

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Karya sastra adalah suatu karya yang berasal dari pemikiran manusia yang dituangkan melalui tulisan maupun gambaran. Karya sastra bisa berupa ilmu pengetahuan, fiksi maupun non fiksi. Karya sastra bisa mewakili peristiwa yang ada di sekitar, maupun hasil imajinatif perasaan seseorang yang tidak dapat direalisasikan di dunia nyata, kemudian disalurkan dalam bentuk karya sastra.

Jenis karya sastra fiksi yaitu novel, cerpen, puisi, dan film. Sedangkan jenis karya sastra nonfiksi yaitu biografi, autobiografi, esai, dan kritik sastra. Dalam sastra terdapat juga deskripsi berbagai peristiwa, gambaran psikologis, dan berbagai dinamika penyelesaian masalah. Hal ini dapat menjadi sumber pemikiran dan inspirasi bagi pembaca maupun penikmatnya. Konflik dan tragedi yang digambarkan dalam karya sastra memberikan kesadaran pada pembaca bahwa hal itu dapat terjadi dalam kehidupan nyata dan dialami langsung oleh pembaca. Kesadarannya itu membentuk semacam kesiapan dalam diri untuk menghadapi kondisi sosial yang terjadi di masyarakat.

Perjuangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1989:367) adalah suatu usaha yang dilakukan dengan penuh usaha dan tenaga untuk memperoleh sesuatu. Nilai-nilai perjuangan merupakan hasil dari usaha seorang manusia dalam menjalani sebuah pengalaman, tantangan, permasalahan dalam hidup ini. Nilai perjuangan dapat dijadikan sebagai suatu gambaran betapa besarnya perjuangan seseorang dalam hidup ini.

Nilai perjuangan biasanya akan ditunjukkan seseorang ketika dia mendapatkan suatu masalah di dalam hidupnya. Orang tersebut akan melakukan perjuangan dengan tujuan agar dapat lepas dari masalah itu dan dengan harapan bisa mendapatkan kehidupan yang lebih baik lagi. Nilai perjuangan akan mendorong lahirnya suatu sikap mental yang baru dan mungkin membimbing

orang tersebut untuk melakukan suatu tindakan baru yang lebih baik dalam upaya menghadapi dan menyelesaikan masalah kehidupan yang sedang dihadapinya.

Perjuangan atau pengorbanan dalam hidup seseorang sangatlah diperlukan dalam kehidupan seorang manusia yang hidup di alam nyata ini sehingga bisa dikatakan dalam kehidupan seseorang bisa dikatakan haruslah berjuang atau berusaha untuk mencapai keinginan atau cita-cita yang ingin dicapai. Dalam kehidupan sehari-hari sering kali kita mendengar atau sering kita ucapkan tentang perjuangan dalam kehidupan manusia, tetapi sangat sulit sekali untuk dilaksanakan namun pada dasarnya tidak ada hal yang sulit untuk kita kerjakan bila seseorang telah mencapai kesadaran yang nyata akan pentingnya perjuangan dalam kehidupan seorang manusia untuk mencapai keinginan atau cita-cita yang ingin diraih.

Nilai-nilai yang terkandung dalam suatu perjuangan adalah nilai rela berkorban, nilai persatuan, nilai tolong menolong, nilai kerja sama, nilai pantang menyerah (Joyomartono, 1990:5).

Skripsi ini akan meneliti anime yang berjudul *Sword Art Online*. Anime ini merupakan seri manga bergenre aksi dan petualangan yang ditulis oleh Reki Kawahara dan disutradarai oleh sutradara anime Jepang yang terkenal karena mengarahkan proyek *A-1 Pictures Occult Academy*, yaitu Tomohiko Itou.

