**STRUKTUR DAN PESAN MORAL DALAM ANIMASI *NUSSA* DAN ANIMASI P*ADA ZAMAN DAHULU*: SEBUAH KAJIAN PERBANDINGAN**

**Ditta Ghaliyah Nurazizah**

**NIM 13010116120006**

Program Studi Sastra Indonesia

Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Diponegoro

Semarang

2020

**ABSTRACT**

*Nurazizah, Ditta Ghaliyah. 2020. “The Structure and Moral Message of The Nussa’s Animation and Pada Zaman Dahulu’s Animation: A Comparative Study”. Thesis (S1) Indonesian Literature Culture Faculty of Diponegoro University Semarang. Adviser Dr. Redyanto Noor, M.Hum and Dr. Sukarjo Waluyo, S.S., M.Hum.*

*Nussa’s animation is an animated film produced by The Little Giantz and 4Stripe, and Pada Zaman Dahulu’s animation is a production by Les’ Copaque from Malaysia which has been running for a long time on Indonesian children’s television.*

*The study aims to describe the similarities and differences in structure, namely the intrinsic elements present in both animations. To analyze the structure of the two animations, the authors uses analysis with the fictional structural theory and moral value theory then compares the results of the structural analysis so that the author can find similarities and differences between the two animations.*

*The method used is comparative literary research. Comparative research is research that utilizes and focuses on examining the literary works that are compared. The data collection stage used literature studies in the form of Nussa’s animation and Pada Zaman Dahulu’s animation, as well as literature related to structural theory and comparative literary theory.*

*Based on the results of comparative analysis between Nussa’s animation and Pada Zaman Dahulu’s animation, through the aspect of story, similarities are found, while through other aspects, such as aspects of culture, aspects of mentality, and aspects of humanity, there are many differences. These differences provide an illustration of the different ways of thinking, even how to overcome problems carried out by figures from twi different countries.*

***Keyword****: Animation, Nussa, Pada Zaman Dahulu, Structure, Comparative.*

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Animasi merupakan salah satu bentuk pengembangan dari film, dikemas dengan pengambilan gambar yang telah disepakati sebelumnya dan bersifat tidak nyata. Animasi umumnya ditujukan untuk anak-anak. Meski begitu, animasi juga dapat dinikmati oleh siapa pun dan kapan pun. Gambar yang bergerak ini mengandung ‘cerita’, itulah sebabnya ia bisa dikatakan sebuah karya sastra seperti novel yang mengungkapkan cerita dalam wujud konflik yang terjadi atas tokoh-tokohnya. Film juga mirip lukisan karena merupakan gambar yang menyandarkan keberadaannya pada warna (termasuk yang hitam dan putih), dan permainan gelap dan terang, di samping merupakan seni dua dimensi, kecuali film yang stereofonik (Damono, 2013:121).

Film animasi yang akan menjadi objek kajian dalam penelitian ini adalah animasi *Nussa* (Indonesia) dan animasi *Pada Zaman Dahulu* (Malaysia). Kedua animasi tersebut merupakan film animasi yang menggambarkan cerita kehidupan sehari-hari dari dua kakak beradik. Berbeda halnya dengan animasi *Nussa* yang lebih mengangkat pesan atau nilai religius yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, dalam animasi *Pada Zaman Dahulu* pesan yang disampaikan cenderung kepada nilai moral saja, serta terdapat seorang perantara cerita yang berfokus di tokoh kakek dari kedua adik kakak tersebut. Hal lain yang menjadi pembeda adalah dalam animasi *Pada Zaman Dahulu* muncul pula penceritaan “Kisah Sang Kancil” pada setiap episodenya.

