintoki yang membantu seorang Ibu yang ingin mencari anaknya yang telah lama tidak memberi kabar, konflik yang terdapat pada episode-episode tersebut berupa konflik batin Kyoushirou yang mana ia adalah anak kandung Sang Ibu, Hachirou, yang malu karena telah merubah wajah dan namanya serta konflik antara Gintoki dan kawan-kawan dengan *yakuza* yang mencoba menghancurkan usaha Kyoushirou.

Pada *anime* GTM terdapat dua jenis tokoh, yaitu pelaku utama dan pelaku pendukung. Pelaku utama pada *anime* GTM adalah Sakata Gintoki, Kagura dan Shimura Shinpachi. Pelaku pendukung pada *anime* GTM adalah Otose-san, Sang Ibu, Kyoushirou, dan Hachirou. Tujuan tokoh pada episode 31-32 adalah Gintoki yang ingin mengembalikan ingatannya serta Kagura dan Shinpachi yang membantu Gintoki dalam usahanya mengembalikan ingatan miliknya. Tujuan tokoh pada episode 54-55 adalah Gintoki dan kawan-kawan bersama-sama membantu Sang Ibu dalam mencari anaknya di Distrik Kabuki serta mendapatkan imbalan yang telah dijanjikan, tujuan dari Sang Ibu adalah menemukan sang anak dan memastikan bahwa ia dalam kondisi sehat.

Yang kedua adalah analisis nilai-nilai moral yang terdapat pada *anime* GTM. Nilai-nilai moral ini antara lain, nilai moral antara manusia dengan Tuhan, nilai moral antara manusia dengan dirinya sendiri serta nilai moral antara manusia dalam lingkup sosial. Pada nilai moral antara manusia dengan Tuhannya penulis menemukan satu bentuk nilai moral yakni, mengakui kebesaran Tuhan.

Pada nilai moral antara manusia dengan dirinya sendiri terdapat delapan bentuk nilai antara lain, 1) eksistensi diri, 2) harga diri, 3) rasa percaya diri, 4) rasa takut, 5) rasa rindu, 6) rasa kesepian, 7) rasa tanggung jawab dan kewajiban pada diri sendiri, dan 8) sopan santun.

Pada nilai moral antara manusia dengan lingkup sosial terdapat lima bentuk nilai antara lain, 1) berpikiran positif, 2) menolong sesama, 3) cinta kasih sejati, 4) saling menghargai, dan 5) saling mengenal.

Semua nilai-nilai yang telah dijabarkan di atas diharapkan dapat membuat manusia menjalani kehidupannya sebagai seorang individu ataupun seorang individu dalam kehidupan bermasyarakat dalam keadaan damai, tenteram, harmonis dan penuh cinta kasih bagi sesamanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Brenner, Robin E. 2007. *Understanding Manga and Anime*. Connecticut: Library Unlimited.
- Evizariza. 2017. *Nilai Moral pada Novel Bukan Pasar Malam Karya Pramoedya Ananta Toer*. dalam *Jurnal Pustaka Budaya*, Vol. 4, No. 2 Juni 2017. Pekanbaru: Universitas Lancang Kuning.
- Farhat. 2017. *Nilai Moral dalam Anime Naruto The Movie Road To Ninja Karya Masashi Kishimoto*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- MacWilliams, Mark W. 2008. *Japanese Visual Culture Explorations in the World of Manga and Anime*. New York: M.E. Sharpe, Inc.
- Noor, Redyanto. 2010. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Teori Pengkajian Fiksi*. Jogjakarta: Gadjah Mada University Press
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- _____. 2017. *Memahami Film Edisi 2*. Sleman: Montase Press.
- Purba, Antilan. 2012. *Sastra Indonesia Kontemporer*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2003. *Paradigma Sosiologi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Saragih, Nico R. 2018. *Nilai Moral dalam Film Nobody Knows Karya Sutradara Hirokazu Koreeda Kajian Sosiologi Sastra*. Skripsi, S1. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Semi, M. Atar. 1993. *Anatomi Sastra*. Padang: Angkasa Raya Padang.

- Setyawati, Elyna. 2013. *Analisis Nilai Moral dalam Novel Surat Kecil Untuk Tuhan Karya Agnes Donovar Pendekatan Pragmatik*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Teeuw, A. 1989. *Sasta Indonesia Modern II*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Wahyudi, Tri. 2013. *Sosiologi Sastra Alan Swingewood Sebuah Teori*. dalam *Jurnal Poetika* Vol. 1 No. 1, Juli 2013. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Wicaksono, Andri. 2017. *Pengkajian Prosa Fiksi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.

要旨

本論文のテーマは「銀魂」というアニメの31-32と54-55のエピソードにある道徳的価値観である。このテーマを選んだ理由は「銀魂」というアニメに道徳的価値がたくさんあって、筆者はこのテーマに関心を持つようになった。本論文で調べたのは二つあり、それは映画のナラティブの要素と道徳的な価値である。それを分析するために筆者は記述的な研究方法を使用した。

映画のナラティブの要素を分析するために著者は Himawan Pratista に書かれた「Memahami Film Edisi 2」という本を使った。さらに道徳的価値を分析するために Andri Wicaksono に書かれた「Pengkajian Prosa Fiksi Edisi Revisi」という本を使った。

本論文で調べた映画のナラティブの要素は五つあり、それは1) 空間エレメント、2) 時間エレメント、3) キャラクター、4) 問題と葛藤、5) 目的である。その分析の結果は次のようである。1) 空間エレメント。

