INTERTEKSTUALITAS PADA *MANGA SAILOR MOON* Act.01 KARYA NAOKO TAKEUCHI DENGAN *ANIME SAILOR MOON* Act.01 KARYA MUNEHISA SAKAI

SKRIPSI

OLEH
LUDVI PUJI SUSANTI
NIM 091112013

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

2016

INTERTEKSTUALITAS PADA *MANGA SAILOR MOON* Act.01 KARYA NAOKO TAKEUCHI DENGAN *ANIME SAILOR MOON* Act.01 KARYA MUNEHISA SAKAI

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Sastra

OLEH
LUDVI PUJI SUSANTI
NIM 0911120131

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2016

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Ludvi Puji Susanti

NIM : 0911120131

Program Studi : Sastra Jepang

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang yang akan diberikan.

Malang, 11 Mei 2016

Ludvi Puji Susanti

NIM. 0911120131

Dengan ini menyatakn bahwa skripsi Sarjana atas nama Ludvi Puji Susanti telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Malang, 11 Mei 2016

Pembimbing I

Retno Dewi Ambarastuti, M.Si
NIK. 201201 860507 2 001

Malang, 11 Mei 2016

Pembimbing II

Nadya Inda Syartanti, M.Si
NIP. 19790569 200801 2 015

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Ludvi Puji Susanti telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Malang, 11 Mei 2016

Santi Andayani, M.A. (Penguji)
NIP.

Retno Dewi Ambarastuti, M.Si. (Pembimbing I)
NIK.201201 860507 2 001

Nadya Inda Syartanti, M.Si. (Pembimbing II)
NIP.19790569 200801 2 015

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sastra Jepang

Aji Setyanto, M.Litt
NIP.19750725 200501 1 002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Ismatul Khasanah, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19750518 20050 1 2001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Intertekstualitas Pada *Manga Sailor Moon* Act.01 Karya Naoko Takeuchi dan *Anime Sailor Moon* Act.01 Karya Munehisa Sakai".

Penyusunan skripsi ini tidak mungkin dapat penulis selesaikan dengan baik, tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Ibu Retno Dewi Ambarastuti, M.Si selaku dosen pembimbing I dan Ibu Nadya Inda Syartanti, M.Si selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan pengarahan, masukan, serta selalu sabar dalam memberikan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Selain itu, penulis juga berterima kasih kepada Ibu Santi Andayani, M.A selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan kritik yang membangun demi sempurnanya skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, saudara, dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan, doa, bantuan, semangat, dan motivasi kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi penulis sendiri tetapi juga bagi pembaca.

Malang, 11 Mei 2016

Penulis

要旨

Ludvi Puji Susanti, 2016年。**Intertekstualitas Pada *Manga* Sailor Moon Act. 01 karya Munehisa Sakai Dengan *Anime* Sailor Moon Act. 01 karya Naoko Takeuchi**年。

指導教官：（1）Retno Dewi Ambarastuti（2）Nadya Inda Syartanti

キーワード：漫画、アニメ、間テクスト性、固有

インドネシア語訳された日本の漫画という意味は面白いと簡単にイラストを問うして理解されてメディアと言うんである。1990 年代の時代に、最初の少女ヒーロの漫画ジャンルを公開された。その漫画はせーらムーンというタイトルである。それに、1992 年に、セーラームーンの漫画はアニメに変換された。漫画やアニメは芸術の二つの異なる種類がある。漫画の中に対話は写真を使うことである。逆にアニメは声とアニメーション写真を使っている。そのアニメと漫画の異なることは間テクスト性の理論を基にして。

本研究は Nurgiyantoro の理論を基にして基幹的の間テクスト性を分析した。基幹的の間テクスト性は変換、*haplology*、 抜粋、 修正と推敲である。それから、固有、漫画の分析とミザンセーヌの理論を基にして比較のアニメと漫画のセーラームーンを分析した。

本研究の結果として漫画とアニメのセーラームーンの比較は物語の固有と配役からは相似と相違がある。それで、五つの基幹的の間テクスト性を見つけた。それは変換、 *haplology*、 抜粋、 修正と推敲である。それに物語の固有は相違がないである。作者の提案はよくの研究ほかの理論の分析を使う。

著者は、次の研究はこの文学作品に他の理論家を使ったほうがいいと思う。その後の研究で他の理論家の間テクスト性に研究したほうがいいと思う。

Brawijaya Universitas Brawijaya

ABSTRAK

Susanti, Ludvi Puji. 2016**. Intertekstualitas Pada *Manga Sailor Moon* Act.01 Karya Naoko Takeuchi dan *Anime Sailor Moon* Act.01 Karya Munehisa Sakai**. Program Studi Sastra Jepang, Universitas Brawijaya.