Kedua film animasi tersebut memang memiliki banyak persamaan dan perbedaan terutama dilihat dari unsur strukturnya. Untuk itu, penulis akan mengkaji kedua film animasi tersebut dengan menggunakan teori struktural fiksi yang digunakan untuk memaparkan unsur-unsur struktural yang ada di dalamnya, meliputi tema, tokoh dan penokohan, latar, dan amanat. Selanjutnya, penulis juga akan menggunakan teori nilai moral untuk memperkuat nilai-nilai yang terkandung dalam kedua animasi, yang pada akhirnya dibandingkan dengan menggunakan kajian sastra bandingan untuk memaparkan bukti-bukti dari persamaan dan perbedaan kedua film animasi yang didapatkan dari hasil analisis struktur ceritanya.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan uraian persoalan di atas, dapat penulis rumuskan dua permasalahan.

1. Bagaimana unsur struktur cerita serta pesan pendidikan moral yang terkandung dalam animasi *Nussa* dan animasi *Pada Zaman Dahulu*?
2. Apa saja yang menjadi persamaan dan perbedaan dari struktur cerita serta pesan pendidikan moral yang terkandung dalam animasi *Nussa* dan animasi *Pada Zaman Dahulu*?
3. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penulis meneliti kedua film animasi ini untuk menjawab rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya.

1. Mendeskripsikan unsur struktur cerita serta pesan pendidikan moral yang terkandung dalam animasi *Nussa* dan animasi *Pada Zaman Dahulu*.
2. Mendeskripsikan persamaan dan perbedaan dari struktur cerita serta pesan pendidikan moral yang terkandung dalam animasi *Nussa* dan animasi *Pada Zaman Dahulu*.
3. **Manfaat Penelitian**

Pada dasarnya, sebuah penelitian harus dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun secara praktis. Adapun manfaat teoretis dari penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan khazanah ilmu pengetahuan di bidang sastra khususnya dengan pendekatan sastra bandingan. Selain itu, diharapkan pula dapat menarik minat peneliti lain untuk melanjutkan atau mengembangkan tentang bahasan yang lebih jauh dan mampu memberikan sumbangan terhadap kajian sastra bandingan. Sedangkan manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu sastra dan bahasa sehingga dapat digunakan sebagai landasan untuk penulisan selanjutnya. Penelitian yang dilakukan penulis ini pun diharapkan bisa menjadi sarana untuk memahami persamaan dan perbedaan dalam film animasi *Nussa* dan animasi *Pada Zaman Dahulu*.

1. **Metode Penelitian**

Metode yang penulis gunakan untuk meneliti pembahasan mengenai film animasi *Nussa* dan animasi *Pada Zaman Dahulu* ialah dengan menggunakan metode penelitian sastra komparatif (perbandingan), di mana secara keseluruhan memanfaatkan dan menitikberatkan pada penelaahan karya sastra yang dibandingkan. Penelitian yang bersifat komparatif (perbandingan) merupakan titik awal munculnya sastra bandingan, bisa berbantuk kajian pengaruh maupun kajian kesamaan, serta kajian mengenai tema atau genre. Untuk itu, dilakukan beberapa langkah dalam menyusun metode penelitian ini, di antaranya; (1) pengumpulan data. Cara kerja yang dilakukan selama proses penelitian ini yaitu mencari referensi, mencari objek, menonton, menyimak, memilih dan memotong gambar, membaca, mencatat, dan menerapkan teori dengan objek dari sumber yang ada; (2) analisis data. Analisis data bertujuan untuk menganalisis data-data yang sudah terkumpul, maka penulis menggunakan teori struktural fiksi dan teori nilai moral untuk memaparkan unsur-unsur struktur yang ada dalam kedua film animasi yang selanjutnya dibandingan menggunakan kajian sastra bandingan; (3) sumber data dan langkah kerja. Terdapat dua kategori dalam penelitian ini, yaitu sumber primer (bahan yang menjadi objek analisis) dan sumber sekunder yang merupakan sumber pendukung dalam proses penelitian yang diperoleh dari sumber-sumber kepustakaan yang relevan dengan objek yang akan diteliti sebagai referensi penelitian. Langkah kerja penelitian yang dilakukan terbagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pengumpulan data, dan pengolahan data.

