



ANALISIS STRUKTUR NARATIF ANIME *KAZE NO TANI NO NAUSIKA* KARYA HAYAO MIYAZAKI

宮崎駿による風の谷のナウシカアニメにおけるナラティブ構造

要素分析

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana

Program Strata 1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh :

Amalia Firdiani

13050113140121

JURUSAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS DIPONEGORO SEMARANG

2020

ANALISIS STRUKTUR NARATIF ANIME KAZE NO TANI

NO NAUSIKA KARYA HAYAO MIYAZAKI

宮崎駿による風の谷のナウシカアニメにおけるナラティブ構造

要素分析

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana

Program Strata 1 dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh:

Amalia Firdiani

NIM 13050113140121

JURUSAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2020

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, 29 Juni 2020

Penulis,

Amalia Firdiani

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Yuliani Rahmah', written in a cursive style.

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

NIP 197407222014092001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Analisis Struktur Naratif Anime Kaze no Tani no Nausika Karya Hayao Miyazaki” yang ditulis oleh Amalia Firdiani ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata 1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Pada tanggal 15 Juli 2020.

Tim Penguji Skripsi

Ketua,

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



Anggota I,

Zaki Ainul Fadli, S.S, M. Hum
NPPU H.7.197806162018071001



Anggota II,

Budi Mulyadi, S.Pd, M. Hum
NIP 197307152014091003



Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

Dr. Nurhayati, M. Hum
NIP 196610041990012001

Motto :

10000 回ダメでへとへとになっても

10001 回目は何か変わるかもしれない

-Dreams Come True-

Persembahan:

Teruntuk Mbah Sumiyati, Bapak Yuli Pujo Susmiarso, dan Ibu Endah Mustika

Rini yang tidak pernah menuntut ini itu namun selalu memberikan dukungan,

semangat, dan doa dalam penulisan skripsi ini.

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata 1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Penulis menyadari dalam menulis dan menyusun skripsi yang berjudul “Analisis Struktur Naratif Anime Kaze no Tani no Nausika Karya Hayao Miyazaki” ini mengalami banyak kesulitan. Namun, berkat bimbingan dari dosen pembimbing, serta kerja sama dan dukungan dari berbagai pihak, maka kesulitan-kesulitan tersebut dapat dilalui.

Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Nurhayati, M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
2. Budi Mulyadi, S.Pd, M.Hum selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
3. Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum selaku dosen wali serta dosen pembimbing. Penulis sangat berterima kasih kepada beliau karena sebagai dosen wali beliau selalu memantau dan membantu penulis seputar perkuliahan dan sebagai dosen pembimbing beliau dengan sabar membimbing penulis yang

sering hilang tanpa kabar serta tetap terus memberi arahan dalam penulisan skripsi ini sampai akhir.

4. Seluruh Dosen Program Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang yang telah memberikan ilmunya.
5. Kedua orang tua tercinta yaitu Bapak Yuli Pujo Susmiarso dan Ibu Endah Mustika Rini yang selalu memberikan dukungan dan doa untuk penulis dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih tidak pernah menuntut kapan ini akan selesai dan terus memberi semangat serta memaklumi kondisi penulis ketika penulis sedang dalam keadaan tidak baik.
6. Sahabat penulis sejak SMA yaitu Linawati Inayah yang selalu memberi semangat, dukungan, dan doa kepada penulis dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih untuk cerita-cerita yang menghibur selama ini.
7. Sahabat dari kecil sekaligus tetangga rumah penulis yaitu Nisa dan Elika yang sudah sabar menemani dan memberi dukungan kepada penulis. Terima kasih masih mau berteman denganku walau kini terpisah jarak.
8. Sahabat penulis sejak kuliah yaitu Ghina dan Ardiani yang selalu memahami penulis dan selalu memberi dukungan serta saran saat butuh. Terima kasih atas kekonyolan kalian yang selalu menghibur.
9. Teman terbaik masa kuliah yaitu Afrahana atau Hana dan Hanna Farmer yang merupakan teman seperjuangan dalam mengerjakan skripsi hingga akhir kami selalu bersama. Terima kasih sudah mau memberi semangat dan saran dan juga sudah membantu memfasilitasi saat saya sidang.

10. Teman terbaik selanjutnya masa kuliah yaitu Afni yang merupakan teman alto terbaik saat di Paduan Suara Gita Bahana Arisatya. Terima kasih selalu memberi dukungan dan semangat serta canda tawa selama penulis menulis skripsi ini.
11. Sepupu tercinta yaitu Mba Nadia dan Tika yang selalu mendukung dan menghibur penulis selama pengerjaan skripsi ini. Kehadiran kalian selalu aku nanti.
12. Teman satu kos yaitu Feby, Chacha, Naya atau Nila yang sudah selalu memberi semangat, dukungan, hiburan, dan doa untuk penulis. Terima kasih untuk waktu bersama yang tak terlupakan.
13. Teman-teman angkatan 2013 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang, terima kasih mau mengenal, mengobrol, dan menganggap penulis sebagai teman.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna menjadikan perbaikan di masa yang akan datang.

Semarang, 29 Juni 2020

Penulis,

Amalia Firdiani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ..	iii
HALAMAN PERSETUJUAN..	iv
HALAMAN PENGESAHAN...	v
MOTTO	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan.....	4
1.3 Tujuan	4
1.4 Ruang Lingkup.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Kerangka Teori.....	11
2.2.1 Struktur Naratif.....	11

2.2.1.1 Cerita dan Plot...	12
2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang.....	16
2.2.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu	17
2.2.1.4 Batasan Informasi Cerita.....	20
2.2.1.5 Elemen Pokok Naratif	22
BAB III ANALISIS STRUKTUR NARATIF DALAM ANIME KAZE NO TANI NO NAUSIKA	26
3.1 Sinopsis	26
3.2 Struktur Naratif	27
3.2.1 Cerita dan Plot.....	27
3.2.2 Hubungan Naratif dengan Ruang.....	32
3.2.3 Hubungan Naratif dengan Waktu.....	38
3.2.4 Batasan Informasi Cerita.....	41
3.2.5 Elemen Pokok Naratif	43
BAB IV SIMPULAN	75
要旨	78
DAFTAR PUSTAKA	81
BIODATA PENULIS	82

INTISARI

Firdiani, Amalia, 2020. “Analisis Struktur Naratif Anime Kaze no Tani no Nausika Karya Hayao Miyazaki”. Skripsi Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang. Pembimbing Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum

Penelitian ini menggunakan objek kajian berupa film anime dengan judul Kaze no Tani no Nausika. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan unsur-unsur naratif yang terdapat dalam anime Kaze no Tani no Nausika. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan adalah struktural. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori struktur naratif oleh Himawan Pratista.

Hasil penelitian dalam skripsi ini menunjukkan bahwa terdapat 6 tempat yang digunakan sebagai latar tempat pada anime. Pola yang digunakan adalah pola linier. Batasan penceritaan yang digunakan adalah kombinasi dari penceritaan terbatas dan tak terbatas. Tokoh utama dalam anime ini hanya ada satu yaitu Nausika sebagai tokoh utama protagonis. Tujuan tokoh protagonis adalah menghentikan perang dan mengedukasi orang-orang mengenai Fukai dan tujuan tokoh antagonis adalah membakar Fukai.

Kata kunci: Anime, struktur naratif, unsur naratif

ABSTRACT

Firdiani, Amalia. 2020. "Narrative Structure Analysis in Kaze no Tani no Nausika Anime by Hayao Miyazaki". Thesis, Department of Japanese Language and Culture, Faculty of Humanities, Diponegoro University, Semarang. The Advisor: Yuliani Rahmah, S. Pd, M. Hum.

This thesis used anime entitled Kaze no Tani no Nausika as material object. The research aims to describe the narrative elements in anime of Kaze no Tani no Nausika. This thesis is qualitative descriptive studies. The method used in this thesis is structural. This thesis uses narrative structure theory by Himawan Pratista.

The result shows there are 6 place as place settings. The plot that used is linear plot. Range of story information that used is the combination of restricted narration and omniscient narration. The main character of anime is Nausika also as protagonist character. The purpose of protagonist characters is preventing the war and informing people about Fukai and the purpose of antagonist characters is to burn Fukai.

Keywords : Anime, narrative structure, narrative element

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan produk atau hasil atau ciptaan yang disampaikan dengan komunikatif tentang maksud penulis untuk tujuan estetika. Karya sastra terbagi menjadi dua yaitu karya fiksi dan karya nonfiksi. Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (2013: 2) istilah fiksi dalam pengertian ini berarti cerita rekaan atau cerita khayalan. Hal itu disebabkan fiksi merupakan karya naratif yang isinya tidak menyarak pada kebenaran faktual, sesuatu yang benar-benar terjadi. Tokoh, peristiwa, dan tempat yang disebut-sebut dalam fiksi bersifat imajinatif sedangkan pada karya nonfiksi bersifat faktual dan dapat dibuktikan kebenarannya. Menurut KBBI, fiksi dapat diapresiasi dalam berbagai format meliputi tulisan, acara televisi, pertunjukan langsung, film, animasi, permainan video, dan lain-lain.

Di Jepang terdapat salah satu karya fiksi yang sangat terkenal yaitu anime. Anime adalah animasi yang berasal dari Jepang. Anime merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris “animation” yang dalam pelafalan Jepang disebut “anime-shon”. Istilah anime digunakan untuk membedakan film kartun produksi Jepang dengan yang lain. Anime dapat dikatakan sebagai karya fiksi karena mengandung unsur intrinsic atau unsur naratif seperti tema, plot, latar, tokoh dan penokohan. Anime juga merupakan hasil kerja kreatif pengarang yang bersifat imajinatif.

Anime pada awalnya dibuat hanya untuk hiburan semata. Namun seiring berjalannya waktu, grafik dari anime semakin berkembang dan alur cerita yang

semakin menarik dan seru membuat masyarakat Jepang sangat antusias menonton anime. Bahkan kini anime sudah menjadi bagian hidup masyarakat Jepang mulai dari anak-anak hingga dewasa.

Salah satu anime yang terkenal di Jepang adalah film anime dari rumah produksi Studio Ghibli yang didirikan oleh Hayao Miyazaki pada tahun 1985. Ia juga menulis dan menyutradarai 14 film di Studio Ghibli. Beberapa karyanya adalah *Princess Mononoke Hime* (1999), *Sen to Chihiro Kamikakushi* (2001), *The Castle of Calioastro* (1979), *Kaze no Tani no Nausika* (1984), *Laputa: Castle in the Sky* (1986), *Tonari no Totoro* (1986), *Kiki's Delivery Service* (1989), *Porco Rossi* (1992), *Howl's Moving Castle*, *Gake no Ue no Ponyo* (2008), dan masih banyak lagi.

Beberapa karyanya dirilis kembali oleh Disney di Amerika. Tak heran jika kini film anime karya Hayao Miyazaki terkenal hingga mancanegara. Anime karyanya kebanyakan memiliki kategori fantasi dan beberapa diantaranya memiliki tema berhubungan dengan alam dimana penonton diajak untuk menghormati alam dan tetap menjaganya. Hayao Miyazaki lahir pada masa perang dunia kedua yaitu pada tanggal 5 Januari 1941, tak heran jika di beberapa filmnya menggunakan latar belakang pada zaman perang. Salah satu film anime dengan latar belakang tersebut adalah *Kaze no Tani no Nausika* yang dirilis tahun 1984.

Anime *Kaze no Tani no Nausika* menceritakan tentang tokoh utama perempuan bernama Nausika berjuang mengubah pola pikir masyarakat negeri Pejite dan negeri Tolmekian dalam menghadapi Fukai (Lautan Asam) dan

serangga mutan raksasa yang terdapat di dalam hutan beracun. Saat itu masyarakat Pejite dan Tolmekian memiliki pandangan bahwa Fukai dan hutan itulah yang menyebabkan banyak negara di dunia hancur dan mati sehingga mereka berencana untuk memusnahkan hutan beracun tersebut. Saat itulah Nausika berjuang untuk membuktikan bahwa cara mereka itu salah dan justru akan membuat para serangga mutan dalam hutan marah dan menyerang balik warga. Meski berkali-kali ia memperingatkan hal itu, tak pernah sekalipun didengarkan oleh pemimpin negara Pejite dan Tolmekian. Namun, seperti yang dikatakan Nausika sebelumnya, negara Pejite musnah karena serangan dari serangga mutan. Diakhir cerita, Nausika mencoba membuktikan kepada masyarakat bahwa bersikap baik kepada alam justru yang akan menyelamatkan dunia.

Tokoh Nausika, meski memiliki sifat-sifat dan karakter seperti perempuan pada umumnya, namun ia juga pemberani, kuat, cerdas, dan memiliki sikap tidak ragu-ragu dalam menghadapi masalah yang terjadi di negaranya. Ia juga tidak menyerah dalam menghentikan perang yang terjadi meski ketika mencoba meyakinkan pemimpin Pejite, ia justru dipenjara karena dianggap memberontak. Nausika sangat tidak suka dengan kekerasan, oleh karena itu ia selalu memilih menggunakan cara yang lebih baik selain dengan kekerasan. Hal inilah yang akhirnya membuat masyarakat sadar bahwa tidak semua masalah dapat selesai dengan kekerasan.

Menurut penulis, anime *Kaze no Tani no Nausika* memiliki cerita yang menarik dan berbeda dari anime lain. Mengangkat permasalahan ekosistem yang

dipadu dengan unsur perang dalam cerita serta usaha tokoh utama perempuan yang anti-perang dan cinta damai dalam menghentikan perang yang melibatkan tempat tinggalnya. Ia juga mengajarkan untuk berdamai dengan alam dan binatang, mereka juga memiliki jiwa sama seperti manusia.

. Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk mengambil judul “Analisis Struktur Naratif Anime *Kaze No Tani No Nausika* Karya Miyazaki Hayao”, sebagai objek penelitian skripsi ini.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang permasalahan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana unsur-unsur naratif film yang terdapat dalam anime *Kaze no Tani no Nausika* karya Hayao Miyazaki?

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah mendeskripsikan unsur-unsur naratif film yang terdapat dalam anime *Kaze no Tani no Nausika* karya Hayao Miyazaki?

1.4 Ruang Lingkup

Anime produksi Studio Ghibli yang disutradarai oleh Hayao Miyazaki ini terdiri dari 14 anime. Dalam penelitian ini, penulis hanya akan mengambil anime *Kaze no Tani no Nausika* yang tayang di Jepang pada tanggal 11 Maret tahun 1984, untuk dijadikan objek material atau objek penelitian. Objek formal dibatasi hanya

unsur naratif yang terdapat dalam anime tersebut. Unsur-unsur naratif tersebut akan dikaji menggunakan teori struktur naratif oleh Himawan Pratista

1.5 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode struktural dengan teknik deskriptif kualitatif. Sumber data berupa kata-kata lisan atau tertulis yang dicermati oleh penulis dan benda-benda yang diamati sampai detilnya agar dapat ditangkap makna yang tersirat dalam dokumen atau bendanya. Terdapat 3 langkah penelitian yang digunakan.

1.5.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan studi kepustakaan disertai dengan menyimak anime Kaze no Tani no Nausika. Studi pustaka dilakukan untuk mencari teori-teori dan data-data pendukung lain dalam penelitian ini.

1.5.2 Analisis Data

Pada tahap analisis data, peneliti menganalisis data menggunakan pendekatan struktural pada film untuk mengungkap unsur-unsur naratif pada anime Kaze no Tani no Nausika. Penulis terlebih dulu memahami teori struktur naratif pada film dan isi cerita pada anime kemudian dilanjutkan dengan menganalisis unsur-unsur naratif pada film.