「銀魂」のアニメで使う空間エレメントは四箇所あり、それは歌舞伎町、万事屋銀一ちゃん、マムシ工場と、ホストクラブ高天原である。2) 時間エレメント。「銀魂」のアニメで使う時間エレメントは四つあり、それは銀時は交通事故をして記憶喪失をする時間、新八と神楽は銀時の記憶を回復する時間、銀時は工場で働いてその工場でいろいろな精神葛藤を感じる時間、銀時の記憶が戻る時間である。3) キャラクター。「銀魂」のアニメにキャラクターが七人あり、それは坂田銀時、志村新八、神楽、お登勢さん、

お母さん、狂四郎、八郎である。4) 問題と葛藤。「銀魂」のアニメにキャラクターが感じる問題と葛藤が三つあり、それは銀時が記憶を喪失する問題、銀時が記憶喪失から直りたい問題、新選組が工場長と喧嘩する問題である。5) 目的。「銀魂」のアニメにいるキャラクターの目的は二つあり、それは銀時が自分の記憶を戻せる目的とお母さんは息子を見つける目的である。

さらに本論文で調べた道徳的な価値が三つあり、それは人間と神様の関係の道徳的価値、人間と自分の関係の道徳的価値と、人間と他の人間の関係の社会生活の道徳的価値である。人間と神様の関係の道徳的価値は一つ見つけて、それは神様が大きな存在である。この価値が新八で見られた。アニメで銀時が大丈夫聞いた時、新八が長い息を吐くした。それは感謝するジェスチャー、このジェスチャーは神様が大きな存在だてという道徳的な価値を表す。

人間と自分の関係の道徳的価値の分析の結果は次のようである。「銀魂」のアニメでは人間と自分の関係の道徳的価値は八つ見つけた。

1. 自分の実存。この価値が銀時の個性で見られた。アニメで銀時は勇ましく、強いキャラクターとして描かれてそれは自分の実存という道徳的な価値を表す。
2. プライド。この価値が八郎と狂四郎の行動で見られた。彼らはヤクザと協力することを断ってその行動はプライドを表す。

3. 信用。この価値が銀時と神楽と新八の個性で見られた。彼らはとても自信を持つキャラクターとして描かれてそれは信用を表す。
4. 恐怖。この価値が狂四郎の態度で見られた。彼はヤクザから電話をもらって自分のお母さんをそのヤクザに捕まえる脅迫を聞いてとても怖かった。それは恐怖という道徳的な価値を表す。
5. 懐かしい。この価値が母さんの態度と行動で見られた。お母さんは息子が行方不明になって息子のことが懐かしくて大きい街へ探しに来た。そのお母さんの行動は懐かしいという道徳的な価値を表す。
6. 孤独。この価値が神楽の態度で見られた。神楽は万事屋銀一ちゃん
で孤独で座って、銀時の帰りを待つ。その態度は孤独という道徳的な価値を表す。
7. 責任と義務。この価値が狂四郎の態度で見られた。狂四郎は母の生活のためにいつもお金を送る。それは責任と義務という道徳的な価値を表す。
8. 礼儀正しい。この価値が主人公の態度で見られた。主人公はお客様に対していつも礼儀正しくいいサービスをしてあげる。

そして、人間と他の人間の関係の社会生活の道徳的価値の分析の結果は次のようである。「銀魂」のアニメでは人間と他の人間の関係の社会生活の道徳的価値は五つ見つけた

1. 前向き。この価値が母さんの態度で見られた。母さんは息子がいい子でまじめな子で悪いことは絶対しないといつも信じて前向きの態度を見せてそれは前向きという道徳的な価値を表す。
2. ほかの人を助ける。この価値が銀時と神楽と新八の行動で見られた。彼らは問題がたくさんある狂四を助けようとしている。その行動はほかの人を助けるという道徳的な価値を表す。
3. 慈愛。この価値が母さんの態度で見られた。母さんは狂四郎にたいしていつも慈愛を示してみせる。
4. お互いに尊敬しあう。この価値が銀時と新八の態度で見られた。その二人はにいつもお互いに尊敬しあう態度を見せる。
5. お互いに理解しあう。この価値がお登勢一さんの態度で見られた。お登勢一さんがたくさんの人とお互いに理解しあう態度を見せる。

「銀魂」のアニメに道徳的価値観がたくさんあるからその道徳的な価値が私たちの人生と生活にはとても役に立つと思うのでこのアニメを見るといいと思う。このアニメを通して私たちはほかの人に対してどんな態度をしたらいいか勉強することができるのでぜひこのアニメを見ていただけると嬉しいです。

BIODATA PENULIS

Nama : Eka Mardiantini Rohadian
NIM : 13050112130111
Tempat, Tanggal Lahir : Semarang, 19 Maret 1994
Alamat : Jl Pandan Sari No. 48a, RT. 22, Balikpapan – Kalimantan Timur
Jenis Kelamin : Perempuan
E-mail : eka.rohadian@yahoo.com
Riwayat Pendidikan : - TK Manuntung Balikpapan (1998-2000)
- SD Negeri 028 Balikpapan (2000-2006)
- SMP Negeri 3 Balikpapan (2006-2009)
- SMA Negeri 2 Balikpapan (2009-2012)
- S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro Semarang (2012-2019)
Pengalaman Organisasi :
- Anggota Harukaze Odori Club (2013-2015)
- Panitia LO ORENJI (2013-2014)