1. **Landasan Teori**

Untuk menjawab permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka diperlukan teori yang tepat. Penulis menggunakan beberapa teori untuk menganalisis persamaan dan perbedaan dari film animasi *Nussa* dan animasi *Pada Zaman Dahulu*. Teori pertama adalah teori struktural fiksi yang digunakan untuk mengupas unsur-unsur struktur kedua objek, lalu yang kedua adalah teori nilai moral yang digunakan untuk memperkuat penelitian dari hasil analisis struktural yang telah di dapat, dan selanjutnya dibandingkan menggunakan kajian sastra bandingan.

1. **Teori Struktural Fiksi**

Menurut Abrams (melalui Nurgiyantoro, 2012:36), struktur karya sastra diartikan sebagai susunan, penegasan, gambaran semua bahan dan bagian yang menjadi komponennya yang secara bersama membentuk kebulatan yang utuh serta indah. Analisis struktur karya sastra fiksi dapat dilakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji, mendeskripsikan fungsi dan hubungan antar unsur intrinsik yang bersangkutan. Dalam penelitian ini, penulis hanya akan membahas satu unsur saja, yaitu dengan menggunakan unsur intrinsik yang meliputi, tema, tokoh dan penokohan, latar, dan amanat.

1. **Teori Nilai Moral**

Menurut Kenny (melalui Nurgiyantoro, 2012:321) moral dalam cerita biasanya yang dimaksudkan sebagai suatu saran yang berhubungan dengan ajaran moral tertentu yang bersifat praktis, yang dapat diambil (dan ditafsirkan) lewat cerita yang bersangkutan oleh pembaca. Moral dalam karya sastra atau hikmah yang diperoleh pembaca lewat sastra, selalu dalam pengertian yang baik. Dengan demikian, jika dalam sebuah karya sastra ditampilkan sikap dan tingkah laku tokoh-tokoh yang kurang terpuji, baik mereka berlaku sebagai tokoh antagonis maupun protagonis, tidaklah berarti bahwa pengarang menyarankan kepada pembaca untuk bersikap dan bertindak secara demikian (2012:322). Dalam penelitian ini, nilai moral terbagi menjadi dua, yaitu nilai pendidikan religi, dan nilai pendidikan moral.

1. **Sastra Bandingan**

Menurut Damono (2012:8–10), dalam sastra bandingan, kajian yang paling mudah adalah studi kemiripan. Studi kemiripan itu tidak ada batasnya, bisa tentang apa saja; tema, alur, watak, dan lain-lain. dalam studi kemiripan dikenal dengan istilah *afinitas*, yaitu kemiripan-kemiripan yang terdapat dalam dua buah karya sastra yang tidak dapat dibuktikan adanya pengaruh, yang dibedakan menjadi pengaruh langsung, pengaruh tidak langsung, saduran, dan terjemahan.

**PEMBAHASAN**

1. **Perbandingan Tema dalam Animasi *Nussa* (Indonesia) dan Animasi *Pada Zaman Dahulu* (Malaysia)**

Animasi *Nussa* dan animasi *Pada Zaman Dahulu* memiliki tema yang sama, yaitu mengenai kehidupan kakak beradik yang berada dalam sebuah keluarga dengan nilai edukasi yang sarat dengan arti. Bedanya, dalam animasi *Nussa* lebih mengangkat nilai-nilai islam secara dominan, sedangkan dalam animasi *Pada Zaman Dahulu* muncul penceritaan “Kisah Sang Kancil” dalam setiap episodenya.

1. **Perbandingan Tokoh dan Penokohan dalam Animasi *Nussa* (Indonesia) dan Animasi *Pada Zaman Dahulu* (Malaysia)**