1.5.3 Penyajian Data

Penyajian data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penyajian informal. Penyajian hasil analisis data secara informal adalah penyajian hasil

analisis data dengan menggunakan kata-kata. Pada akhir uraian hasil analisis akan disajikan dengan metode deskriptif analitis, menurut Ratna (2004: 53), metode ini dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian secara disusul dengan analisis.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan kepada mahasiswa mengenai cara menganalisis unsur struktural pada film serta menjadikan penelitian ini sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pembaca dalam memahami anime *Kaze no Tani no Nausika* karya Miyazaki Hayao melalui penelitian sastra dengan pendekatan ekokritik (hubungan sastra dan lingkungan fisik) serta meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra khususnya film melalui analisis sastra.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penulisan ini menjadi lengkap dan lebih sistematis, maka perlu adanya sistematika penelitian. Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan. Memberikan gambaran umum mengenai penelitian. Terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan pustaka dan kerangka teori. Pada tinjauan pustaka berisikan tentang penelitian-penelitian sebelumnya yang membahas tema serupa dengan penelitian ini guna menghindari duplikasi. Kerangka teori berisikan tentang teori yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu teori struktur naratif pada film.

Bab III Pemaparan hasil dan pembahasan. Memaparkan hasil penelitian dan pembahasan dari rumusan masalah.

Bab IV Penutup. Bab ini berupa kesimpulan dan saran mengenai penelitian ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Subbab ini memuat tentang penelitian-penelitian sebelumnya yang sejenis dengan penelitian penulis dan landasan teori yang penulis gunakan untuk menganalisis objek formal. Tinjauan pustaka ini diharapkan dapat menghindari plagiarisme atau sejenisnya.

Berdasarkan peninjauan penulis, penelitian struktur naratif pada anime *Kaze no Tani no Nausika*, belum ada yang menggunakannya. Namun penelitian menggunakan objek formal anime *Kaze no Tani no Nausika* sudah pernah dilakukan oleh Azalia Primasanti, mahasiswa Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha (2017). Skripsi tersebut membahas tentang isu-isu ekologi yang terdapat pada anime *Kaze no Tani no Nausika* dan usaha Nausika dalam menyelesaikan masalah tersebut menggunakan konsep ekofeminisme spiritual dan sosial. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif analisis. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan feminisme.

Hasil yang di dapat dalam skripsi tersebut adalah terdapat perbedaan mengenai ekofeminisme spiritual dan sosial dimana ekofeminisme spiritual memfokuskan pada penerapan secara individual dan ekofeminisme social berfokus pada keadaan lingkungan yang berarti penerapan secara luas.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pada objek material atau objek yang dikajinya. Penelitian tersebut mengkaji mengenai unsur

feminisme yang terdapat pada anime menggunakan teori ekofeminisme, sedangkan penelitian ini mengkaji unsur struktural yang terdapat pada anime.

Skripsi pertama yang akan menjadi bahan referensi penulis dalam penelitian ini adalah skripsi milik Imam Aulia Fikri, mahasiswa Sastra Jepang Universitas Diponegoro (2018): *Analisis Struktur Naratif Dan Unsur Sinematik dalam Film Yakuza Apocalypse Karya Takahashi Miike*. Skripsi tersebut membahas mengenai unsur-unsur naratif yang terdapat pada film *Yakuza Apocalypse* karya Takahashi Miike yang kemudian dihubungkan dengan unsur sinematik salah satunya *mise-en-scene* atau segala sesuatu yang ada di depan kamera seperti kostum yang dikenakan tokoh utama atau jarak pengambilan gambar pada suatu tokoh dapat memperkuat watak tokoh tersebut dalam film dan tata cahaya pada suatu latar tempat yang kemudian diketahui bahwa tempat tersebut adalah casino karena tata cahaya dengan warna cahaya dan lampu kelap-kelip disertai dengan munculnya salah satu karakter yang disebut raja judi. Hasil penelitian skripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa unsur sinematik pada film *Yakuza Apocalypse* memperkuat unsur naratif yang terdapat pada film. Penelitian pada skripsi tersebut menggunakan teori struktur naratif oleh Himawan Pratista dan teori pengkajian fiksi oleh Burhan Nurgiyantoro. Teori kedua yang digunakan adalah teori sinematografi oleh Himawan Pratista.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah pada objek yang dikaji. Dalam skripsi tersebut menggunakan film *Yakuza Apocalypse* sebagai objek formal sedangkan penelitian ini menggunakan anime *Kaze no Tani*

no Nausika sebagai objek formal. Sedangkan persamaannya adalah pada teori yang digunakan yaitu teori struktur naratif oleh Himawan Pratista.

Kedua, skripsi milik Rimarta Kusumawati, mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro (2017): *Struktur Film Kimi no Na wa Karya Makoto Shinkai*. Skripsi tersebut membahas mengenai unsur intrinsik yang terdapat pada film dan pengaruh pada tokoh utama terhadap 3 unsur dominan yang saling berkaitan yaitu alur, penokohan, dan latar pada tokoh utama. Teori yang digunakan pada penelitian tersebut adalah teori struktural dari Burhan Nurgiyantoro dan Albertine Minderop untuk mengkaji karakterisasi tokoh. Hasil yang didapat dari penelitian tersebut adalah keterkaitan ketiga unsur tersebut disebabkan saling bertukar posisi antara kedua tokoh utama yang mengubah karakter dari keduanya. Perubahan dari masing-masing tokoh terlihat dari penampilan tokoh dan perilaku. Penampilan tokoh Mitsuha saat menjadi tokoh Taki terlihat dari penampilan rambut dan perilakunya yang emosional. Sedangkan perilaku pada tokoh Taki saat menjadi tokoh Mitsuha terlihat dari penampilannya yang feminim dan berperilaku mudah panik dan manja. Pertukaran posisi kedua karakter tersebut juga mempengaruhi latar waktu dan tempat serta alur. Peristiwa tersebut terjadi di Kota Hida-Furukawa dan Kota Tokyo pada tahun 2013 dan 2016. Taki di tahun 2016 bertukar posisi dengan Mitsuha di tahun 2013 dan tinggal di Hida-Furukawa sedangkan Mitsuha sebaliknya. Alur cerita adalah maju karena peristiwa yang dialami kedua tokoh masih menjalani kehidupan di masa sekarang.

Perbedaan tersebut dengan penelitian penulis adalah pada teori yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan teori struktural dari Burhan Nurgiyantoro dan Albertine Minderop sedangkan penulis menggunakan teori struktur naratif oleh Himawan Pratista untuk menganalisis unsur-unsur naratif pada anime. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah pada objek yang dikaji yaitu anime namun dengan judul yang berbeda.

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Struktur Naratif

Menurut Pratista sebuah film dapat terbentuk melalui adanya dua unsur pembentuk yang saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik (2008: 1).

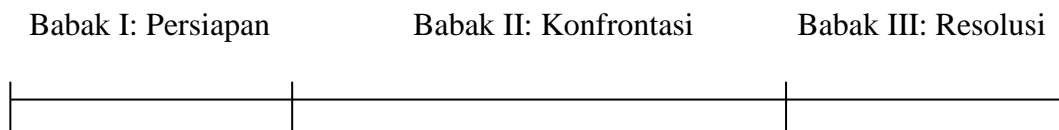
Unsur naratif merupakan materi atau bahan olahan penceritaan dalam film. Didalam setiap pembuatan sebuah film akan selalu berhubungan dengan unsur-unsur naratif seperti aspek cerita atau tema film (Pratista, 2008: 2). Setiap cerita apa pun, seberapa pendeknya, pasti mengandung unsur naratif. Dalam film (fiksi), unsur naratif adalah motor penggerak sebuah cerita. Tanpa unsur naratif, sebuah cerita tidak akan pernah ada. Setiap film (fiksi) tidak mungkin lepas dari unsur naratif karena dalam cerita pasti memiliki unsur-unsur, seperti tokoh, masalah konflik, lokasi, dan waktu. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Elemen-elemen tersebut saling berinteraksi satu sama lain untuk membentuk sebuah jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan (Pratista, 2017: 24).

Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Suatu kejadian tidak bisa terjadi begitu saja tanpa ada alasan yang jelas. Segala hal yang terjadi pasti disebabkan oleh sesuatu dan terikat satu sama lain oleh hukum kausalitas. Dalam sebuah film cerita, setiap kejadian pasti disebabkan oleh kejadian sebelumnya (Pratista, 2017: 63).

2.2.1.1 Cerita dan Plot

Dalam sebuah novel, suasana pagi yang cerah dapat dideskripsikan begitu detail hingga beberapa ratus kata, namun dalam film bisa hanya disajikan dalam sebuah shot saja. Sebuah film mampu memanipulasi cerita melalui plot. Plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film. Adapun cerita adalah seluruh rangkaian peristiwa baik yang tersaji dalam film maupun tidak. Pembuat film dapat memilih serta melepas bagian cerita tertentu tanpa meninggalkan inti alur cerita serta hukum kausalitas (Pratista, 2017: 64)

Pola struktur naratif memiliki tahapan dalam pengembangan ceritanya, yakni pendahuluan, pertengahan, dan penutupan. Adapun pola struktur naratif yang paling umum digunakan dalam film cerita adalah struktur tiga babak. Struktur tiga babak sendiri diadopsi dari pola struktur cerita atau pembabakan dalam seni pertunjukan (teater). Struktur ceritanya yang sederhana dan jelas, membuat struktur tiga babak hingga kini masih sangat dominan digunakan, baik film-film produksi Hollywood maupun industri film di luar Amerika. Adapun pola umum struktur tiga babak, tampak pada bagan di bawah ini:



Inti plot struktur tiga babak umumnya adalah perseteruan abadi antara pihak baik maupun pihak jahat. Informasi cerita biasanya menggunakan penceritaan tak terbatas, kecuali untuk jenis film misteri dan detektif. Alur cerita biasanya menggunakan pola linier dan sering kali mengambil bentuk cerita perjalanan, pengejaran, atau pencarian. Struktur tiga babak juga umumnya hanya memiliki satu pelaku cerita utama (protagonist) sebagai penyebab kausalitas atau penggerak utama cerita. Karakter protagonist selalu memiliki tujuan yang jelas untuk menegaskan aksi dan tindakannya. Karakter protagonist juga selalu memiliki lawan, rival, atau pesaing yang disebut karakter antagonis. Struktur tiga babak terbagi dalam tiga tahapan yang masing-masing memiliki durasi yang sudah baku. Babak pertama (persiapan) berdurasi sekitar $\frac{1}{4}$ durasi film, babak kedua (konfrontasi) adalah yang terpanjang sekitar separuh durasi filmnya, sementara babak ketiga (resolusi) umumnya kurang dari $\frac{1}{4}$ durasi film.

2.2.1.1.1 Tahap Persiapan

Tahap permulaan atau persiapan adalah titik paling kritis dalam sebuah cerita film karena dari sinilah segalanya bermula. Pada titik inilah ditentukan aturan permainan cerita. Pada tahap inilah biasanya telah ditetapkan pelaku utama dan pendukung; pihak protagonis dan antagonis; masalah dan tujuan; serta aspek ruang dan waktu cerita. Jika seorang pelaku cerita, baik protagonis maupun antagonis, membutuhkan apapun, pada tahap inilah tuntutan tersebut biasanya

dipenuhi. Pengenalan karakter beserta latar belakang kisahnya sering diistilahkan eksposisi. Kadang pada tahap ini, terdapat sekuen pendahuku atau prolog yang merupakan latar belakang cerita film. Prolog bukan merupakan bagian dari alur cerita utama, namun adalah peristiwa yang terjadi sebelum cerita sebenarnya terjadi.

Pada tahap persiapan ini selalu ada peristiwa, aksi, atau tindakan yang memicu terjadinya perubahan cerita, yang sering pula diistilahkan *inciting incident*. Peristiwa ini selanjutnya yang memicu terjadinya titik balik cerita atau *turning point* pertama, hingga cerita bergerak ke arah yang sama sekali baru. *Turning point* atau titik balik pertama dan *inciting incident* kadang memang tidak mudah dibedakan. Sederhananya, *turning point* merubah arah cerita untuk selamanya, sementara *inciting incident* hanya sebagai pemicu terjadinya *turning point*. *Turning point* bisa diibaratkan seseorang yang meloncat ke sebuah sungai. Ketika akhirnya memutuskan untuk meloncat, tidak ada apa pun yang bisa menghentikannya untuk jatuh ke sungai. Sementara *inciting incident* adalah sesuatu atau dorongan yang membuat melakukan aksi tersebut.

2.2.1.1.2 Tahap Konfrontasi

Tahap pertengahan atau konfrontasi, sebagian besar berisi usaha dari tokoh utama atau protagonist untuk menyelesaikan solusi dari masalah yang telah ditentukan pada tahap permulaan. Pada tahap inilah, alur cerita mulai berubah arah dan biasanya disebabkan oleh aksi di luar perkiraan yang dilakukan oleh karakter utama atau pendukung. Tindakan inilah yang nantinya memicu munculnya konflik. Konflik sering kali berisi konfrontasi (fisik) antara pihak protagonis dengan

antagonis. Pada tahap ini, umumnya karakter utama tidak mampu begitu saja menyelesaikan masalah karena terdapat elemen kejutan yang membuat masalah menjadi lebih sulit atau lebih kompleks dari sebelumnya.

Pada separuh durasi film, selalu terdapat titik tengah cerita atau *midpoint*. Pada *midpoint* ini, cerita bergerak kembali ke arah yang berbeda, akibat adanya informasi, aksi, atau seorang tokoh baru yang muncul. Pada tahap inilah, tempo cerita semakin meningkat hingga klimaks cerita. Menjelang akhir tahap ini, sebelum titik balik kedua atau *turning point* kedua, tokoh utama selalu mengalami titik terendah (putus asa), baik dari segi fisik maupun mental, dimana tujuan atau penyelesaian masalah seolah jauh dari jangkauan. Sesuatu hal akhirnya menyebabkan sang tokoh bangkit, memiliki tekad dan semangat baru untuk Kembali pada tujuan semula. Momen inilah menandai bermulanya titik balik kedua atau *turning point* kedua.

2.2.1.1.3 Tahap Resolusi

Tahap penutupan adalah klimaks cerita, puncak dari konflik atau konfrontasi akhir. Pada titik inilah, cerita film mencapai titik ketegangan tertinggi. Dalam film aksi, klimaks adalah duel akhir antara tokoh protagonis dan antagonis. Dalam film roman, klimaks adalah momen sesaat sebelum seseorang mendapatkan cintanya dari tambatan hatinya. Untuk menambah intensitas ketegangan hingga klimaksnya, pada tahap resolusi biasanya digunakan unsur *deadline* untuk membatasi ruang dan waktu, misalnya sebuah bom atau sang kekasih yang diculik. Pada konfrontasi akhir atau duel klimaks, biasanya diakhiri dengan kemenangan pihak protagonis dan kekalahan pihak antagonis. Setelah konflik berakhir maka

tercapailah penyelesaian masalah, kesimpulan cerita, atau resolusi. Kesimpulan atau akhir cerita umumnya memiliki unsur penutupan yang kuat dan memuaskan penontonnya. Lazimnya, tokoh utama akhirnya mendapatkan semua yang ia inginkan dan hidup bahagia dengan idaman hatinya untuk selama-lamanya.

Kunci dari struktur tiga babak sebenarnya terletak pada dua titik baliknya, *turning point* pertama dan kedua. Jika dua titik balik ini sudah kita kenali maka struktur tiga babak secara keseluruhan sudah kita dapatkan (Pratista, 2017: 76-69).