Pada tahun 2022, permainan *Virtual Reality Massively Multiplayer Role-Playing online (VRMMORPG)*, *Sword Art Online (SAO)*, diluncurkan. Dengan *Nerve Gear*, helm *virtual reality* yang merangsang panca indera pengguna melalui otak mereka, pemain dapat merasakan dan mengontrol karakter dalam game mereka dengan pikiran mereka.

Tanggal 6 November 2022 semua pemain *log in* untuk pertama kalinya, dan kemudian menemukan bahwa mereka tidak dapat *log out*. Mereka kemudian diberitahu oleh Kayaba Akihiko, pencipta *SAO*, bahwa jika mereka ingin bebas, mereka harus mencapai lantai 100 menara permainan dan mengalahkan bos terakhir. Namun, jika *avatar* mereka meninggal dalam game, tubuh mereka juga mati di dunia nyata. Cerita berikut Kirito, pemain terampil

yang bertekad untuk mengalahkan permainan. Karena permainan berlangsung selama dua tahun, Kirito akhirnya berteman dengan pemain wanita bernama Asuna dan akhirnya ia jatuh cinta. Setelah menyelesaikan 75 lantai, akhirnya mereka menemukan identitas *avatar* Kayaba di *SAO*, mereka menghadapi dan mengalahkannya, membebaskan diri mereka sendiri dan pemain lain dari permainan.

Setelah kembali ke dunia nyata, Kirito baru mengetahui bahwa Asuna dan 300 pemain *SAO* lainnya masih belum terbangun. Setelah mendapatkan petunjuk tentang keberadaan Asuna di *VRMMORPG* lain yang disebut *ALfheim online (ALO)*, Kirito memutuskan untuk *log in* ke dalam permainan tersebut. Dibantu oleh adik Kirito, Suguha, ia tahu bahwa para pemain terjebak dalam *ALO* adalah bagian dari rencana yang dibuat oleh Nobuyuki Sugo untuk melakukan eksperimen ilegal di pikiran mereka untuk menempatkan mereka di bawah kekuasaannya, termasuk Asuna, yang berniat ia nikahi di dunia nyata untuk mengambil alih perusahaan keluarganya. Setelah Kirito menghentikan rencana Nobuyuki, ia akhirnya bertemu dengan Asuna di dunia nyata.

Penelitian ini tertarik untuk membahas anime *Sword Art Online* season 1 episode 1-15 karena banyak nilai-nilai perjuangan yang dapat diambil dari anime *Sword Art Online*, contohnya nilai rela berkorban, nilai kerja sama, dan sebagainya. Nilai-nilai perjuangan yang terdapat dalam anime ini mungkin sangat berguna untuk diterapkan dalam kehidupan.

1.2 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan studi kepustakaan skripsi ini, ditemukan adanya penelitian terhadap anime *Sword Art online*, yaitu tugas akhir milik mahasiswa Universitas Andalas program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya bernama Mutiara Putri Nurul yang berjudul “Semangat Bushido dalam Novel *SAO* Karya Kawahara Reki dan Novel *Log Horizontal* Karya Touno Mamare” pada tahun 2016 dan tugas akhir milik mahasiswa Universitas Mercu Buana Fakultas Ilmu Komunikasi bernama Rieckyandi Putra Pratama yang berjudul “Representasi

Nilai Heroisme dalam film *Sword Art Online* (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)” pada tahun 2014.

Penelitian milik Mutiara membahas tentang para tokoh utama yang memperlihatkan adanya hubungan intertekstual mengenai semangat bushido. Penelitian tersebut membahas tentang bentuk semangat bushido, yaitu; keadilan, kebajikan, kesopanan, ketulusan, keberanian, kehormatan, kesetiaan, dan pengendalian diri.

Penelitian milik Rieckyandi membahas tentang tanda-tanda yang dapat memrepresentasikan nilai Heroisme dengan menganalisis film *Sword Art Online*. Dalam metodologi penelitian ini menggunakan metode semiotika milik Charles Sanders Peirce yang diartikan sebagai ilmu peranan tanda sebagai dari kehidupan sosial.