Pembimbing: (I) Retno Dewi Ambarastuti (II) Nadya Inda Syartanti

Kata Kunci : *manga, anime*, unsur intrinsik, intertekstualitas

Manga atau juga disebut komik dalam bahasa Indonesia dapat menjadi sebuah media yang menarik dan mudah dimengerti melalui gambar ilustrasi. Di Jepang pada era 90-an terbit manga ber*genre* pahlawan wanita pertama berjudul Sailor Moon dan edisi ini telah di transformasi dalam bentuk film *anime*. Komik dan *anime* merupakan dua jenis seni yang berbeda. Komik menggunakan gambar diam dan bahasa tulis sebagai media pengantarnya, sedangkan *anime* menggunakan gambar bergerak dan suara. Namun, perbedaan tersebut bukan berarti antara *manga* dan *anime* tidak memiliki kesamaan. Hal ini menarik untuk dikaji dengan prinsip intertekstual untuk mengetahui persamaan serta perbedaan antara *manga* dan *anime.*

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori intertekstual dengan prinsip yang terdiri dari transformasi, haplologi, ekserp, modifikasi, dan ekspansi. Untuk mendukung teori ini, penulis juga menggunakan teori pendukung untuk membantu menemukan persamaan dan perbedaan antara *manga* dan *anime.* Pada *manga* dan *anime* penulis menambahkan unsur intrinsik karya fiksi sebagai teori pendukung.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *manga* dan *anime* Sailor Moon mempunyai persamaan dan perbedaan yang berasal dari dalam unsur-unsur intrinsiknya seperti detail cerita dan penokohan. Hanya tiga prinsip intertekstual digunakan dalam versi *anime* Sailor Moon Act. 01. Adapun prinsip intertekstual tersebut adalah transformasi, modifikasi dan ekspansi. Pada prinsip transformasi, prinsip ini menjadi prinsip intertekstualitas yang paling dominan. Hampir secara keseluruhan, hipogram versi *manga* ditransformasikan secara utuh pada versi *anime* Pada prinsip modifikasi terdapat pada hampir keseluruhan versi *anime* Sailor Moon Act. 01. Modifikasi dalam hal ini yakni penggambaran sosok Usagi atau Sailor Moon itu sendiri. Pada prinsip ekspansi telah terjadi pengembangan cerita yang lebih luas lingkupnya daripada versi hipogram. Dua prinsip lain yaitu ekserp dan haplologi tidak ditemukan pada *manga* dan *anime.*

Penulis menyarankan agar penelitian berikutnya dapat menggunakan teori intertekstual sebagai pendekatan untuk membedah karya sastra dengan pakar teori yang berbeda. Kemudian penulis berharap dengan menggunakan pakar teori lain, pada nantinya dapat lebih memperkaya dalam menganalisis *manga* ini untuk dikembangkan lebih lanjut.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
PERNYATAAN KEASLIAN ..... **ii**
HALAMAN PERSETUJUAN ..... **iii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
要旨 ..... **vi**
ABSTRAK ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **viii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **x**

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 6
1.3 Tujuan Penelitian 6
1.4 Manfaat Penelitian 6
1.5 Metode Penelitian 7
1.6 Sistematika Penulisan 7

BAB II KAJIAN PUSTAKA 9
2.1 Intertekstual 9
2.1.1 Hipogram 10
2.1.2 Prinsip Dalam Intertekstual 10
2.2 Unsur Intrinsik Karya Fiksi 11
2.2.1 Tema 11
2.2.2 Plot/Alur 12
2.2.3 Latar/*setting* 13
2.2.3.1 Unsur-unsur Latar 14
2.2.4 Penokohan 15
2.2.4.1 Teknik Pelukisan Tokoh 15
2.2.5 Sudut Pandang 17
2.2.5.1 Sudut Pandang Persona Ketiga: "Dia" 18
2.2.5.2 Sudut Pandang Persona Pertama: "Aku" 19
2.2.5.3 Sudut Pandang Campuran 20
2.2.6 Gaya Bahasa 20
2.2.7 Amanat 20
2.3 Penelitian Terdahulu 21

BAB III TEMUAN DAN PEMBAHASAN 23
3.1 Sinopsis 23
3.1.1 Sinopsis Manga Sailor Moon Act. 01 23
3.1.2 Sinopsis Anime Sailor Moon Crystal Act. 01 25