2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang

Hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terikat dalam sebuah ruang. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas. 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 yang sesungguhnya (nyata) atau dapat pula fiktif (rekaan). Film cerita pada umumnya, mengambil latar atau lokasi yang nyata. Pada sebuah adegan pembuka film sering kali diberi informasi teks di mana cerita film tersebut berlokasi. Film fiksi-ilmiah berlatar masa depan sekalipun, umumnya mengambil latar lokasi atau wilayah yang nyata. Sedangkan film fantasi dan fiksi ilmiah, sering menggunakan lokasi fiktif yang tidak akan bisa kita cari dalam peta. Kadang cerita film mengambil tempat pada dimensi ruang yang bersifat nonfisik. Alam nonfisik atau supernatural sering kita

jumpai dalam film horror supernatural, fiksi ilmiah, dan fantasi (Pratista, 2017: 65-66).

2.2.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu

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

2.2.1.3.1 Urutan Waktu

Menunjuk pada pola berjalannya waktu cerita film. Urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua macam pola, yakni linier dan nonlinier.

2.2.1.3.1.1 Pola Linier

Plot film sebagian besar dituturkan dengan pola linier, dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Penuturan cerita secara linier memudahkan kita untuk melihat hubungan kausalitas, jalinan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Jika urutan waktu cerita dianggap sebagai A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya juga sama, yakni A-B-C-D-E. Jika misalnya, cerita film berlangsung selama satu hari maka penuturan kisahnya disajikan secara urut dari pagi, siang, sore, hingga malam harinya. Sepanjang apa pun rentang waktu cerita jika tidak terdapat interupsi waktu yang signifikan maka polanya tetap linier. Sekalipun menggunakan multiplot (tiga cerita atau lebih) jika disajikan secara simultan dan terjadi dalam waktu yang relatif sama maka polanya juga tetap dianggap linier. Plot film sering

kali diinterupsi oleh teknik kilas-balik atau kilas-depan. Namun, interupsi waktu dianggap tidak signifikan selama teknik tersebut tidak mengganggu alur cerita secara keseluruhan (Pratista, 2017: 66-67).

2.2.1.3.1.2 Pola Nonlinier

Nonlinier adalah pola urutan waktu plot yang jarang digunakan dalam film cerita. Pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas. Pola nonlinier cenderung menyulitkan penonton untuk bisa mengikuti alur cerita filmnya. 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. Jika cerita film berlangsung selama satu hari maka penuturan kisahnya disajikan secara tidak urut, misalkan malam, pagi, sore, dan siang. Tentu saja, pola seperti ini akan menyulitkan penonton untuk memahami ceritanya.

Satu lagi pola nonlinier yang sangat jarang digunakan adalah membalik urutan plotnya. Urutan plot secara sengaja dibalik dari masa kini ke masa silam. Jika urutan waktu cerita adalah A-B-C-D-E maka urutan plotnya menjadi E-D-C-B-A. Cerita film pada umumnya menampilkan aksi-reaksi, namun teknik ini membalikinya menjadi reaksi-aksi. Sejak awal cerita, penonton disajikan sebuah peristiwa secara terbalik dan kemudian bertutur mundur menjelaskan latar belakang peristiwa tersebut. Film dengan Teknik ini sangat sulit diikuti alur ceritanya karena kita tidak mendapatkan penjelasan yang cukup tentang sebuah peristiwa hingga muncul adegan berikutnya (sebelumnya). (Pratista, 2017: 68)

2.2.1.3.2 Durasi Waktu

Sesuai tuntutan naratif, sineas juga mampu memanipulasi durasi waktu cerita film. Durasi film rata-rata hanya berkisar 90 hingga 120 menit, namun durasi cerita film umumnya memiliki rentang waktu yang lebih panjang. Durasi cerita dapat memiliki rentang waktu hingga beberapa jam, hari, minggu, bulan, tahun, bahkan abad.

Dalam kasus bergenre tertentu, seperti fantasi dan fiksi ilmiah, kadang durasi waktu cerita tidak bisa diukur dengan waktu cerita normal karena manipulasi waktu sering kali dilakukan. Dalam kasus tertentu, durasi film bisa sama panjangnya dengan durasi cerita, namun sangat jarang sekali ditemui. Dalam beberapa kasus, durasi cerita bahkan bisa lebih pendek dari durasi filmnya (Pratista, 2017: 69-70).

2.2.1.3.3 Frekuensi Waktu

Umunya sebuah adegan hanya ditampilkan sekali saja sepanjang cerita film. Dalam kasus tertentu, melalui penggunaan teknik kilas-balik atau kilas-depan, adegan yang sama dapat muncul kembali bahkan bisa berkali-kali sesuai tuntutan cerita. Motif cerita juga mampu memotivasi sebuah adegan untuk diulang hingga beberapa kali (Pratista, 2017: 70).

2.2.1.4 Batasan Informasi Cerita

Pembatasan informasi cerita merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah film. Seorang sineas memiliki kontrol atau pilihan terhadap Batasan informasi cerita. Informasi yang terlalu dibatasi akan menghasilkan unsur kejutan yang luar biasa, namun sebaliknya, dapat pula menyebabkan penonton frustrasi serta

kehilangan kendali alur cerita karena sepanjang film tidak mengetahui apa yang tengah terjadi. Sebaliknya, informasi cerita yang terlalu bebas akan membuat penonton kehilangan efek kejutan terhadap alur ceritanya. Penonton pun menjadi cepat bosan karena alur cerita mudah diprediksi. Adapun Batasan informasi cerita dalam sebuah film, dapat dibagi menjadi dua jenis, yakni penceritaan terbatas (*restricted narration*) dan penceritaan tak terbatas (*omniscient narration*) (Pratista, 2017: 71).

2.2.1.4.1 Penceritaan Terbatas (*Restricted Narration*)

Penceritaan terbatas adalah informasi cerita yang dibatasi dan terikat hanya pada satu karakter saja. Penonton hanya mengetahui serta mengalami peristiwa seperti apa yang diketahui dan dialami oleh sang tokoh. Mata kamera tidak pernah meninggalkan karakter utama dan selalu mengikuti kemana pun ia pergi. Pembatasan informasi ini akan menimbulkan efek kejutan karena penonton tidak mengetahui secara pasti apa yang akan terjadi berikutnya. Penceritaan terbatas sering digunakan dalam cerita atau adegan film yang mengandung unsur misteri, seperti film detektif, horror, dan fantasi.

Penceritaan terbatas kadang digunakan secara menerus sepanjang cerita filmnya. Beberapa film tercatat menggunakan penceritaan terbatas sepanjang film dan kamera selalu terfokus pada tokoh utama. Penceritaan terbatas memiliki derajat pembatasan informasi cerita tertinggi melalui teknik subyektif kamera. Dalam kasus ini, mata kamera mewakili mata seorang tokoh dalam cerita filmnya. Penonton hanya dapat melihat dan mendengar, sama seperti apa yang dilihat dan didengar sang tokoh (Pratista, 2017:71-73).

2.2.1.4.2 Penceritaan Tak Terbatas (*Omniscient Narration*)

Penceritaan tak terbatas adalah informasi cerita yang tidak terbatas hanya pada satu karakter saja. Penonton bebas mendapatkan akses informasi cerita dari sisi mana pun. Kamera dapat meloncat dari satu tokoh ke tokoh lain dan bebas menangkap segala peristiwa atau obyek apa pun. Penonton mengetahui, melihat, serta mendengar lebih banyak dari semua karakter yang ada dalam cerita filmnya. Penonton dapat mengetahui secara persis apa yang akan terjadi kemudian, namun tidak demikian dengan para tokoh dalam cerita filmnya. Hal ini tentu akan memancing rasa ketegangan penonton untuk melihat bagaimana reaksi seorang karakter Ketika mengetahui atau menghadapi sesuatu yang sebelumnya tidak ia ketahui atau duga. Penceritaan tak terbatas seringkali digunakan dalam cerita atau adegan film yang mengandung unsur ketegangan (*suspense*).

Penceritaan tak terbatas secara penuh sepanjang film sangat jarang digunakan. Walau hanya sekecil apa pun, pasti terdapat informasi yang tidak diketahui penonton. Informasi akhir cerita atau resolusi, biasanya tidak diketahui hingga klimaks filmnya, kecuali untuk film melodrama. Film melodrama lebih mengutamakan proses bagaimana sang tokoh menghadapi segala masalahnya ketimbang hasil akhir. Rasa penasaran penonton akan selalu terusik, menunggu bagaimana reaksi para tokohnya ketika mengetahui sesuatu yang sebelumnya telah diketahui penonton. Penyelesaian cerita pun, kadang bahkan telah diketahui penonton sejak awal film.

Hampir semua film umumnya menggunakan kombinasi penceritaan terbatas dan tak terbatas, walaupun salah satu penceritaan bisa lebih dominan.

Pilihan untuk melepas atau menahan informasi cerita disesuaikan dengan tuntutan naratif secara keseluruhan. Singkatnya, penceritaan terbatas akan memberikan efek misteri dan kejutan. Sementara penceritaan tak terbatas akan memberikan efek ketegangan. Hubungan kausalitas bisa saja sedikit renggang, namun penonton nantinya akan mendapat efek kejutan yang luar biasa. Sebaliknya informasi cerita bisa saja diberikan secara gambling, namun penonton nantinya akan mendapat efek ketegangan yang tinggi. Informasi penting serta jawaban dari klimaks cerita umumnya ditahan hingga akhir sehingga membuat penonton terus menduga apa yang akan terjadi selanjutnya (Pratista, 2017: 73-75).

2.2.1.5 Elemen Pokok Naratif

Pada dasarnya dalam tiap cerita film disamping aspek ruang dan waktu juga memiliki elemen-elemen pokok yang sama, yakni karakter, permasalahan atau konflik, serta tujuan. Dapat kita simpulkan bahwa inti cerita dari semua film (fiksi) adalah bagaimana seorang karakter menghadapi segala masalah untuk mencapai tujuannya yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu.

Alur cerita tidak mungkin berjalan tanpa adanya pelaku cerita atau karakter yang memotivasi aksi. Karakter dalam melakukan aksinya selalu berpijak pada suatu tujuan. Untuk mencapai tujuannya karakter pasti menghadapi masalah atau sebaliknya masalah yang mampu memotivasi tujuan. Bila tidak ada masalah, alur cerita tidak mungkin akan berkembang (Pratista, 2008: 43).

2.2.1.5.1 Pelaku Cerita

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 sering diistilahkan pihak protagonis sedangkan karakter pendukung bisa berada pada pihak protagonis maupun pihak antagonis (musuh atau rival). Karakter pendukung sering bertindak sebagai pemicu konflik (masalah) atau kadang sebaliknya dapat membantu karakter utama dalam menyelesaikan masalahnya (Pratista, 2008: 44).

2.2.1.5.2 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 protagonis. Permasalahan klasik antara karakter protagonis dan antagonis adalah satu pihak ingin menguasai dunia sementara pihak lainnya ingin menyelamatkan dunia. Permasalahan ini pula yang memicu konflik (konfrontasi) fisik antara pihak protagonis dan antagonis. Permasalahan juga bisa muncul tanpa pihak antagonis. Masalah dapat muncul dari dalam diri tokoh utama sendiri yang akhirnya memicu konflik batin.

2.2.1.5.3 Tujuan

Setiap pelaku (utama) dalam semua film cerita pasti memiliki tujuan, harapan atau cita-cita. Tujuan dan harapan tersebut dapat bersifat fisik (materi) maupun nonfisik (nonmateri). Tujuan fisik sifatnya jelas dan nyata sementara nonfisik sifatnya tidak nyata (abstrak). Film-film *superhero* umumnya bertujuan jelas, yakni mengalahkan musuhnya untuk menyelamatkan umat manusia; film roman

bertujuan mendapatkan sosok pujaan hatinya; film kriminal bertujuan mengungkap kasus dan menangkap pelaku kejahatan. Adapun film-film drama dan melodrama sering kali bertujuan nonfisik seperti mencari kebahagiaan, kepuasan batin, eksistensi diri, dan lain sebagainya (Pratista, 2008: 44).

BAB III

ANALISIS STRUKTUR NARATIF DALAM ANIME *KAZENO TANI*

NO NAUSIKA

3.1 Sinopsis

Anime *Kaze no Tani no Nausika* menceritakan tentang usaha seorang putri kerajaan untuk menyelamatkan hutan beracun serta para serangga mutan didalamnya dan menghentikan perang yang melibatkan negaranya Lembah Angin.

1000 tahun setelah hancurnya era industri karena perang yang disebut “Seven Days of Fire”, manusia bumi harus hidup berdampingan dengan Fukai atau hutan beracun dimana tanaman didalamnya selalu menyebarkan spora beracun dan tinggal serangga-serangga mutan raksasa sehingga membuat resah umat manusia.

Tak jauh dari tempat Fukai berada, terdapat negeri bernama Lembah Angin yang dikelilingi oleh angin sehingga terhindar dari spora beracun. Di negeri tersebut tinggalah seorang putri kerajaan bernama Nausika. Kehidupannya di Lembah yang damai akhirnya terusik oleh kedatangan tentara Tolmekian yang ingin membakar Fukai menggunakan senjata terdahulu yaitu prajurit raksasa yang mereka rebut dari Pejite. Karena hal tersebutlah Pejite berencana membalas dendam kepada Tolmekian dengan mengirim serangga mutan ke Lembah Angin dimana Tolmekian saat itu berada.

Saat itulah Nausika berusaha untuk menyelamatkan Lembah Angin dengan bantuan seekor bayi serangga mutan yaitu Ohmu yang ia selamatkan dari 2 orang Pejite yang melukainya.

3.2 Struktur Naratif

3.2.1 Cerita dan Plot

Cerita pada anime *Kaze no Tani no Nausika* memiliki plot maju atau progresif. Hal tersebut terlihat dari peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam cerita yang diceritakan secara urut dan saling berhubungan atau memiliki hubungan kausalitas (sebab-akibat) mulai tahap persiapan, tahap konfrontasi, dan tahap resolusi.

3.2.1.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan pada anime *Kaze no Tani no Nausika* berdurasi sekitar 33 menit dari 117 menit durasi filmnya. Pada tahap ini, terdapat sekuen pendahulu atau prolog berupa adegan monolog dari salah satu tokoh yang kemudian disusul dengan narasi teks. Fungsi dari prolog tersebut untuk menjelaskan latar belakang cerita sebelum masuk ke cerita utama.



Gambar 1. Yupa berada di salah satu negeri yang telah mati

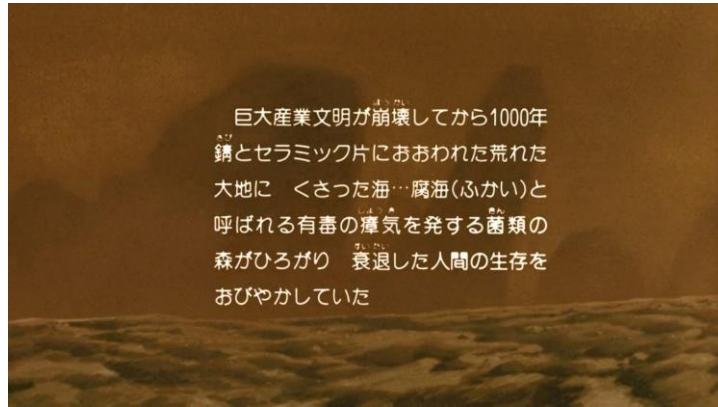
ユパ：また村が1つ死んだ。

行こう、ここもじき腐海に沈む。

Yupa : Satu lagi desa yang sudah hancur.

Ayo, kita harus pergi, desa ini juga akan ditelan oleh Fukai.