Terdapat tiga tokoh utama dari masing-masing film animasi ini. Dalam animasi *Nussa*, tokoh utamanya bernama Nussa dan Rarra yang merupakan tokoh kakak beradik yang selalu menjunjung tinggi nilai-nilai islam di dalam kehidupan sehari-harinya. Nussa juga digambarkan sebagai sosok anak yang memiliki budi pekerti luhur dan senang menolong sesama, sedangkan untuk Rarra digambarkan sebagai sosok anak kecil yang sangat polos dan ramah. Terdapat pula tokoh Umma, yang merupakan tokoh Ibu dari Nussa dan Rarra. Umma diceritakan sebagai sosok Ibu yang sangat lemah lembut kepada kedua anaknya, serta selalu mengajarkan nilai-nilai islam kepada Nussa dan Rarra. selanjutnya, dalam animasi *Pada Zaman Dahulu* terdapat tokoh utama yang bernama Aris dan Ara. Keduanya merupakan tokoh kakak beradik yang sedang tinggal bersama Aki (panggilan untuk kakek) di kampung. Aris diceritakan memiliki watak yang jahil dan harus dimintai tolong dulu untuk segala sesuatunya, lalu untuk Ara digambarkan sebagai sosok anak kecil yang periang, sedangkan untuk Aki digambarkan sebagai sosok kakek yang bijaksana dan menyenangkan dengan selalu bercerita mengenai kisah-kisah kancil.

1. **Perbandingan Latar dalam Animasi *Nussa* (Indonesia) dan Animasi *Pada Zaman Dahulu* (Malaysia)**

Animasi *Nussa* dan animasi *Pada Zaman Dahulu* memiliki beberapa latar, mulai dari latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Latar tempat dalam animasi *Nussa* berada di rumah (ruang keluarga, kamar tidur, dan dapur), jalan raya, masjid, sampai warung. Sedangkan untuk latar waktu dalam animasi *Nussa* dominan terjadi pada pagi hingga menjelang malam hari. Serta memiliki latar sosial berupa keyakinan, kebiasaan hidup yang berlandas agama islam, kerukunan, keramahan, hingga status sosial dalam keluarga. Lalu, untuk animasi *Pada Zaman Dahulu* memiliki latar tempat yang terbagi menjadi dua, yaitu latar tempat di dunia nyata yang diceritakan oleh keluarga Aris dan Ara di dalam rumah (ruang tamu) dan luar rumah (halaman), dan latar tempat di dunia imajinasi yang digambarkan oleh tokoh Kancil dan kawan-kawannya yang berada di hutan. Sedangkan latar waktu dalam animasi *Pada Zaman Dahulu* dominan terjadi pada siang hingga sore hari. Serta memiliki latar sosial berupa kebiasaan hidup, kerukunan, kesederhanaan, dan status sosial dalam keluarga.

1. **Perbandingan Amanat dalam Animasi *Nussa* (Indonesia) dan Animasi *Pada Zaman Dahulu* (Malaysia)**

Animasi *Nussa* dan animasi *Pada Zaman Dahulu* memiliki amanat yang hampir sama. Animasi *Nussa* memiliki amanat untuk selalu bersyukur dan mau berusaha yang segala sesuatunya berlandaskan kepada nilai-nilai agama yang sudah Sang Pencipta tetapkan kepada umatnya. Sedangkan animasi *Pada Zaman Dahulu* memiliki amanat untuk selalu berpikir matang-matang sebelum menentukan pilihan. Selain itu, sebagai manusia harus selalu bersyukur dan membantu sesama karena pada dasarnya semua makhluk saling berhubungan dan membutuhkan satu sama lain.

1. **Perbandingan Nilai Moral yang Terkandung dalam Animasi *Nussa* (Indonesia) dan Animasi *Pada Zaman Dahulu* (Malaysia)**

Nilai moral yang terkandung dalam animasi *Nussa* dan animasi *Pada Zaman Dahulu* agaknya berbeda, karena dalam animasi *Nussa*, nilai moral yang terkandung merupakan nilai pendidikan agama atau religi yang meliputi, nilai keimanan, nilai amaliyah (amal), nilai ilmiah (akal), dan nilai akhlaq. Sedangkan dalam animasi *Pada Zaman Dahulu* nilai yang terkandung adalah nilai pendidikan moral yang meliputi, nilai menghormati, nilai memahami orang lain, nilai bertanggung jawab, dan nilai menghargai.