Sedangkan skripsi ini membahas Anime *Sword Art Online* yang berjudul “Nilai Perjuangan dalam Anime *Sword Art Online* season 1 episode 1-15 karya Tomohiko Itou” dengan teori dari sosiologi sastra. Jadi terdapat perbedaan antara penelitian milik Mutiara, Rieckyandi, dengan penelitian skripsi ini.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Dampak yang ditimbulkan akibat game virtual *Sword Art Online*.
2. Nilai-nilai perjuangan para tokoh agar dapat keluar dari dalam game *Sword Art Online*.

1.4 Pembatas Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dibatasi masalah penelitian pada nilai-nilai perjuangan yang terdapat dalam anime *Sword Art Online* season 1 episode 1-15 yang akan dianalisis melalui teori sosiologi sastra.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dirumusan masalah dalam penelitian ini dengan mengajukan pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah unsur intrinsik dalam anime *Sword Art Online* ?
2. Bagaimanakah nilai-nilai perjuangan yang terdapat dalam anime *Sword Art Online* ?

1.6 Tujuan Penelitian

Agar tujuan penelitian tercapai, maka dilakukan tahapan penelitian untuk membuktikan tema penelitian ini tentang nilai perjuangan yang terdapat dalam anime *Sword Art Online* season 1 episode 1-15 karya Tomohiko Ito sebagai berikut :

1. Memahami unsur intrinsik yang terdapat dalam anime *Sword Art Online*.
2. Memahami nilai-nilai perjuangan dan manfaatnya yang terdapat dalam anime *Sword Art Online*.

1.7 Landasan Teori

Teori adalah seperangkat rumus yang berkaitan secara logis. Kerangka/Landasan teori akan membantu menentukan tujuan dan arah penelitian dan membantu memilih konsep-konsep yang tepat untuk membentuk hipotesis (Minderop, 2018:33-34).

Landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini dengan menganalisis unsur intrinsik dan ekstrinsik dari anime *Sword Art Online*.

1. Unsur Instrinsik

Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan suatu teks hadir sebagai teks sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra. Unsur intrinsik turut serta membangun cerita, kepaduan antarberbagai unsur intrinsik inilah yang membuat suatu karya terwujud.

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penulis menggunakan unsur intrinsik seperti tokoh dan penokohan, latar dan alur/plot (Nurgiyantoro, 2013:30).

a. Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah para pelaku dalam cerita yang memiliki watak dan karakter yang berbeda-beda. Tokoh dibagi menjadi dua, yaitu tokoh utama (*central character, main character*), sedangkan yang kedua adalah tokoh bawahan.

Sedangkan penokohan lebih luas pengertiannya daripada “tokoh” dan “perwatakan” sebab ia sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas (Nurgiyantoro, 2013:248).

b. Latar

Mengutip Abrams dalam Nurgiyantoro, menjelaskan latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menunjuk pada pengertian tempat, hubungan waktu sejarah, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro, 2013:302).

Latar dalam cerita fiksi tidak terbatas pada penunjukan lokasi-lokasi tertentu, atau sesuatu yang bersifat fiksi saja, melainkan juga yang berwujud tata cara, adat istiadat, kepercayaan, dan nilai-nilai yang berlaku di tempat yang bersangkutan (Nurgiyantoro, 2013:306).

Latar dalam arti yang lengkap meliputi aspek ruang dan waktu terjadinya peristiwa, serta aspek suasana (Rokhmansyah, 2014:38).

a) Latar Tempat

Latar tempat menggambarkan lokasi terjadinya peristiwa dalam lakon. Menurut Nurgiyantoro, latar tempat menyaran pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi.

b) Latar Waktu

Latar waktu dalam prosa dibedakan menjadi dua, yaitu waktu cerita dan waktu penceritaan. Waktu cerita adalah waktu yang ada di dalam cerita atau lamanya cerita itu terjadi. Waktu penceritaan adalah waktu untuk menceritakan cerita.

c) Latar Sosial

Menurut Nurgiyantoro, latar sosial mengarah pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi.

c. Alur/Plot

Susunan peristiwa yang telah membentuk cerita itu dinamakan alur. Stanton dalam Nurgiyantoro mengemukakan bahwa plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain (Rokhmansyah, 2014:37).