(Kaze no Tani no Nausika, 1984, 00:01:25-00:01:38)



Gambar 2. Salah satu prolog yang menjelaskan latar belakang cerita

Plot utama filmnya sendiri dimulai dengan munculnya tokoh perempuan yang kemudian diketahui bahwa ia merupakan tokoh utama dalam cerita., ia mengenalkan sebuah tempat yang akan menjadi salah satu topik permasalahan sepanjang cerita yaitu Fukai. Isi cerita pada segemen ini hanyalah seputar pengenalan tokoh-tokoh protagonis lain yang satu persatu muncul dalam cerita dan tempat-tempat dimana tokoh utama berada.

Pada tahap persiapan ini, terdapat peristiwa yang memicu peristiwa besar berikutnya atau *inciting incident* yaitu jatuhnya pesawat Tolmekian yang mengangkut embrio manusia raksasa.



Gambar 3. Pesawat Tolmekian jatuh Lembah Angin

Peristiwa tersebut memicu peristiwa selanjutnya yaitu datangnya tentara Tolmekian lainnya bersama dengan pimpinan mereka bernama Kushana. Tujuan mereka datang adalah untuk melanjutkan rencana mereka membangkitkan manusia raksasa. Untuk menjalankan rencana tersebut, mereka akhirnya membunuh Raja Jihl dan menginvasi Lembah Angin. Munculnya tokoh Kushana dan aksi Kushana menjadi titik balik cerita atau *turning point* pertama pada cerita.



Gambar 4. Pesawat Tolmekian datang ke Lembah Angin

3.2.1.2 Tahap Konfrontasi

Tahap konfrontasi berdurasi sekitar 67 menit dari durasi total film. Di tahap ini, banyak terjadi peristiwa-peristiwa yang dialami oleh tokoh-tokoh protagonis. Peristiwa pertama yang terjadi setelah adanya turning point atau titik balik pertama adalah penyerangan oleh seorang anak laki-laki dari Pejite kepada pesawat yang membawa Nausika, empat pelayannya, dan Kushana yang menyebabkan jatuhnya pesawat ke dalam Fukai. Peristiwa tersebut membuat Nausika bertemu dengan anak laki-laki dari Pejite tadi yang bernama Asbel yang merupakan saudara kembar Lastel, gadis yang meninggal setelah pesawat Tolmekian jatuh di Lembah Angin. Peristiwa tersebut juga membuat konflik antara Lembah Angin dan Tolmekian semakin meningkat.

Midpoint terjadi pada durasi 01:18:39 dengan munculnya tokoh baru dan informasi baru yaitu rencana walikota Pejite untuk menyerang Tolmekian yang berada di Lembah Angin. Cerita kembali berubah arah dan muncul adanya pengembangan konflik. Konflik antara Nausika dan walikota Pejite menyebabkan Nausika di kurung dalam pesawat Pejite. Nausika yang berhasil kabur dengan bantuan tokoh lain, bertemu dengan tokoh lain dari Pejite. Pada momen ini, tokoh utama mengalami titik terendah yaitu Nausika terluka karena ditembak oleh dua orang Pejite tersebut saat akan menyelamatkan seekor anak Ohmu yang akan dijadikan pancingan oleh Pejite. Penderitaannya semakin bertambah ketika ia mencoba menghentikan anak Ohmu tersebut agar tidak masuk ke danau asam, alhasil Nausika semakin terluka secara fisik. Ia sempat putus asa namun karena tekadnya untuk menyelamatkan Lembah Angin, ia bangkit dan kembali ke tujuan

semula yaitu menghentikan serangan Ohmu ke Lembah Angin. Momen inilah yang menandai bermulanya titik balik kedua atau turning point kedua.

3.2.1.3 Tahap Resolusi

Tahap resolusi berdurasi sekitar 20 menit dari durasi total film. Pada tahap ini, cerita film mencapai titik ketegangan tertinggi. Setelah tokoh utama bangkit dari keterpurukannya, Nausika meminta kepada kedua orang dari Pejite untuk membawanya dan anak Ohmu tersebut ke hadapan para Ohmu dewasa yang marah. Nausika kemudian pergi menuju tempat yang jadi tujuan para serangga Ohmu tersebut. Nausika bersama seekor anak Ohmu berdiri menghadap gerombolan Ohmu yang marah. Peristiwa tersebut menjadi unsur deadline dalam cerita pada anime *Kaze no Tani no Nausika*.



Gambar 5. Nausika bersama anak Ohmu

Di akhir cerita, Nausika berhasil membuat para Ohmu yang marah menjadi tenang dan berhenti menuju Lembah Angin. Digambarkan Nausika yang sempat dikira telah mati, diselamatkan oleh para Ohmu dengan benang-benang emas dari dalam tubuh Ohmu yang membuat Nausika hidup kembali. Angin di Lembah Angin yang sempat berhenti kemudian berhembus kembali. Dan Nausika yang seolah

berada di padang emas dengan baju birunya, terlihat seperti sosok laki-laki dalam ramalan yang ternyata menurut pernyataan Obaba, sosok tersebut ternyata Nausika. Cerita berakhir bahagia dengan perdamaian antara Tolmekian dan Lembah Angin. Digambarkan juga tokoh Asbel menjadi teman Nausika dan Yupa serta Nausika mengajak orang-orang untuk menanam pohon.

3.2.2 Hubungan Naratif dengan Ruang

3.2.2.1 Lembah Angin

Lembah Angin adalah tempat tinggal Nausika yang dikelilingi oleh angin sehingga spora beracun dari Fukai sulit untuk menjangkaunya. Penduduknya hidup tenang dibawah pimpinan ayah Nausika yaitu Raja Jihl. Lembah Angin sendiri memiliki peran penting dalam cerita karena menjadi alasan Nausika untuk menghentikan penyerangan atas Pejite yang menggunakan serangga mutan kepada Tolmekin yang saat itu sedang berada di Lembah Angin.



Gambar 6. Lembah Angin

3.2.2.2 Fukai

Fukai adalah sebutan untuk hutan yang dipenuhi oleh jamur yang mengeluarkan spora beracun dan menyebar lewat angin dan udara. Muncul akibat perang yang terjadi pada era industri 1000 tahun lalu yang mengakibatkan pencemaran air dan udara yang cukup hebat. Hanya serangga yang berada didalam hutan tersebut yang mampu bertahan hidup.

巨大産業文明崩壊してから1000年。錆とセラミック片におおわれた荒れた大地に、くさった海... 腐海（ふかい）と呼ばれる有毒の瘴気の発する菌類の森がひろがり、衰退した人間の年存をあびやがしていた。

1000 tahun setelah hancurnya era industri raksasa, bumi ditutupi oleh reruntuhan sisa peradaban yang telah berkarat. . . Fukai (lautan pembusuk) merupakan hutan jamur yang mengeluarkan spora beracun dan menyebar sehingga mengancam kelangsungan hidup manusia.

(Kaze no Tani no Nausika, 1984, 00:01:49 – 00:01:58)

Keberadaan Fukai dalam cerita dapat dikatakan merupakan akar dari setiap masalah yang ada dalam cerita karena spora beracunnya yang dapat menyebar dan membusukkan paru-paru manusia hanya dalam 5 menit, jika orang tersebut tidak menggunakan masker. Hal tersebutlah yang membuat banyak umat manusia resah akan keberadaannya dan ingin memusnahkannya.

ナウシカ：ムシゴヤシが午後の胞子を飛ばしている。

きれい。マスクをしなれば、5分で肺が腐ってしまう死の森なのに。

Nausika : Ini spora pohon Mushigo. Indah sekali. Meskipun dalam hutan kematian ini, paru-paru kita akan membusuk hanya dalam 5 menit tanpa memakai masker.

(Kaze no Tani no Nausika, 1984, 00:07:07 – 00:07:34)

3.2.2.3 Goa Bawah Tanah

Goa bawah tanah terletak tepat di bawah Fukai. Meski masih merupakan bagian dari Fukai namun sangat berbeda karena di tempat ini air dan udaranya sangat bersih dan tidak beracun sama sekali sehingga manusia aman berada disini meski tanpa menggunakan masker. Hal itu dikarenakan racun yang terdapat pada air dan pasir yang tercemar di serap dan dibersihkan oleh pohon-pohon yang ada di Fukai dan jatuh ke bawah Fukai sehingga membentuk goa bawah tanah.

ナウシカ : 腐海の木々は、人間が汚したこの世界をきれいにするために生まれて来たの。大地の毒を体に取り込んで、きれいな結晶にしてから死んで砂になって行くんだわ。この地下の空洞はそうして出来たの。蟲達は、その森を守っている。

Nausika : Pohon-pohon yang ada di Fukai, tumbuh untuk membersihkan dunia yang telah dicemari oleh manusia. Mereka menyerap racun yang ada di bumi, berubah menjadi kristal murni, mati dan menjadi pasir. Itulah yang membentuk goa-goa bawah tanah. Serangga-serangga itu yang melindungi hutan.

(Kaze no Tani no Nausika, 1984, 01:09:06 – 01:09:28)

ナウシカ : ここはどこ？

アスベル : ハハハ… 驚くのは当たり前さ、僕らは腐海の底にいるんだよ。

ナウシカ : 腐海の底？

アスベル : ほら、あそこから落ちて来たんだよ砂と一緒にね。

ナウシカ : 私達、マスクをしてない。

アスベル : そうなんだこの空気は澄んでいるんだよ。僕も驚いた。腐海の底にこんな所があるなんてね。

Nausika : Kita ada dimana ini?

Asbel : Ha ha ha... Kau pasti terkejut. Kita sekarang ada di bawah Fukai.

Nausika : Di bawah Fukai?

Asbel : Lihatlah, kita jatuh dari atas sana. Bersamaan dengan pasir.

Nausika : Kita tidak mengenakan masker.

Asbel : Benar. Udara disini sangat bersih. Aku sendiri juga tidak percaya.

(Kaze no Tani no Nausika, 1984, 01:04:48 – 01:05:14)

3.2.2.4 Pejite

Pejite adalah tempat dimana Asbel dan Lastel tinggal sebelum diserang habis oleh serangga mutan dan hancur. Asbel dan Lastel adalah saudara kembar, Astel menjadi sandera Tolmekian sebelum akhirnya kapal Tolmekian jatuh di Lembah Angin dan membuatnya meninggal. Sebelum kehancurannya, Pejite merupakan tempat dimana manusia raksasa dikubur selama 1000 tahun. Manusia raksasa adalah senjata biologis yang pada era industri digunakan sebagai senjata perang. Di Pejite juga Nausika mendapat informasi bahwa mereka akan menyerang Tolmekian yang tengah berada di Lembah Angin.



Gambar 7. Pejite yang hancur setelah diserang oleh serangga mutan

3.2.2.5 Kamar Rahasia Nausika

Kamar rahasia Nausika merupakan kamar yang hanya diketahui oleh Nausika yang didalamnya berisikan tanaman-tanaman dari hutan beracun. Kamar tersebut terletak di bagian dalam bawah istana, pintu masuknya hanya ada di kamar tidur Nausika. Kamar tersebut Nausika gunakan untuk mengembangkan tanaman-tanaman yang berasal dari hutan beracun untuk penelitian kecilnya. Meski

tanaman-tanaman tersebut berasal dari hutan beracun, tapi karena Nausika merawat mereka menggunakan air dan pasir yang bersih yang berasal dari bagian paling dasar sumur, maka mereka menjadi tidak beracun dan membuat udara di kamar tersebut sangat murni.

ユパ : ナウシカ、これはどういうことだ？

腐海の植物ではないか。

ナウシカ : 私が孢子を集めて育てたんです。大丈夫、瘴気は出していません。

ユパ : 毒を出さぬ？確かにここの空気は清浄だが…。

なぜだ？猛毒のヒソクサリが花をつけておるのに。

ナウシカ : ここの水は城の大風車で地下500メートルから上げている水です。砂は同じ井戸の底から集めました。きれいな水と土では、腐海の木々も毒を出さないと分かったの。汚れているのは土なんです。この谷の土ですら汚れているんです。

Yupa : Nausika, apa ini?

Semua ini tanaman yang berasal dari Fukai.

Nausika : Aku telah mengembangkan dari spora-spora yang selama ini ku kumpulkan. Jangan Khawatir, mereka tidak beracun.

Yupa : Tidak beracun? Udara disini memang sangat murni, tapi...

Bagaimana mungkin tanaman beracun ini bisa berbunga?

Nausika : Kincir angin di kastil menarik air dari dalam bumi. Pasir ini juga, berasal dari bagian palingdasar sumur. Dengan air dan tanah yang murni, tanaman yang berasal dari Fukai menjadi tidak beracun. Sebenarnya polusi itu terletak di permukaan bumi itu sendiri, bahkan di tempat lembah kita berada.

(Kaze no Tani no Nausika, 1984, 00:41:26-00:42:09)



Gambar 8. Isi kamar rahasia Nausika

3.2.2.6 Kamar Raja Jihl

Kamar Raja Jihl berada di lantai paling atas istana. Di tempat tersebut Raja Jihl menghabiskan waktunya karena kondisinya yang sudah tidak memungkinkan untuk beranjak dari tempat tidur.



Gambar 9. Kamar Raja Jihl

Di kamar Raja Jihl terdapat sebuah permadani yang di sudut kirinya terdapat gambar sosok laki-laki yang menurut ramalan merupakan sosok yang akan

membawa umat manusia dari kesengsaraan menuju kemakmuran. Di kamar itu juga Raja Jihl dibunuh oleh tentara Tolmekian yang datang untuk menginvasi Lembah Angin.

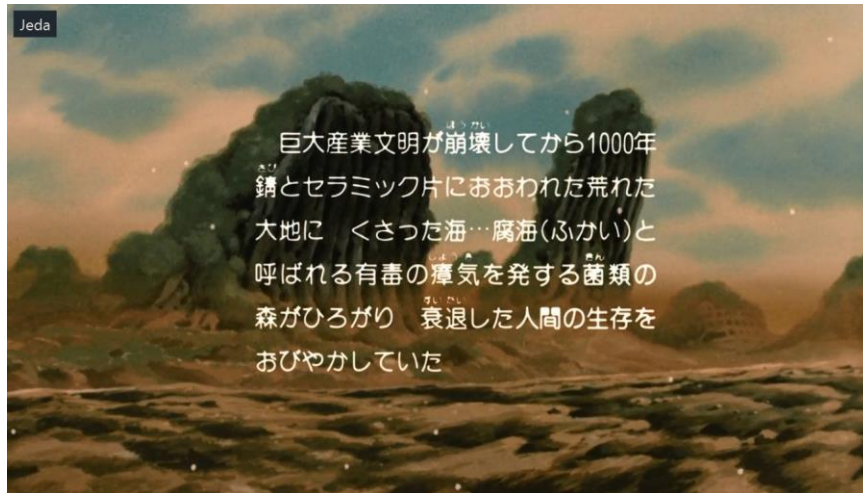


Gambar 10. Gambar sosok laki-laki dalam ramalan

3.2.3 Hubungan Naratif dengan Waktu

3.2.3.1 Urutan Waktu

Urutan waktu pada anime *Kaze no Tani no Nausika* menggunakan pola linier karena plot ceritanya terjadi secara urut dan saling berhubungan atau memiliki hubungan kausalitas (sebab-akibat). Terdapat beberapa adegan kilas-balik namun itu tidak mengganggu alur cerita dan justru membuat cerita semakin lengkap dan jelas. Cerita pada anime dibuka dengan prolog dengan gambaran bumi yang membuat penonton bertanya-tanya apa yang sedang terjadi yang kemudian dilanjutkan dengan teks yang menjelaskan keadaan bumi saat itu.



Gambar 11. Prolog yang menjelaskan latar belakang cerita.