1. **Perbandingan Cerita dalam Animasi *Nussa* (Indonesia) dan Animasi *Pada Zaman Dahulu* (Malaysia)**

Dalam animasi *Nussa* dan animasi *Pada Zaman Dahulu* terdapat perbedaan dari segi cerita. Dilihat dari watak tokoh, dalam animasi *Nussa*  karakter yang muncul dari tiga tokoh utama (Nussa, Rarra, dan Umma) secara garis besar sama-sama baik. Hal ini ditunjukkan dari penggambaran setiap tokoh yang masing-masing memiliki sisi baik dan tidak menonjolkan sisi yang buruk. Sedangkan dalam animasi *Pada Zaman Dahulu*, watak tokoh dari ketiga karakter utama (Aris, Ara, dan Aki) terlihat lebih natural, yang dibuktikan dengan penggambaran Aris dan Ara layaknya anak seusia mereka yang masih senang bermain, dan kadang kala masih sulit saat dimintai tolong oleh Aki.

Lalu, dilihat pula dari segi kebiasaan. Masing-masing animasi memiliki kebiasaan yang berbeda. Dalam animasi *Nussa* cenderung memiliki kebiasaan yang berlandaskan kepada nilai islam, contohnya saja selalu mengucap salam sebelum dan sesudah pergi dan memakai pakaian yang menutup aurat, sedangkan dalam animasi *Pada Zaman Dahulu*, kebiasaannya terlihat dari setiap cerita yang Aki berikan kepada kedua cucunya, di mana Aki selalu menanyakan mengenai pesan yang dapat Aris dan Ara tangkap dalam setiap cerita.

Bahasa yang digunakan oleh kedua animasi ini pun berbeda, animasi *Nussa* menggunakan Bahasa Indonesia, sedangkan animasi *Pada Zaman Dahulu* menggunakan Bahasa Melayu.

Selanjutnya, kedua film animasi ini juga memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Animasi *Nussa* memiliki kelebihan jalan cerita yang mudah dipahami dan dapat langsung diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan untuk kekurangannya yaitu durasi yang ditampilkan bisa dikatakan pendek karena berkisar 3-6 menit saja dalam satu episodenya. Animasi *Pada Zaman Dahulu* memiliki kelebihan jalan cerita yang menarik karena terdapat dua latar yang diceritakan secara bersamaan, di mana dalam setiap episodenya muncul penceritaan kisah-kisah kancil. Sedangkan untuk kekurangannya, karena animasi ini juga tayang di Indonesia, penggunaan Bahasa Melayu sedikitnya menyulitkan penonton anak-anak memahami maksud perkataan dari para tokoh, apalagi untuk usia 1-4 tahun yang biasanya belum bisa membaca.

1. **Perbandingan Aspek-Aspek yang Muncul dalam Animasi *Nussa* (Indonesia) dan Animasi *Pada Zaman Dahulu* (Malaysia)**

Terdapat aspek-aspek yang muncul dari hasil perbandingan kedua film animasi ini, di antaranya; aspek kebudayaan, aspek mentalitas, dan aspek humanitas. Aspek kebudayaan yang muncul dari kedua film animasi ini bisa dikatakan mirip, terlihat dari penggambaran para tokoh dalam setiap episodenya yang tetap menjaga sopan santun, selalu berkata dan berprasangka baik, sampai kepada cara berpakaian yang sopan.

Lalu, pada aspek mentalitas yang muncul, dalam animasi *Nussa* penggambaran tokoh Nussa yang memiliki keterbatasan fisik tidak menjadi penghalang untuk tetap bersemangat menjalani kehidupan, Nussa bahkan digambarkan menjadi anak yang pandai bersyukur, ramah, dan tidak mudah marah. Tokoh Rarra juga digambarkan sebagai anak yang cepat meminta maaf dan tidak mengulangi hal yang sama saat ia melakukan kesalahan, serta tokoh Umma yang selalu bisa mengontrol emosinya dengan selalu berkata lemah lembut dan memberitahu dengan cara yang baik. Sedangkan dalam animasi *Pada Zaman Dahulu*, tokoh Aris memiliki mental yang agak berbanding terbalik, Aris lebih mudah tersulut emosi dan sedikit malas jika suasana hatinya sedang tidak baik. Meski begitu ia tetap bisa bertanggung jawab. Lalu, tokoh Ara yang periang juga sudah memiliki mental yang cukup baik, di mana ia tidak pernah mengusili balik Aris walau Aris senang sekali menjahilinya, serta tokoh Aki yang memiliki mental yang sudah sangat terlatih, di mana saat Aki sudah merasa lelah, ia tidak menjunjukannya dan tetap mencoba menghibur kedua cucunya.