- a) Tahap penyituasian (*situation*),
- b) Tahap pemunculan konflik (*generating circumstances*),
- c) Tahap peningkatan konflik (*rising action*),
- d) Tahap klimaks (*climax*), dan
- e) Tahap penyelesaian (*denouement*)

2. Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar teks sastra itu, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangun atau sistem organisme teks sastra. Atau secara lebih khusus ia dapat dikatakan sebagai unsur-unsur yang mempengaruhi bangun cerita sebuah karya sastra, namun sendiri tidak ikut menjadi bagian di dalamnya. Walau demikian, unsur ekstrinsik cukup berpengaruh terhadap totalitas bangun cerita secara keseluruhan (Nurgiyantoro, 2013:30).

Sosiologi sastra adalah penelitian yang berfokus pada masalah manusia karena sastra sering mengungkapkan perjuangan umat manusia dalam

menentukan masa depannya berdasarkan imajinasi, perasaan, dan intuisi (Endraswara, 2003:79).

Pendekatan terhadap sastra yang mempertimbangkan segi-segi kemasyarakatan itu disebut sosiologi sastra dengan menggunakan analisis teks untuk mengetahui strukturnya, untuk kemudian dipergunakan untuk memahami lebih dalam lagi gejala sosial yang ada di luar sastra

Penelitian ini menggunakan pendekatan sosiologi sastra karena dengan menggunakan pendekatan ini memfokuskan perhatian kepada segi-segi sosial kemasyarakatan dan hubungan seseorang dengan orang lain atau dengan masyarakat dan menumbuhkan sikap sosial tertentu atau bahkan untuk mencetuskan peristiwa sosial tertentu.

Nilai-nilai yang terkandung dalam suatu perjuangan adalah nilai rela berkorban, nilai persatuan, nilai tolong-menolong, nilai kerja sama dan nilai pantang menyerah (Joyomartono, 1990:5).

1.8 Metode Penelitian

Penulisan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis yaitu mendeskripsikan data-data yang ada, kemudian menganalisisnya. Data-data yang diambil dari anime *Sword Art Online*, sumber-sumber pustaka seperti buku-buku teks teori, *subtitle* anime *Sword Art Online* dan website yang berhubungan dengan tema penelitian ini.

1.9 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat bagi penulis yang ingin meneliti anime *Sword Art Online* melalui pendekatan Sosiologi Sastra. Penelitian ini juga bermanfaat untuk menganalisis dan memberikan pengetahuan tentang nilai-nilai perjuangan para tokoh dalam anime *Sword Art Online* ini. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mereka yang berminat memperluas wawasan dan penelitian selanjutnya mengenai anime *Sword Art Online*.

1.10 Sistematika Penelitian

Berdasarkan penulisan penelitian ini, sistematika penyajian penelitian ini disusun sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini terdapat latar belakang masalah, tinjauan pustaka, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penyajian.

Bab II : Unsur intrinsik dalam anime *Sword Art Online* season 1 episode 1-15.

Bab ini berisi tentang analisis tokoh dan penokohan, latar, dan alur dalam anime *Sword Art Online* season 1 episode 1-15.

Bab III : Nilai perjuangan dalam anime *Sword Art Online* season 1 episode 1-15.

Bab ini berisi tentang nilai perjuangan dan manfaatnya dalam anime *Sword Art Online*.

Bab IV : Simpulan.

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan hasil penelitian dari bab-bab sebelumnya.