Kemudian di lanjut dengan beberapa gambar dan scene yang menceritakan kejadian sebelum bumi menjadi seperti sekarang. Karena cerita ini menggunakan pola linier, maka scene selanjutnya dimulai dengan tahap pengenalan tokoh dalam cerita, muncul konflik, konflik memuncak, konflik menurun, kemudian tahap penyelesaian.

Pada film *Kaze no Tani no Nausika*, cerita dimulai pada 00:00:15 dan berakhir pada 01:56:49.



Gambar 12. Scene awal cerita *Kaze no Tani no Nausika*.



Gambar 13. Scene akhir cerita *Kaze no Tani no Nausika*.

Berdasarkan kedua gambar tersebut, dapat disimpulkan bahwa durasi film *Kaze no Tani no Nausika* dari awal cerita dimulai hingga cerita berakhir adalah 1 jam 56 menit 34 detik.

Sedangkan menurut pengamatan penulis, durasi cerita *Kaze no Tani no Nausika* memiliki rentang waktu beberapa hari.

Untuk frekuensi waktu yang terdapat pada anime *Kaze no Tani no Nausika*, penulis tidak menemukan adegan yang sama muncul kembali, setiap adegan dalam film hanya ditampilkan sekali saja sepanjang cerita. Dapat disimpulkan bahwa frekuensi waktu pada film adalah 1 kali.

3.2.4 Batasan Informasi Cerita

Batasan informasi cerita yang digunakan pada anime *Kaze no Tani no Nausika* adalah kombinasi dari kedua jenis batasan informasi cerita yang dikemukakan oleh Himawan Pratista pada bukunya, yaitu penceritaan terbatas dan penceritaan tak terbatas. Namun menurut pengamatan penulis, jenis penceritaan terbatas pada film lebih dominan terjadi pada anime *Kaze no Tani no Nausika* karena hampir semua adegan yang terdapat pada anime hanya tertuju pada peristiwa dan kejadian yang terjadi pada salah satu tokoh saja, dalam kasus ini tokoh tersebut adalah tokoh utama bernama Nausika. Atau dengan kata lain penonton hanya mengetahui peristiwa yang dialami atau diketahui oleh satu tokoh saja yaitu tokoh utama.



Gambar 14. Nausika di Goa bawah tanah Fukai

Potongan gambar diatas adalah salah satu contoh bahwa anime tersebut menggunakan penceritaan terbatas atau hanya fokus pada kejadian yang dialami tokoh utama. Gambar diatas terjadi ketika Nausika terjatuh bersama Asbel saat menyelamatkan Asbel dari serangan para serangga mutan raksasa di Fukai.

Sedangkan untuk jenis penceritaan tak terbatas hanya terjadi beberapa kali saja karena terdapat beberapa kali peristiwa atau kejadian yang terjadi diluar pengetahuan salah satu tokoh.



Gambar 15. Spora tanaman beracun menyebar hingga ke hutan di Lembah Angin

Potongan gambar diatas terjadi ketika tokoh utama Nausika sedang tidak berada di Lembah Angin, dengan kata lain Nausika tidak tahu mengenai masalah spora beracun yang menyebar hingga ke hutan di Lembah Angin.

3.2.5 Elemen Pokok Naratif

3.2.5.1 Pelaku Cerita

Dalam setiap cerita pasti terdapat beberapa pelaku cerita atau tokoh cerita. Tokoh cerita dibagi menjadi tokoh utama dan tokoh pendukung. Sedangkan menurut karakter, tokoh dibedakan menjadi tokoh protagonis atau antagonis. Dalam anime Kaze no Tani no Nausika, memiliki satu tokoh utama yaitu Nausika dan tokoh tambahannya ada yaitu Yupa, Obaba, Asbel dan

Tokoh utama pada anime ini termasuk dalam tokoh protagonis sedangkan tokoh antagonis terdapat pada tokoh tambahan yaitu

3.2.5.1.1 Nausika

Nausika merupakan tokoh utama dalam anime Kaze no Tani no Nausika karena selain namanya digunakan sebagai judul anime, ia juga merupakan tokoh yang selalu ditampilkan hampir di semua scene film. Ia merupakan tokoh protagonis karena perannya dalam cerita merupakan penjelmaan atau perwujudan dari norma atau nilai baik. Dalam cerita, Nausika digambarkan sosok gadis berbaju biru dan kemanapun ia pergi, selalu bersama glider dan hewan peliharaannya yang ia dapatkan dari Yupa yang ia beri nama Teto.



Gambar 16. Nausika terbang menggunakan glider bersama Teto dipundaknya

1. Pemberani

Nausika merupakan gadis yang pemberani. Hal itu dibuktikan ketika ia mencoba menghentikan Asbel, seorang anak laki-laki dari Pejite, yang terus menerus menembaki pesawat Tolmekian yang ia tumpangi bersama pelayannya dan Kushana, pemimpin prajurit Tolmekian.

ナウシカ : やめて!! もう殺さないで!
ころ
やめて!

Nausika : Hentikan!! Jangan membunuh lagi!

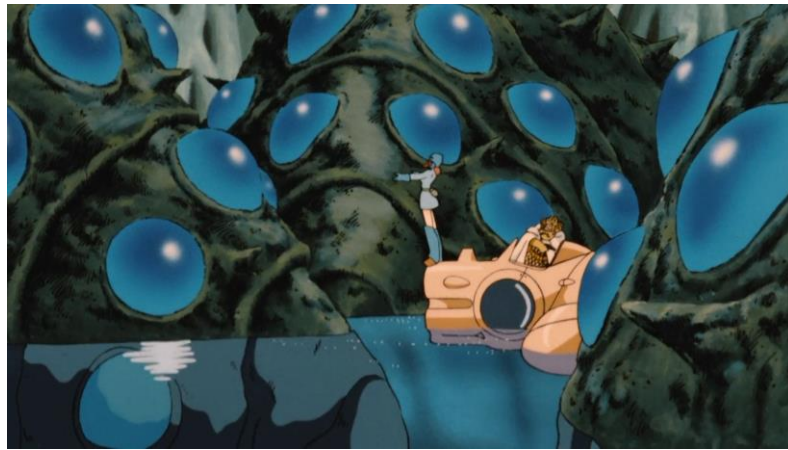
Hentikan!

(Kaze no Tani no Nausika, 1984, 00:48:06-00:48-19)

Disaat penumpang lain mencoba melindungi dirinya dari tembakan peluru, Nausika justru malah naik ke atas pesawat untuk mencoba memberitahu Asbel agar menghentikan serangannya karena ia tak ingin ada korban lagi. Hal tersebut secara tidak langsung menunjukkan bahwa Nausika memiliki sifat pemberani.

Keberaniannya dibuktikan juga dengan ketika Nausika, Kushana, dan 4 pelayannya sedang berada di Fukai dan karena Kushana melakukan tembakan peringatan, Ohmu, salah satu serangga mutan terbesar di Fukai, muncul dari

dalam air dan menghampiri mereka. Hal tersebut membuat Kushana dan 4 pelayannya ketakutan dan tak berkutik. Nausika yang pemberani justru menghampiri Ohmu dan meminta maaf pada mereka karena telah membuat keributan di tempat tinggal mereka.



Gambar 17. Nausika mencoba meminta maaf kepada Ohmu.

Gambar diatas menunjukkan sisi keberanian Nausika ketika Ohmu muncul didepannya. Sebelumnya ia mencoba menenangkan Kushana yang ia pikir akan menembak Ohmu. Kemudian Nausika tanpa rasa takut menghampiri Ohmu dan meminta maaf padanya.

2. Cerdas

Nausika merupakan gadis yang cerdas, hal ini diperlihatkan ketika ia berinisiatif mencoba mencari obat dan penawar penyakit yang disebabkan oleh Fukai dengan menanam tumbuhan yang tumbuh di hutan beracun namun menggunakan pasir dan air yang berasal dari bawah tanah.

ユパ : ナウシカ、これはどういうことだ？
腐海の植物ではないか。

ナウシカ : 私が孢子を集めて育てたんです。大丈夫、瘴気は出していない
せん。

- ユパ : 毒を出さぬ? 確かにここの空気は清浄だが…。
なぜだ? 猛毒のヒソクサリが花をつけておるのに。
- ナウシカ : ここの水は城の大風車で地下500メートルから上げている水です。砂は同じ井戸の底から集めました。きれいな水と土では、腐海の木々も毒を出さないと分かったの。汚れているのは土なんです。この谷の土ですら汚れているんです。なぜ? 誰が世界をこんなふうにしたのでしょうか?
- ユパ : そなたそれを自分で?
- ナウシカ : ええ、父やみんなの病気を治したくて。
- Yupa : Nausika, apa ini?
Semua ini tanaman yang berasal dari Fukai.
- Nausika : Aku telah mengembangkan dari spora-spora yang selama ini ku kumpulkan. Jangan Khawatir, mereka tidak beracun.
- Yupa : Tidak beracun? Udara disini memang sangat murni, tapi...
Bagaimana mungkin tanaman beracun ini bisa berbunga?
- Nausika : Kincir angin di kastil menarik air dari dalam bumi. Pasir ini juga, berasal dari bagian palingdasar sumur. Dengan air dan tanah yang murni, tanaman yang berasal dari Fukai menjadi tidak beracun. Sebenarnya polusi itu terletak di permukaan bumi itu sendiri, bahkan di tempat lembah kita berada. Mengapa? Siapa yang telah menyebabkan dunia ini menjadi berantakan?
- Yupa : Apa kau melakukan ini sendirian?
- Nausika : Iya. Mencoba menemukan obat bagi ayahku dan menyembuhkan penduduk lainnya.

(Kaze no Tani no Nausika, 1984, 00:41:26-00:42:15)

Dialog diatas terjadi di ruang rahasia Nausika yang berisi tanaman dari Fukai dimana Nausika mengembangkan tanaman yang ia ambil ambil bibitnya dari dalam hutan. Dalam cerita tidak disebutkan pernah ada yang melakukan hal tersebut yang berarti bahwa Nausika orang pertama dan satu-satunya memiliki pemikiran untuk mengembangkan tanaman dengan menggunakan air dan pasir yang bersih. Dan hasil dari penelitian kecil tersebut Nausika menyimpulkan bahwa tanaman yang berada di Fukai beracun dan berbahaya karena mereka tumbuh dengan air dan pasir yang tercemar.

Sama halnya dengan ketika Nausika memilih untuk menenangkan serangga yang marah dengan menggunakan alat pemikat serangga.

男の人1 : 蟲だ! ウシアブが生きてるぞ!
男の人2 : マズい! 仲間を呼んでる!
ゴル : 傷ついて飛べないんだ。
男の人3 : 銃を持って来い!
ゴル : ダメだ。撃てばもっと仲間を呼ぶぞ。
男の人4 : 即死させる。
ゴル : ウシアブが銃で死ぬもんか。
男の人4 : じゃあ どうするんだ?
ナウシカ : 待って。ミト、メーヴェを持って来て。
ミト : はい。
男の人5 : 姫様…
(蟲笛の音)
ナウシカ : 森へお帰り、大丈夫、飛べるわ。
そう… いいコね。
ミト : 姫様。
ナウシカ : ありがとう。
みんな : やった! やった!
ミト : よかった。たった1匹 殺しただけでも何が起こるか分かりませんからな。

Lelaki 1 : Seekor serangga! Ada seekor Ushiabu yang masih hidup.
Lelaki 2 : Oh tidak! Dia memanggil teman-temannya.
Goru : Dia tidak bisa terbang.
Lelaki 3 : Ambilkan senjata api!
Goru : Jangan, jika kau tembak malah akan memanggil yang lain.
Lelaki 4 : Akan kubunuh sekarang.
Goru : Senjata api tak dapat membunuh Ushiabu.
Lelaki 4 : Lalu bagaimana?
Nausika : Tunggu. Mito, ambilkan gliderku.
Mito : Baik.
Lelaki 5 : Tuan Putri..
(Suara alat pemikat serangga)
Nausika : Kembalilah ke hutan. Kamu kuat, kamu bisa terbang.
Anak yang baik.
Mito : Tuan Putri.
Nausika : Terima kasih.
Para lelaki : Yey, berhasil.
Mito : Terima kasih Tuhan.

Yupa : Entah apa yang bakal terjadi walau hanya untuk kematian seekor serangga.
(Kaze no Tani no Nausika, 1984, 00:25:47-00:27:13)

Dialog diatas terjadi ketika pesawat Tolmekian jatuh di Lembah Angin dan diduga mereka datang dari hutan karena pesawat mereka diserang oleh beberapa serangga mutan. Pesawat terbakar dan otomatis para serangga terbakar juga, namun ternyata terdapat seekor serangga yang masih hidup. Warga yang berada disana ketakutan dan kebingungan menghadapi karena senjata api tidak mempan. Saat itulah Nausika bertindak dengan menggunakan alat pemikat serangga. Tidak seorangpun yang terpikirkan cara tersebut selain Nausika.

Pembuktian lain ditunjukkan ketika Nausika berada di bawah Fukai dimana kondisi disana sangat berbeda jauh dengan Fukai. Setelah mengamati apa yang sebenarnya terjadi disana, Nausika sampai pada sebuah kesimpulan.

アッスベル : 腐海の生まれた訳か。君は不思議なことを考える人だなあ。
ナウシカ : 腐海の木々は、人間が汚したこの世界をきれいにするために生まれて来たの。大地の毒を体に取り込んで、きれいな結晶にしてから死んで砂になって行くんだわ。この地下の空洞はそうして出来たの。蟲達は、その森を守っている。

Asbel : Kenapa Fukai bisa muncul.. Ada-ada saja yang kau pikirkan.
Nausika : Pohon-pohon yang ada di Fukai, tumbuh untuk membersihkan dunia yang telah dicemari oleh manusia. Mereka menyerap racun yang ada di bumi, berubah menjadi kristal murni, mati dan menjadi pasir. Itulah yang membentuk goa-goa bawah tanah. Serangga-serangga itu yang melindungi hutan.

(Kaze no Tani no Nausika, 1984, 01:09:06 – 01:09:28)

Dialog diatas merupakan kesimpulan Nausika mengenai Fukai. Dia mendapati bahwa air dan pasir yang ada disana merupakan air dan pasir yang sama dengan yang ada ditarik oleh kincir angin di Lembah Angin dan ia gunakan untuk

penelitian kecilnya. Asbel yang juga berada disana bahkan tidak memiliki pemikiran seperti Nausika.

3. Suka Menolong

Selain berani dan cerdas, Nausika juga memiliki sifat yang suka menolong. Ia tidak ragu untuk menolong siapapun yang ia anggap butuh bantuannya. Seperti ketika Yupa, teman baik ayah Nausika yang sedang mengembara mencari orang yang disebutkan dalam ramalan akan membawa manusia dalam kedamaian, dikejar oleh Ohmu yang marah karena saat di dalam hutan Yupa mencoba menembak salah satu mutan yang ia sangka melukai hewan kecil yang bukan berasal dari Fukai. Hewan kecil tersebut kemudian menjadi teman Nausika kemanapun Nausika pergi.

ナウシカ：あの人は…！

何て立派な王蟲。

風上へ！

ユパ　　：すまん！

ナウシカ：王蟲　森へお帰り。この先は、お前の世界じゃないのよ。ねえ　いい子だから。怒りにわれを忘れてる。静めなきゃ。

ユパ　　：閃光で王蟲が目を回した。

(蟲笛の音)

ユパ　　：蟲笛…？

ナウシカ：王蟲、目を覚まして！　森へ帰ろう。気がついたわ。

ユパ　　：おお。王蟲が森へ帰って行く。光弾と蟲笛だけで、王蟲を静めてしまうとは。

Nausika : Dia..