Dan terakhir, dilihat dari aspek humanitas yang muncul dalam kedua animasi ini. Dalam animasi *Nussa*, penggambaran tokoh Nussa dan Rarra cenderung pribadi yang spontan saat menolong orang lain, dan mereka juga sangat menyayangi binatang. Sedangkan dalam animasi *Pada Zaman Dahulu*, penggambaran tokoh Aris dan Ara sedikit berbeda, di mana Aris yang terkesan acuh harus dimintai tolong dahulu baru ia akan bergerak, sementara untuk Ara, ia sudah punya inisiatif yang cukup baik, dengan selalu mencoba menawarkan diri saat orang lain membutuhkan bantuan.

**KESIMPULAN**

Setelah dilakukan analisis terhadap animasi *Nussa* (Indonesia) dan animasi *Pada Zaman Dahulu* (Malaysia) telah didapatkan kesimpulan berupa analisis struktur yang meliputi tema, tokoh dan penokohan, latar, dan amanat, serta di dalam kedua animasi tersebut memiliki persamaan dan perbedaan yang terkandung di dalamnya, yaitu di lihat dari aspek kebudayaan, aspek mentalitas, dan aspek humanitas. Melalui segi cerita, animasi *Nussa* lebih sederhana dari animasi *Pada Zaman Dahulu*. Dalam animasi *Pada Zaman Dahulu* terdapat penceritaan mengenai kisah sang kancil yang menjadikan latar animasi terbagi menjadi dua, yaitu latar di dunia nyata dan latar di dunia imajinasi. Hal ini juga menjadi nilai tambah dalam animasi *Pada Zaman Dahulu*, karena secara tidak langsung dapat melestarikan kebudayaan mendongeng dan mengembangkan pula kisah sang kancil menjadi lebih baik lagi, terutama dari segi pesan atau pembelajaran yang disampaikan.

Film animasi tidak hanya sebuah tontonan untuk anak-anak atau tayangan penyegar di kala penat, melainkan juga sebagai salah satu media pembelajaran yang menyenangkan. Apalagi jika film animasi dibuat secara menarik dan inovatif pasti akan lebih mengesankan. Melalui film animasi juga dapat diambil manfaat positif yang dapat menjadi contoh baik dan bisa langsung diterapkan pada kehidupan sehari-hari untuk para penonton.

**DAFTAR PUSTAKA**

Aly, Hery Noer dan Munzier, S. 2003.

*Watak Pendidikan Islam*. Jakarta: Friska Agung Insani.

Badan Pengembangan Bahasa dan

Perbukuan. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Baihaqi, Dedik. November 2015.

“Pengertian Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Menurut Para Ahli”. Diakses pada tanggal 04 Mei 2019, dari<http://dedikbaihaqi.blogspot.com/2015/11/pengertian-unsur-intrinsik-dan-ekstrinsik-menurut-para-ahli-dan-daftar-pustakanya.html>.

Binangkit, Haspriya Yoga. 2019. Skripsi

“Persamaan dan Perbedaan Struktur Antara Cerpen *Utang Yang Tak Terbayar* Karya Danang Cahya Firmansyah dan Cerpen *Gadis Kecil Penjual Korek Api (The Little Match Girl)* Karya Hans Christian Andersen (Sebuah Kajian Sastra Bandingan)”. Semarang: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Damono, Sapardi Djoko. 2005. *Pegangan*

*Penelitian Sastra Bandingan*. Jakarta: Pusat Bahasa.