Benar-benar Ohmu yang besar.

Larilah melawan arah angin!

Yupa　　： Terima kasih.

Nausika : Ohmu, kembalilah ke hutan. Disini bukan tempatmu. Jadilah anak yang baik. Dia telah dibutakan oleh amarah. Aku harus menenangkannya.

Yupa　　： Nyala api itu membuatnya terpaku.

(Suara alat pemikat serangga)

Yupa　　： Alat pemikat serangga?

Nausika : Ohmu, bangunlah. Kembalilah ke hutan.

Yupa : Oo. Akhirnya Ohmu itu kembali ke hutan. Dia menginjakkan Ohmu hanya dengan nyala api dan alat pemikat serangga.

(Kaze no Tani no Nausika, 1984, 00:09:41-00:11:52)

Kejadian diatas terjadi ketika Nausika tengah berada di hutan untuk mencari bibit tanaman hutan dan bahan baku untuk pembuatan senjata. Ketika mendengar suara tembakan, Nausika langsung mencari sumbernya dan mengetahui bahwa ada seorang yang sedang dikejar oleh Ohmu yang marah. Mengetahui hal tersebut, Nausika tanpa ragu lagi pergi menolongnya dengan mencoba menenangkan Ohmu yang sedang marah tersebut terlebih dahulu kemudian membawanya kembali kedalam hutan.

Hal yang sama juga ditunjukkan ketika Nausika mencoba menolong Asbel yang diketahui sedang terkepung oleh para serangga di hutan.



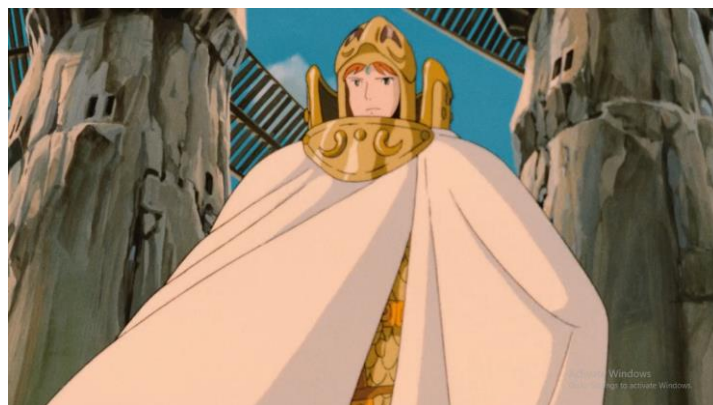
Gambar 18. Nausika menyelamatkan Asbel dari serangan serangga di hutan.

Persis seperti kejadian saat menyelamatkan Yupa, awalnya Nausika mendengar ada suara tembakan kemudian ia mencari sumbernya dan mengetahui bahwa

Asbel tengah terkepung oleh serangga dan butuh pertolongan. Asbel yang saat itu hampir terjatuh ditangkap oleh Nausika dengan glidernya dan mencoba menghindari kejaran serangga lain. Meski hal itu juga berbahaya namun Nausika tetap mencoba menolong Asbel walau pada akhirnya mereka terjatuh dan terhisap oleh pasir disana.

3.2.5.1.2 Kushana

Kushana adalah salah satu tokoh tambahan sekaligus tokoh antagonis karena memiliki tujuan yang bertentangan dengan Nausika sebagai tokoh utama. Ia adalah Panglima Divisi Pasukan Perbatasan bangsa Tolmekian yang sedang melakukan misinya yaitu merebut prajurit raksasa dari masyarakat Pejite untuk digunakan sebagai senjata dalam rencananya membakar Fukai. Tokoh Kushana dalam cerita, digambarkan selalu menggunakan jubah putih. Ia kehilangan salah satu tangannya dan kakinya karena pernah diserang oleh serangga mutan, oleh sebab itu ia selalu menggunakan tangan dan kaki dari besi sebagai penggantinya.



Gambar 19. Kushana

Kushana digambarkan memiliki sifat ambisius. Dalam KBBI, ambisius berarti berkeinginan keras mencapai sesuatu. Karakter tersebut sesuai dengan yang

digambarkan pada tokoh Kushana. Hal tersebut ditunjukkan ketika ia sedang menjadi tahanan dari anak buah Nausika dan Yupa memerintah Kushana untuk menghentikan usaha Tolmekian dalam membangkitkan prajurit raksasa, namun ia tetap menolaknya. Berikut dialog mereka.

クシャナ：釈放だと？

ユパ　　：巨神兵を酸の湖 深く沈め、本国へ帰ってくれぬか？谷に残る兵は少ない。今、戦うは易しいが、これ以上の犠牲は無意味だ。

クシャナ：ヤツには 火も水も効かぬ。歩きだすまでは、もはや動かすこともな。分からぬか？もはや、後戻りは できないのだ。巨大な力を他国が持つ恐怖ゆえに、私はペジテ攻略を命令された。ヤツの存在が知られた以上、列国は次々この地に大軍を送り込むだろう。お前達に残された道は1つしかない。巨神兵を復活させ列強の干渉を排し、ヤツと共に生きることだ。見ろ。

ユパ　　：蟲にか？

クシャナ：わが夫となる者は、さらにおぞましきものを見るだろう。腐海を焼き、蟲を殺し、人間の世界を取り戻すに、何をためらう！

Kushana : Mau melepaskanku?

Yupa　　: Tenggelamkanlah prajurit raksasa itu ke dalam Danau Asam dan kembalilah ke negaramu. Hanya tinggal sedikit tentaramu yang ada disini. Mudah saja untuk memulai pertempuran, tapi untuk apa mengorbankan penduduk?

Kushana : Api dan air takkan mempan terhadap prajurit raksasa, dan hanya tinggal menunggu waktu saja hingga dia dapat berjalan. Tidakkah kau lihat? Sudah terlambat untuk kembali. Perintah untuk menyerang Pejite sebenarnya dikarenakan oleh ketakutan jika nanti ada negara lain yang memanfaatkan kekuatannya. Setelah keberadaan prajurit raksasa disini tersebar, para negara yang memiliki kekuatan besar akan mengirim tentaranya.

Tak ada pilihan lagi. Kecuali membangkitkan prajurit raksasa, menghadang mereka dengan kekuatan yang sama besar dan membiasakan hidup dengannya. Lihatlah!

Yupa　　: Itu disebabkan oleh serangga?

Kushana : Siapapun nanti yang akan menjadi suamiku, akan melihat hal yang lebih parah dari ini. Dengan membakar Fukai, akan membunuh semua

serangga, dan mengembalikan kembali dunia manusia. Buat apa kau ragu!

(Kaze no Tani no Nausika, 1984, 01:12:48-01:13:53)

Dari dialog tersebut, secara tidak langsung Yupa meminta Kushana dan prajuritnya untuk menyerah dalam membangkitkan prajurit raksasa dan menghancurkan Fukai. Namun Kushana dengan alasannya yang cukup masuk akal, ia mencoba menolak permintaan Yupa kemudian menunjukkan keadaan tangannya yang sudah tidak ada karena ulah serangga yang berada di Fukai. Hal itulah yang membuatnya berambisi untuk membumihanguskan Fukai beserta isinya. Menurutny, keberadaan Fukai hanya akan menyebabkan bencana dan memakan banyak korban.

Setelah terjadi dialog tersebut, Yupa pergi memeriksa keadaan Lembah Angin dan meninggalkan Kushana sendirian, kesempatan itu ia manfaatkan untuk kabur dan kembali kepada pasukannya.



Gambar 20. Kushana melarikan diri dari tempat ia ditahan.

Dilihat dari usahanya tersebut, dapat dikatakan ia memiliki sifat ambisius karena ia tidak menyerah dalam mewujudkan keinginannya yaitu membakar Fukai dengan membangkitkan prajurit raksasa.

3.2.5.1.3 Yupa

Yupa merupakan tokoh tambahan protagonis pada anime *Kaze no Tani no Nausika*. Keberadaan tokoh Yupa dapat terbilang cukup penting dalam cerita karena ia merupakan tokoh yang akan membantu tokoh utama Nausika dalam menghadapi kesulitan. Yupa adalah teman baik ayah Nausika yaitu Raja Jihl. Ia juga dekat dengan Nausika. Dalam cerita, Yupa merupakan seorang pengembara yang sedang mencari sosok laki-laki dalam ramalan yang akan membawa umat manusia menuju ke tanah yang murni. Ia merupakan sosok yang sangat dihormati di Lembah Angin.



Gambar 21. Yupa

Tokoh Yupa dalam cerita, digambarkan memiliki sikap bijaksana karena ia dapat menyikapi setiap keadaan dan peristiwa dengan tepat. Salah satu yang menunjukkan adanya karakter bijaksana dalam tokoh Yupa adalah saat menghadapi musuh yaitu Tolmekian.

ユパ：^{そうほう} 双方動くな！^{かわ} 動けば王蟲の皮より削り出したこの剣がセラミック
装甲をも貫くぞ！

兵士：あの男ユパです。

ユパ：トルメキア兵に聞く。この谷の^{もの}者は昨夜、そなた達の船を救わんと必死に働いた。今もまた、死者を丁重に葬ったばかりだ。小なりとはいえその国に対するこれがトルメキアの礼儀か？

戦を仕掛けるならばそれなりの理由があるはず。まず使者を立て口上を述べるべきであろう。

Yupa : Tetap di tempat!

Jika bergerak, pedang yang terbuat dari tempurung serangga ini akan menghancurkan baju besi keramikmu

Prajurit: Pria itu adalah Yupa.

Yupa : Dengarkan aku. Tadi malam, para penduduk telah bekerja keras untuk menyelamatkan salah satu dari pesawat kalian. Kami baru saja mengubur para prajurit kalian yang meninggal dalam musibah itu. Apakah seperti ini cara bangsa Tolmekian memperlakukan negara lain yang lebih lemah?

Jika ingin berperang, kalian harus memiliki alasan yang jelas. Kalian seharusnya mengirim pesan terlebih dulu untuk menyatakannya.

(Kaze no Tani no Nausika, 1984, 00:33:21-00:33:54)

Kutipan tersebut terjadi saat prajurit Tolmekian tiba-tiba datang ke Lembah Angin dan langsung membunuh Raja Jihl yang sudah tak berdaya. Hal tersebut membuat Nausika dikuasai oleh amarah menyerang beberapa prajurit Tolmekian yang telah membunuh ayahnya. Sebelum terjadi pertumpahan darah lagi, Yupa datang mencegah Nausika menyerang prajurit Tolmekian dan memberi teguran kepada pihak Tolmekian karena telah datang tiba-tiba dan membuat keributan padahal penduduk Lembah Angin sudah memperlakukan mayat prajurit mereka dengan pantas. Aksi Yupa pada momen ini menunjukkan bahwa ia memiliki sikap bijaksana di saat yang tepat. Padahal bisa saja dia menghabisi semua prajurit

Tolmekian yang ada di ruangan tersebut. Apalagi Yupa digambarkan memiliki kemampuan bermain pedang dengan sangat baik.

Sikap bijaksana Yupa juga ditunjukkan ketika ia menghadapi musuhnya yaitu Kushana, saat ia tinggal sendiri karena prajurit yang ikut dengannya menuju Pejite mati karena pesawatnya diserang oleh Asbel.

クシャナ：釈放だと？

ユパ　　：巨神兵を酸の湖 深く沈め、本国へ帰ってくれぬか？谷に残る兵は少ない。今、戦うは易しいが、これ以上の犠牲は無意味だ。

Kushana　： Mau melepaskan?

Yupa　　： Tenggelamkanlah prajurit raksasa itu ke dalam Danau Asam dan kembalilah ke negaramu. Hanya tinggal sedikit tentaramu yang ada disini. Mudah saja untuk memulai pertempuran, tapi untuk apa mengorbankan penduduk?

(Kaze no Tani no Nausika, 1984, 01:12:35-01:12:50)

ユパ：巨神兵は復活させぬ。

Yupa　： Tidak seharusnya kita memberikan kehidupan untuk prajurit raksasa itu.

(Kaze no Tani no Nausika, 1984, 01:13:49-01:13:51)

Kutipan diatas merupakan dialog Kushana dan Yupa di dalam bangkai pesawat dekat danau asam. Dialog terjadi setelah keempat pelayan Nausika dan Kushana berhasil kembali setelah pesawat yang awalnya akan membawa mereka ke Pejite, diserang oleh Asbel, meski tanpa Nausika. Pada momen ini, Yupa mencoba memperingatkan Kushana agar menghentikan rencananya untuk membakar Fukai. Berdasarkan kutipan diatas, dapat disimpulkan bahwa Yupa memiliki pandangan bahwa memulai perang adalah hal yang sia-sia. Yang akan ada hanya pertumpahan darah saja. Apalagi Kushana dalam kasus ini, ingin membakar Fukai

menggunakan prajurit raksasa yang justru hanya akan mengulang kejadian di masa lalu setelah perang 7 hari terjadi, bumi seperti lautan api. Sikap dan perkataan Yupa pada momen ini menunjukkan ia memiliki sikap bijaksana.

Ada lagi momen yang menunjukkan sikap bijaksana yang dimiliki Yupa yaitu ketika Yupa mencoba menenangkan Nausika yang sedang dikuasai oleh amarah karena terbunuhnya Raja Jihl.

ユパ：ナウシカ。。落ち着け、ナウシカ。今戦えば谷の者は皆殺しになろう。生き延びて機会を待つのだ。

Yupa : Nausika... Tenanglah Nausika. Jika kau melawan, mereka akan membantai para penduduk. Kita harus bisa bertahan, kita tunggu kesempatan.

(Kaze no Tani no Nausika, 1984, 00:33:57-00:34:07)

Berdasarkan kutipan di atas, dapat dilihat cara Yupa menasihati Nausika yang sedang dikuasai amarah. Pertama ia menyuruh Nausika agar tenang kemudian memberi tahu kepada Nausika kemungkinan jika mereka, dari pihak Lembah Angin, tidak mengikuti instruksi Tolmekian, maka penduduk Lembah Angin yang akan jadi korban. Dengan kata lain Yupa menyuruh Nausika untuk menunggu waktu yang tepat untuk menyerang Tolmekian. Dilihat dari cara Yupa memberi nasihat kepada Nausika menunjukkan bahwa ia memiliki sifat bijaksana.

3.2.5.1.4 Obaba

Obaba merupakan tokoh tambahan protagonis karena ia berada di pihak tokoh utama protagonis yaitu Nausika. Ia adalah peramal dari Lembah Angin yang mengatakan bahwa akan ada sosok pria berjubah biru dengan hewan peliharaannya di pundaknya, turun menuju tanah lapang keemasan, bergabung

dengan bumi dan membimbing manusia menuju tanah yang murni. Maksudnya sosok pria tersebut akan datang ke bumi dan membawa umat manusia yang saat itu sedang dalam kesengsaraan karena kondisi bumi dan terror dari Fukai, menuju ke kebahagiaan atau kemakmuran.



Gambar 22. Obaba

Tokoh Obaba pada cerita digambarkan memiliki sifat tak takut mati dan bijaksana.

1. Tak Takut Mati

Penggambaran tokoh Obaba yang tidak takut mati ditunjukkan saat tentara Tolmekian tiba-tiba datang dan langsung menuju ke kamar Raja Jihl. Obaba yang saat itu berada di kamar menemani Raja, diminta untuk bersembunyi oleh sang Raja karena khawatir akan ikut terbunuh. Tapi Obaba menolaknya. Berikut kutipan dialog mereka.

ジール：ババ様は隠^{かく}れておれ！

大ババ：わたしゃここにいるよ。

Jihl : Obaba-sama, bersembunyilah!

Obaba : Tidak, aku akan tetap disini.

(Kaze no Tani no Nausika, 1984, 00:32:11-00:32:16)

Dari kutipan diatas, Obaba mengatakan dengan tegas bahwa ia tidak akan bersembunyi meski para tentara datang dengan senjata mereka dan bisa saja juga membunuh Obaba karena berada di ruang yang sama dengan Raja. Sikap yang diambilnya dan pernyataan Obaba tersebut menunjukkan bahwa ia memiliki watak yang tidak takut mati.

Watak tidak takut mati pada tokoh Obaba juga ditunjukkan saat ia sedang memberitahu Kushana mengenai Fukai namun justru disuruh diam oleh bawahan Kushana yaitu Kurotowa.

クロトワ：黙れ！そのような^{まよ}世迷い言^{ごと} ^{ゆる}許さぬぞ。

大ババ　：おや、どうするんじゃ？

わしも殺すのか？

クロトワ：き… ^{きさま}貴様！

大ババ　：殺すがいい！めしいの年寄りさ簡単なものだよ。

Kurotowa : Diam! Aku tidak akan tinggal diam ya jika kamu menggerutu lagi.

Obaba　　： Ah! Apa yang akan kamu lakukan? Membunuhku?

Kurotowa : Kau!

Obaba　　： Bunuhlah jika kau mau! Pekerjaan yang mudah kan untuk membunuh wanita tua buta ini.

(Kaze no Tani no Nausika, 1984, 00:37:14-00:37:28)

Dari kutipan di atas, terjadi pada momen ketika Obaba di suruh diam oleh Kurotowa karena telah mengganggu pidato Kushana. Bukannya mundur, Obaba malah balik menantang Kurotowa untuk mencoba membunuhnya. Padahal

disekitar Kurotowa terdapat beberapa prajurit Tolmekian yang siap untuk menyerang mereka yang menentang Kushana. Sikap Obaba pada momen ini menunjukkan sikapnya yang tak takut mati.

2. Bijaksana

Tokoh Obaba juga digambarkan memiliki sifat bijaksana dalam mengambil keputusan atau dalam bersikap. Salah satu momen yang menunjukkan sifat bijaksana pada Obaba adalah ketika ia memperingatkan Kushana mengenai Fukai yang lebih berbahaya jika mereka diusik oleh manusia.

大ババ : 待ちなされ!

腐海に手を出してはならぬ!

クロトワ : 何だこのババア。おい連れて行け!

クシャナ : 言わせてやれ。

大ババ : 腐海が生まれてより千年。幾たびも人は腐海を焼こうと試みて来た。…が、そのたびに王蟲の群れが怒りに狂い、地を埋め尽くす大波となって押し寄せて来た。

国を滅ぼし町をのみ込み自らの命が飢餓で果てるまで王蟲は走り続けた。やがて王蟲のむくろを苗床にして胞子が大地に根を張り広大な土地が腐海に没したのじゃ。

腐海に手を出してはならん。

Obaba : Tunggu!

Kau tidak boleh mengganggu Fukai.

Kurotowa : Apa maksudmu, nenek tua! Bawa dia pergi.

Kushana : Biarkan dia bicara.

Obaba : Sudah sejak 1.000 tahun ini, berkali-kali para manusia berusaha membakar Fukai. Tapi, pada saat itu juga para Ohmu selalu menjadi buta karena amarah, menyerbu permukaan bumi ini bagaikan gelombang pasang.

Menghancurkan negara-negara, memusnahkan kota-kota. Kemarahan Ohmu takkan berhenti hingga mereka mati kelaparan dengan sendirinya. Pada saat itu juga, spora-spora akan berakar dalam daging Ohmu yang membusuk dan bakal menelan bumi yang luas ini ke dalam Fukai.

Kau tidak boleh menyentuh Fukai sedikitpun

(Kaze no Tani no Nausika, 1984, 00:36:09-00:37:13)

Kutipan diatas, terjadi saat Kushana sedang mengajak penduduk Lembah Angin untuk bersamanya dalam misi membakar Fukai demi mencapai kehidupannya yang damai tanpa adanya terror dari Fukai. Namun pidato Kushana diinterupsi oleh Obaba saat itu juga. Obaba yang memiliki pengetahuan lebih banyak mengenai Fukai, mencoba memperingatkan Kushana untuk jangan pernah sekali-kali menyentuh Fukai apalagi mencoba untuk membakarnya. Menurut pengalaman Obaba, hal tersebut justru hanya akan membuat para serangga marah dan berbalik menyerang manusia. Sama halnya seperti perang, hanya akan ada pertumpahan darah dan mati sia-sia. Perkataan Obaba pada momen tersebut menunjukkan bahwa ia memiliki sifat bijaksana.

Sikap bijaksana Obaba juga ditunjukkan saat ia mengambil keputusan demi menyelamatkan Lembah Angin karena spora jamur beracun sudah menjangkit pohon-pohon di hutan mereka hingga ke akar.



Gambar 23. Spora beracun sudah menyebar hingga pohon terbesar

男 1 : ダメだ。こんな所まで菌糸が来ている。

男 2 : こっちも やられているぞ！

女 1 : どいて！

兵士 : 何をする!?

女 2 : ああ… ここも…。

男 3 : 大ババ様…。

大ババ : 燃やすしかないよ。この森はもうダメじゃ。手遅れになると谷は腐海にのみ込まれてしまう。

男 1 : 何とかならんのかのう。貯水池を300年も守ってくれた森じゃ。

Lelaki 1 : Percuma saja. Spora-spora itu telah menyebar

Lelaki 2 : Sebelah sini juga ada.

Wanita 1 : Minggir!

Prajurit : Apa yang kalian lakukan!

Wanita 2 : Oh, tidak, disini juga ada.

Lelaki 3 : Obaba...

Obaba : Tak ada pilihan lain kecuali membakar semuanya. Hutan ini telah binasa.
Jika kita ragu Fukai akan menelan lembah kita.

Lelaki 1 : Apakah tidak ada yang bisa kita lakukan? Hutan ini telah menjaga aliran irigasi selama tiga abad.

(Kaze no Tani no Nausika, 1984, 01:15:16-01:15:48)

Kutipan diatas terjadi saat baru diketahui bahwa spora jamur beracun masih ada yang tersisa dan menjangkit pohon-pohon di hutan Lembah Angin. Berita tersebut membuat penduduk Lembah Angin panik dan bingung harus berbuat apa karena mereka khawatir Lembah Angin akan menjadi kota mati karena ditelan oleh Fukai. Dengan situasi seperti itu, Obaba datang memberi petunjuk agar sebaiknya hutan tersebut dibakar saja karena penyebaran spora beracun tersebut sudah sulit untuk dilacak satu persatu. Satu-satunya jalan untuk menyelamatkan Lembah Angin adalah dengan membakar hutan untuk menghentikan penyebaran spora beracun menyebar lebih luas lagi di Lembah Angin. Sikap tenang Obaba dan petunjuk yang ia berikan menunjukkan bahwa ia memiliki sikap bijaksana dalam memutuskan sesuatu dengan pengetahuannya.

3.2.5.1.5 Asbel

Asbel adalah anak laki-laki seumuran Nausika yang berasal dari Pejite. Ia merupakan saudara kembar Lastel. Tokoh Lastel hanya muncul diawal cerita sebagai sandera Tolmekian sesaat setelah pesawat jatuh dan hancur di Lembah Angin, ia pun meninggal akibat kejadian itu. Menurut penulis, Asbel masuk dalam tokoh protagonis karena dalam cerita ia berada di pihak tokoh utama protagonis Nausika.



Gambar 24. Asbel

Asbel merupakan tokoh yang memiliki sifat sembrono namun ia berhutang budi.

1. Sembrono

Dalam anime *Kaze no Tani no Nausika*, tokoh Asbel digambarkan memiliki sifat yang sembrono atau kurang hati-hati. Hal tersebut ditunjukkan pada segmen saat dia jatuh ke Fukai setelah menyerang pesawat Tolmekian yang hendak ke Pejite. Saat itu ia diserang oleh para serangga mutan yang marah dan karena panik ia terus menerus mengarahkan tembakan ke arah para serangga tersebut yang justru membuat para serangga semakin marah. Karena jumlah serangga mutan yang sangat banyak, peluru yang ia gunakan habis dan sampailah Asbel diujung jurang. Tanpa pikir Panjang ia menjatuhkan diri ke jurang dan hampir termakan oleh salah satu serangga yang cukup besar hingga akhirnya diselamatkan oleh Nausika dengan glidernya.



Gambar 25. Asbel menembak para serangga mutan yang mengarah kepadanya

Potongan gambar diatas menunjukkan sifat Asbel yang sembrono karena dengan menggunakan senapan justru akan membuat para serangga makin marah dan menyerangnya. Kepanikannya membuat dia menjadi kurang hati-hati dan bersikap sembrono. Seperti saat ia memilih menjatuhkan diri ke jurang dimana terdapat serangga mutan lain yang sedang terbang dan siap melahapnya. Namun Nausica datang menyelamatkannya.

Sikap sembrononya juga ditunjukkan saat dia diminta Nausika untuk mengatakan bahwa Fukai justru yang memurnikan air yang selama ini dikonsumsi umat manusia.



Gambar 26. Asbel dipukul dari belakang

Potongan gambar diatas terjadi saat Nausika hendak pergi menuju Lembah Angin karena mengetahui rencana walikota Pejite yang akan memancing para Ohmu ke Lembah Angin dengan tujuan menyerang Tolmekian dan mengambil kembali manusia embrio manusia raksasa untuk mereka gunakan membakar Fukai. Nausika yang dicegah oleh mereka untuk pergi, kembali meminta kepada walikota Pejite untuk menghentikan rencananya dan menjelaskan bahwa pohon-pohon dalam Fukai justru berperan menyaring air yang tercemar sehingga orang-orang dapat minum air dari hasil pemurnian tersebut dalam bentuk air sumur. Asbel yang saat itu diminta Nausika untuk bersaksi malah merebut senapan milik walikota dan menembakkannya ke arah orang-orang yang menghalau Nausika sebagai peringatan agar melepaskan Nausika. Tapi sebelum mereka melepaskan Nausika, Asbel dipukul oleh salah satu pria dari belakang dan pingsan. Tindakan Asbel tersebut terbilang sembrono karena ia kurang hati-hati karena tidak menyadari keberadaan orang lain dibelakangnya yang menyebabkan ia dipukul lalu pingsan.

2. Balas Budi

Asbel juga digambarkan memiliki sikap balas budi kepada Nausika karena telah menyelamatkannya saat ia diserang oleh para serangga mutan dan menguburkan mayat saudara kembarnya yaitu Lastel, dengan layak di Lembah Angin. Setelah kejadian tersebut, ia merasa harus membayar hutang budinya kepada Nausika. Berikut beberapa tindakan Asbel yang menunjukkan bahwa ia memiliki sikap balas budi.

ナウシカ：アスベル、みんなに言って！

腐海の生まれた訳を！蟲は世界を守ってるって！

アスベル、お願い！

しちょう
市長　：何をする!?

アスベル：動くな！

そのコを行かせてやれ！

市長　：落ち着け、アスベル！

じゅうせい
(銃声)

アスベル：僕は本気だ！手を離せ！

ナウシカ、みんなに知らせろ！

Nausika : Asbel, katakan pada mereka!

Bagaimana asal mula dari Fukai! Bagaimana cara para serangga itu melindungi dunia ini!

Kumohon, Asbel!

Walikota : Apa yang kau lakukan!

Asbel　：Jangan bergerak! Lepaskan dia!

Walikota : Tenang, Asbel.

(suara tembakan)

Asbel　：Aku serius! Lepaskan dia!

Nausicaa, pergilah dan beri tahu mereka!

(Kaze no Tani no Nausika, 1984, 01:21:11-01:21:32)

Kutipan diatas terjadi saat Nausika yang hendak pergi menuju Lembah Angin dicegah oleh walikota Pejite. Nausika meminta bantuan Asbel agar walikota Pejite mau menghentikan rencananya dan meminta kesaksiannya mengenai Fukai. Asbel

kemudian bertindak dengan merebut senapan milik walikota dan menembakkan senapan untuk menggertak para bawahan walikota agar melepaskan Nausika dan membiarkannya pergi ke Lembah Angin. Meski akhirnya Asbel dipukul oleh salah satu bawahan walikota dari belakang, namun aksi yang ia lakukan agar Nausika bisa kembali ke Lembah Angin merupakan salah satu sikapnya dalam membalas budi kepada Nausika. Padahal aksi tersebut bisa saja membuatnya dituduh sebagai pemberontak oleh walikota Pejite. Hal tersebut membuktikan bahwa ia memiliki sifat balas budi.

Sifat balas budi Asbel juga ditunjukkan melalui aksinya dalam menyelamatkan Nausika yang dikurung dalam pesawat. Pada momen ini, ia melakukan penyelamatan Nausika dengan bantuan ibunya dan salah satu gadis Pejite.



Gambar 27. Asbel membantu Nausika melarikan diri dari atasan Pejite

Potongan gambar diatas merupakan salah satu bentuk aksi Asbel yang membantu Nausika kabur dari atasan Pejite agar Nausika bisa pergi ke Lembah Angin dan menyelamatkan penduduknya sebelum para serangga menyerang Lembah Angin. Apa yang dilakukan Asbel terhadap Nausika juga merupakan bentuk dari sikap balas budi yang dimilikinya.

3.2.5.1.6 Walikota Pejite

Walikota Pejite dalam cerita merupakan tokoh antagonis karena tujuannya yang bertentangan dengan tokoh protagonis Nausika yaitu memusnahkan Fukai dari bumi dengan harapan manusia mendapatkan kehidupan yang layak seperti dulu. Meski tujuannya sama dengan tokoh antagonis Kushana, namun mereka berkonflik karena Tolmekian merebut paksa manusia raksasa dari tangan Pejite.



Gambar 28. Walikota Pejite

Walikota Pejite digambarkan memiliki sifat keras kepala. Hal tersebut ditunjukkan dengan sikapnya yang menolak untuk diberitahu Nausika bahwa Fukai tidaklah sepenuhnya buruk bahkan Fukai lah yang selama ini selalu menyediakan air bersih yang dapat dikonsumsi oleh manusia. Ia juga menolak untuk membatalkan rencananya dalam menyerang Tolmekian di Lembah Angin menggunakan kemarahan Ohmu.

ナウシカ：教えて！何があるの？

アスベル、あなた知ってるんでしょ？教えて！

アスベル：蟲に襲わせるんだ。

ナウシカ：ペジテを襲わせたのもあなた達なの!?

何てひどいことを…。

市長：どうあっても復活する前に巨神兵を取り戻さなければならないのだ。

男1：世界を守るためなんだよ。分かってくれ。

ナウシカ：それで谷の人達を殺すというわけ!?

やめて！すぐやめて！お願い！

男2：もう遅いんだ！

市長：走りだしたら誰も止められない。

トルメキア軍に我々はほとんど殺されてしまった。もう他に方法がないんだ。

市長：今はつらくても巨神兵を取り戻せば腐海を焼き人間の世界を取り戻せるのだ。

ナウシカ：ウソだ！あなた達はトルメキアと同じよ！

市長：違う！彼らは破壊に使うだけだ。

ナウシカ：あなた達だって井戸の水を飲むでしょ？その水を誰がきれいにしていると思うの？湖も川も人間が毒水にしてしまったのを腐海の木々がきれいにしてくれているのよ。その森を焼こうというの？

巨神兵なんか掘り起こすからいけないのよ！

市長：ではどうすればいいのだ!?!このままトルメキアの言いなりになるのか!?!