Damono, Sapardi Djoko. 2012. *Sastra*

*Bandingan*. Ciputat: Editum.

Damono, Sapardi Djoko. 2013. *Alih*

*Wahana*. Semarang: Editum.

Darwanto. 2007. *Televisi Sebagai Media*

*Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Endraswara, Suwardi. 2003. *Metodologi*

*Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.

Esten, Mursal. 2013. *Kesusastraan*

*Pengantar Teori dan Sejarah*. Bandung: Angkasa.

Herminanto dan Winarno. 2010. *Ilmu Sosial*

*dan Budaya Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Jurnal Untan. 2018. “Analisis Praanggapan

dalam Serial Animasi Pada *Zaman*

*Dahulu*”. Diakses pada tanggal 04 Mei 2019, dari <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/24807>.

Kasnadi dan Sutejo. 2010. *Kajian Prosa:*

*Menyisir Dunia Prosa*. Ponogoro: P2MP SPECTRUM.

Les Copaque Production. 2013. “Pada

Zaman Dahulu”. Diakses pada tanggal 17 Januari 2020, dari laman [www.lescopaque.com/padazamandahulu/](http://www.lescopaque.com/padazamandahulu/).

Maxmanroe. 2019. “Pengertian Animasi

Komputer, Sejarah, Jenis, dan Prinsip-Prinsip Animasi”. Diakses pada tanggal 04 Mei 2019, dari <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-animasi.html>.

Miah, Annisa Ulfah. 2019. Skripsi

“Perbedaan Karakter Superhero Antara Komik *Laba-Laba Merah* dengan Komik *Spiderman*”. Semarang: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Noor, Redyanto. 2015. *Pengantar*

*Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo.

Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Teori*

*Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah

Mada University Press.

Nurul Hidayat, Meitri. 2019. Skripsi

“Pendidikan Akhlak dalam Film Animasi *Nussa* Produksi The Little Giantz”. Surakarta: Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Surakarta. Diakses pada tanggal 24 Sepetember 2020, dari laman <http://eprints.iain-surakarta.ac.id/5402/1/153111076%20-%20SKRIPSI%20FULL.pdf>

Nussa Official. 2019. “Nussa”. Diakses pada

tanggal 17 Januari 2020, dari laman [www.nussaofficial.com](http://www.nussaofficial.com).

Poespoprodjo. 1999. *Filsafat Moral.*

Bandung: CV Pustaka Grafika.

Ratna, Nyoman Kutha. 2008. *Teori, Metode,*

*dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rokhmansyah, Alfian. 2014. *Studi dan*

*Pengkajian Sastra: Perkenalan Awal terhadap Ilmu Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Siswanto, Wahyudi. 2008. *Pengantar Teori*

*Sastra*. Jakarta: Grasindo.

Setiyawati, Diah. 2016. Skripsi “Sistem

Pendidikan dalam Film *Negeri 5 Menara* (Indonesia) dan *3 Idiots* (India): Kajian Sastra Bandingan’. Semarang: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Subur. 2015. *Pembelajaran Nilai Moral*

*Berbasis Kisah*. Yogyakarta: Kalimedia.

Sukada, Made. 2013. *Kesusastraan*

*Pengantar Teori dan Sejarah*. Bandung: Angkasa.

Sumardjo, Jakob. 1984. *Memahami*

*Kesusastraan*. Bandung: Alumni.

Sumardjo, Jakob dan Saini K.M. 1997.

*Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.

Surastina. 2018. *Pengantar Teori Sastra*.

Yogyakarta: Elmatera.

Sofiana, Ratu Ana. 2017. Skripsi

“Perbandingan Novel *Air Mata Tuhan* Karya Aguk Irawan M.N ke Film *Air Mata Surga* Karya Hestu Saputra: Sebuah Kajian Sastra Bandingan”. Semarang: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Staton, Robert. 2012. *Teori Fiksi*.

Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Wicaksono, Andri. 2014. *Pengkajian Prosa*

*Fiksi*. Yogyakarta: Garudhawaca.