ナウシカ：違う！違う！アスベル、みんなに言って！

腐海の生まれた訳を！蟲は世界を守ってるって！

Nausika : Katakan. Apa yang akan terjadi?

Kamu pasti tahu, Asbel! Katakan padaku!

Asbel : Mereka akan memancing para serangga untuk menyerang.

Nausika : Jadi kalian jugalah yang membuat para serangga itu menyerang Pejite!?

Kalian.. mengerikan..

Walikota : Kami hanya perlu mengambil Prajurit Raksasa itu sebelum mereka membangkitkannya.

Pria 1 : Kami melakukan ini semua demi menyelamatkan dunia.

Nausika : Dan kalian akan membunuh semua orang yang ada di lembah.

Hentikan! Batalkan rencana itu! Kumohon!

Pria 2 : Ini sudah terlambat.

Walikota : Begitu mereka memulainya, tak ada yang sanggup menghentikan. Kami juga telah kehilangan sebagian besar penduduk kami karena tentara Tolmekian. Hanya inilah satu-satunya jalan.

Walikota : Ini memang mengerikan, tapi nanti Prajurit Raksasa bakal membersihkan Fukai dan membangun kembali dunia manusia.

Nausika : Kau bohong! Kalian sama saja dengan tentara Tolmekian itu!

Walikota : Tidak, mereka menginginkan Prajurit Raksasa hanya untuk menghancurkan yang lain.

Nausika : Kalian minum air yang berasal dari sumur juga kan? Tahukah kalian apa yang memurnikan air itu? Pohon-pohon yang terdapat di Fukai-lah yang telah membersihkan air danau dan sungai yang telah dicemari oleh manusia! Dan kalian ingin menghancurkannya?

Untuk apa kalian gali Prajurit Raksasa itu?

Walikota : Apa yang bisa kami lakukan? Tunduk pada aturan Tolmekian?

Nausika : Tidak, tidak! Asbel, katakan pada mereka!

Bagaimana asal mula dari Fukai. Bagaimana cara para serangga itu melindungi dunia ini!

(Kaze no Tani no Nausika, 1984, 01:19:35-01:21:15)

Dialog diatas merupakan perdebatan antara Nausika dan walikota Pejite mengenai rencana Pejite untuk menyerang Tolmekian di Lembah Angin yang beresiko kepada penduduk Lembah Angin. Berkali-kali Nausika meminta agar rencana tersebut dihentikan, ia juga memberitahu walikota mengenai Fukai, namun tidak diindahkannya. Walikota Pejite tetap menjalankan rencananya dengan alasan mereka (para serangga) sudah tidak bisa dihentikan lagi dan mengatakan itu satu-satunya jalan menuju dunia yang lebih baik. Sikap walikota tersebut menunjukkan ia memiliki sifat keras kepala.

3.2.5.2 Permasalahan dan Konflik

Dalam cerita selalu ada permasalahan yang menimbulkan sebuah konflik antar individu atau kelompok.

3.2.5.2.2 Permasalahan

Berikut adalah permasalahan yang terdapat pada anime Kaze no Tani no Nausika.

- a. Permasalahan mengenai terbunuhnya Raja Jihl, pemimpin Lembah Angin, oleh Tolmekian.
- b. Permasalahan mengenai pencurian embrio prajurit raksasa oleh Tolmekian.
- c. Permasalahan mengenai Pejite yang akan menyerang Tolmekian yang berada di Lembah Angin.
- d. Permasalahan mengenai pembangkitan kembali prajurit raksasa.
- e. Permasalahan mengenai serangga mutan Fukai yang melukai dan membuat Kushana kehilangan salah satu tangan dan kakinya di masa lalu.

3.2.5.2.2 Konflik

Permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, menimbulkan konflik antar kelompok maupun individu.

- a. Konflik antara Tolmekian dan Lembah Angin karena Tolmekian membunuh Raja Lembah Angin dengan tujuan menginvasi Lembah Angin dan menjadikan Lembah Angin sebagai markas sementara Tolmekian dalam melanjutkan rencana mereka untuk membakar Fukai menggunakan manusia raksasa. Di akhir cerita, konflik ini membuat penduduk Lembah Angin memerangi Tolmekian.
- b. Konflik antara Pejite dan Tolmekian karena Tolmekian mengambil embrio prajurit raksasa dari Pejite dan membawa beberapa tawanan termasuk putri Lastel membuat Pejite beberapa kali melakukan serangan udara dan yang terakhir melakukan penyerangan dengan memanfaatkan serangga mutan. Hal itu mereka lakukan untuk mengambil kembali prajurit raksasa dari tangan Tolmekian.
- c. Konflik antara Nausika dan Pejite yang telah melakukan penyerangan menggunakan serangga mutan ke Lembah Angin. Nausika yang mengkhawatirkan Lembah Angin dan penduduknya mencoba menyuruh Pejite untuk menghentikan rencana mereka namun Nausika justru ditangkap karena dianggap akan menggagalkan rencana mereka.
- d. Konflik antara Yupa dan Kushana karena Kushana berencana akan membangkitkan kembali prajurit raksasa untuk digunakan sebagai senjata

dalam menghancurkan Fukai yang kemudian ditentang oleh Yupa karena menurutnya hal itu hanya sia-sia.

- e. Konflik antara Kushana dan Fukai karena salah satu serangga mutan dari Fukai telah membuat Kushana kehilangan salah satu tangan dan kakinya di masa lalu. Hal tersebut membuat Kushana berambisi untuk membakar Fukai. Di akhir cerita terdapat moment Kushana menggunakan prajurit raksasa yang belum sempurna berkembang untuk melawan para Ohmu yang menyerang Lembah Angin dimana markas Tolmekian berada saat itu.

3.2.5.3 Tujuan

Setiap pelaku (utama) dalam setiap cerita pasti memiliki tujuan atau harapan yang ingin dicapai. Pada anime *Kaze no Tani no Nausika*, tujuan yang ingin dicapai oleh Nausika sebagai tokoh utama protagonis dalam cerita adalah menghentikan perang yang melibatkan Fukai dan Lembah Angin dan mengajak manusia untuk hidup berdampingan dengan alam, dalam kasus ini ialah Fukai. Nausika mencoba menyadarkan para tokoh antagonis bahwa cara pandang mereka terhadap Fukai adalah salah. Memang Fukai sudah menelan beberapa korban, namun itu sepenuhnya karena ulah manusia itu sendiri yang memulai untuk membakar Fukai sehingga membuat serangga mutan didalamnya marah dan balik menyerang para manusia tersebut. Ia juga memberi pengetahuan kepada mereka bahwa keberadaan Fukai merupakan penyelamat bagi umat manusia karena Fukai berperan menyaring udara dan air yang sudah tercemar karena ulah manusia. Dan para

serangga mutan didalamnya tidak akan mengganggu dan menyakiti manusia jika manusia tidak mengganggu dan menyakiti mereka dan Fukai.

Sedangkan pada tokoh tambahan antagonis, Kushana maupun walikota Pejite, memiliki tujuan utama yang hampir sama yaitu memusnahkan Fukai dari bumi menggunakan senjata biologis yang tersisa dari era industri 1000 tahun lalu yaitu manusia raksasa. Tujuan mereka jelas berlawanan dengan tokoh utama protagonis, Nausika yang justru ingin hidup berdampingan dengan Fukai.

BAB IV

SIMPULAN

Anime *Kaze no Tani no Nausika* merupakan film animasi Jepang yang ditulis dan disutradarai oleh Hayao Miyazaki dan dirilis pada tanggal 11 Maret tahun 1984 di Jepang.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis unsur struktural yang berupa unsur naratif pada film berdasarkan teori struktur naratif oleh Himawan Pratista. Unsur naratif yang dianalisis pada penelitian ini adalah cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, batasan informasi cerita, dan elemen pokok naratif.

Dari analisis yang dilakukan, hasil penelitian yang ditemukan pada bagian cerita dan plot anime *Kaze no Tani no Nausika* adalah progresif atau alur maju karena pengarang menceritakan setiap peristiwa yang terjadi pada film secara urut dimulai dari tahap persiapan yang diawali dengan prolog yang berfungsi sebagai penjas kemudian dilanjutkan dengan pengenalan beberapa tokoh protagonis dan peristiwa jatuhnya pesawat Tolmekian di Lembah Angin sebagai inciting incident atau pemicu peristiwa besar selanjutnya yaitu kemunculan tokoh protagonis dan aksinya di Lembah Angin, peristiwa itu merupakan turning point atau titik balik pertama. Pada tahap konfrontasi, terdapat konflik antara tokoh protagonis dan antagonis karena peristiwa-peristiwa yang terjadi diluar dugaan mereka. Terdapat midpoint cerita yaitu munculnya tokoh antagonis walikota Pejite dan informasi mereka akan menyerang Tolmekian di Lembah Angin dan peristiwa menyebarnya

spora beracun pada pohon-pohon di hutan Lembah Angin yang menimbulkan perang antar Tolmekian dan Lembah Angin. Turning point kedua ditandai dengan bangkitnya tokoh protagonis Nausika setelah mengalami titik terendahnya secara fisik. Tahap resolusi terdapat unsur deadline yaitu usaha Nausika membawa seekor anak Ohmu terluka ke hadapan para Ohmu yang menuju Lembah Angin. Klimaksnya adalah ketika Nausika berhadapan dengan para Ohmu dewasa. Cerita berakhir dengan bahagia dengan hidupnya kembali tokoh utama protagonis setelah semua orang mengiranya telah mati.

Hubungan naratif dengan ruang pada anime *Kaze no Tani no Nausika* ditemukan 6 tempat yang digunakan sebagai latar tempat yaitu Lembah Angin, Fukai, goa bawah tanah, Pejite, kamar rahasia Nausika, dan kamar Raja Jihl.

Hubungan naratif dengan waktu, dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa urutan waktu yang digunakan pada cerita adalah pola linier. Durasi film dari awal hingga akhir cerita adalah 1 jam 56 menit 34 detik sedangkan durasi ceritanya adalah beberapa hari. Frekuensi waktu munculnya setiap adegan adalah 1 kali.

Batasan informasi cerita yang digunakan pengarang pada cerita adalah kombinasi dari penceritaan terbatas dan penceritaan tak terbatas dengan porsi penceritaan terbatas lebih dominan.

Elemen pokok naratif terbagi menjadi 3 yaitu pelaku cerita, permasalahan dan konflik, dan tujuan. Pelaku cerita pada anime, dari hasil analisis ditemukan 3 jenis tokoh, tokoh utama protagonis yaitu Nausika, tokoh tambahan protagonis

yaitu Yupa, Obaba, dan Asbel, dan tokoh tambahan antagonis yaitu Kushana dan walikota Pejite. Permasalahan dan konflik pada cerita ada 4, yaitu masalah mengenai terbunuhnya raja Jihl menimbulkan konflik antar penduduk Lembah Angin dan prajurit Tolmekian, masalah mengenai pencurian embrio prajurit raksasa menimbulkan konflik antar Pejite dengan Tolmekian, masalah mengenai rencana penyerangan Pejite ke Lembah Angin menimbulkan konflik antara Nausika dan walikota Pejite, dan masalah mengenai pembangkitan embrio prajurit raksasa menimbulkan konflik antara Yupa dan Kushana. Tujuan tokoh ditemukan dua tujuan berbeda menurut peran tokohnya, tujuan tokoh protagonis dalam cerita adalah menghentikan perang dan mengajak orang-orang untuk melihat sisi positif dari Fukai sedangkan tujuan tokoh antagonis adalah membakar Fukai dengan alasan untuk menyelamatkan dunia dari Fukai.

要旨

本論文の題名は「宮崎駿による「風の谷のナウシカ」アニメにおけるナラティブ構造要素の分析」である。この題名を選んだ理由はそのアニメにいる生態系の問題と戦争を止める主人公のことが珍しくて興味があるからである。本論文の目的は『風の谷のナウシカ』アニメにおけるナラティブ要素を調べるためである。

本論文に筆者は三つの研究テクニックは使用し、まずはデータや参考を収集資料するために、文献研究というデータ収集方法を使用した。次は本論文に「風の谷のナウシカ」のアニメにおけるナラティブ要素を分析するために、構造的アプローチというデータ分析方法を使用し、最後に、記述的な分析で結果を説明する

本論文に使用された理論は Himawan Pratista が書かれた「Teori Struktur Naratif」である。

本研究で筆者は「風の谷のナウシカ」アニメを分析して、結果としては下記のようなものである。第一は、「所におけるナラティブ要素」である。それは、(1)風の谷という主人公のナウシカが住んでいる所、(2)王蟲という巨大虫がいる腐海^{ふかい}という有毒な森、(3) 地下洞窟という腐海の地下にある所、(4) ペジテ市というアスベルが住んでいた所であり、トルメキアの兵士に巨神兵を盗まれる前に 1000 年に巨神兵が眠っていた所、(5) 腐海からの植物と小さな研究を育てるために使

用したナウシカの秘密の部屋、(6) 予言によれば人間を純粋な土地にもたらず男性の姿の写真が描かれた絨毯があるジール王様の部屋である。

第二は、「時間におけるナラティブ要素」である。このアニメにある、プロットは連続し発生し、相互に接続されているため、アニメ映画に含まれる時系列が直線的なパターンだと思っている。そして、ストーリーの持続時間は 1 時間 56 分 34 秒で、期間は数日を表していた。ストーリーの中で、各シーンは 1 回しか発生しないため、アニメ映画における時間の頻度は 1 回になる。

第三は、登場人物のことである。このアニメの登場人物はナウシカ、クシャナ、ユパ、大ババ、アスベル、ペジテ市長で主人公はナウシカという名前姫様である。なぜかというと、アニメのタイトルに名前が使われていることはさておき、ナウシカの登場回数は他の登場人物に比べたら最も多いからである。ナウシカは勇敢で頭が良く、頼りになる主人公である。アニメには、ユパ、大ババ、アスベルの 3 人のプロタゴニストが追加で登場した。ユパは賢明な性格を持っている人で、大ババは賢明な性格で、死を恐れない人である。アスベルは無謀な性格を持っているが、恩返しを知っている人である。

第四は登場人物の目標」である。アニメにおける主人公はナウシカという女性で、腐海と風の谷を巻き込んだ戦争の阻止を目指し、人間を腐海と同居に誘っていた。

本論文を分析した後、筆者は「風の谷のナウシカ」アニメにおけるナラティブ要素が分かるようになったしその要素の関係も分かるようになった。例えば、プロット、場所と時間の要素、ストーリーに関わる 登場人物とそのキャラクター化、主人公が達成すべき目標である。

DAFTAR PUSTAKA

- Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. Tersedia di kbbi.kemdikbud.go.id/entri/religious. Diakses 20 Juni 2020.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Noor, Redyanto. 2010. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi Kedua*. Yogyakarta: Montase Press.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2009. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- www.filmapi.com/nausicaa-of-the-valley-of-the-wind (diunduh pada 15 Oktober 2015).

BIODATA PENULIS

Nama : Amalia Firdiani

NIM : 13050113140121

Tempat, tanggal lahir : Purwokerto, 7 April 1995

Jenis Kelamin : Perempuan

Email : afirdiani@gmail.com

Alamat : Jalan Pala Barat 1 Blok K No.5 RT 12/09 Mejasem Barat,
Kec. Kramat, Kab. Tegal, Jawa Tengah



Riwayat Pendidikan

1. SD : SDN Panggung 7 Tegal Tamat th. 2007
2. SMP : SMP N 5 Tegal Tamat th. 2010
3. SMA : SMA N 1 Tegal Tamat th. 2010

Pengalaman Organisasi

1. Paduan Suara Siswa Tahun 2010
2. IRMUBI Tahun 2011
3. Gita Bahana Arisatya PSM FIB Tahun 2014