3.2 Unsur Intrinsik Sailor Moon 27
3.2.1 Tema Sailor Moon 27
3.2.1.1 Tema Manga Sailor Moon Act. 01 27
3.2.1.2 Tema Anime Sailor Moon Act.01 27
3.2.1.3 Analisis Tema Manga dan Anime 28
3.2.2 Plot/Alur Sailor Moon 29
3.2.2.1 Plot Manga Sailor Moon Act. 01 29
3.2.2.2 Plot Anime Sailor Moon Act. 01 29
3.2.2.3 Analisis Plot Manga dan Anime 30
3.2.3 Latar/ *Setting* Sailor Moon 30
3.2.3.1 Unsur-unsur Latar Manga Sailor Moon Act. 01 31
3.2.3.2 Unsur-unsur Latar Anime Sailor Moon Act. 01 32
3.2.3.3 Analisis Latar Manga dan Anime 01 33
3.2.4 Teknik Pelukisan Tokoh Utama Sailor Moon atau Usagi 34
3.2.4.1 Tokoh Usagi pada Manga Sailor Moon Crystal Act.01 36
3.2.4.2 Tokoh Usagi pada Anime Sailor Moon Crystal Act.01 48
3.2.4.3 Analisis Tokoh Utama Manga dan Anime 58
3.2.5 Sudut Pandang Sailor Moon 59
3.2.5.1 Sudut Pandang Manga Sailor Moon Act.01 59
3.2.5.2 Sudut Pandang Anime Sailor Moon Act.01 59
3.2.5.3 Analisis Sudut Pandang Manga dan Anime 59
3.2.6 Gaya Bahasa Sailor Moon 60
3.2.6.1 Gaya Bahasa Manga Sailor Moon Act. 01 61
3.2.6.2 Gaya Bahasa Anime Sailor Moon Act. 01 61
3.2.6.3 Analisis Gaya Bahasa Manga dan Anime 62
3.2.7 Amanat 62
3.3 Intertekstualitas pada *Manga* dan *Anime* Sailor Moon Crystal Act.01 63
3.3.1 Intertekstual Pada Kehidupan Pribadi Tokoh Utama 63
3.3.2 Intertekstual Pada Kehidupan Sosial Tokoh Utama 68
3.3.3 Intertekstual Tokoh Utama Menjadi Sailor Moon 71

BAB IV KESIMPULAN 74
4.1 Kesimpulan 74
4.2 Saran 75

DAFTAR PUSTAKA 76

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN

1. Curriculum Vitae.....78
2. Berita Acara Bimbingan Skripsi 79

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam bidang sastra, Jepang telah melahirkan sastrawan yang karyanya telah dinikmati di berbagai belahan dunia. Dari beberapa karya sastra yang ada, komik menjadi primadona sebab komik menghadirkan gambar yang menarik serta dialog yang sederhana. Dari hal ini penulis tertarik menggunakan komik sebagai salah satu bahan untuk menyusun skripsi.

Sugono (2003:151) mengatakan bahwa komik merupakan salah satu media hiburan. Komik juga merupakan hasil karya sastra yang cukup memikat penikmat karya sastra. Komik memang sangat digemari oleh anak-anak maupun orang dewasa. Dalam bahasa Jepang komik disebut *manga*. Istilah *manga* digunakan untuk membedakan komik dari Jepang dengan komik dari negara lainnya. *Manga* telah ada sejak jaman Edo, karya sastra *manga* merupakan bentuk ungkapan penulis yang diungkapkan dalam gambar.

Pada awal abad 19 karya Osamu Tezuka membawa sejarah baru di dunia *manga* Jepang. Karya Osamu Tezuka yakni Tetsuwan Atom atau yang dikenal dengan Astro Boy meraih nilai penjualan tertinggi nasional yakni 400.000 ekslempar. Sejak itu perkembangan *manga* semakin meningkat sampai dengan saat ini. *Manga* telah berkembang di berbagai macam genre bahkan terbagi beberapa kategori untuk pembacanya.

Astro Boy sebagai pelopor ketenaran *manga* merupakan adaptasi dari novel *Treasure Island* karya Robert Louis. Keterkaitan antara teks karya sastra terdahulu dengan karya sastra baru memang tidak dapat dielakkan. Dari kisah Astro Boy yang pada awalnya karya sastra berupa novel dijadikan karya sastra baru menjadi *manga*. Tidak hanya sampai pada *manga* saja kisah Astro Boy yang telah diubah dalam bentuk *manga* diadaptasi lagi menjadi sebuah film animasi dengan judul yang sama. Film animasi yang dalam bahasa Jepang disebut *anime* menjadi tenar sejak kemunculan Astro Boy dan mulai berkembang sejak saat itu.

Anime di Jepang telah berkembang sejak tahun 1960 dan *anime* Astro Boy mulai dikenal dunia pada tahun 1963. Dalam sebuah *anime*, seringkali terdapat hal-hal yang merupakan interpretasi dari pembuatnya (diwakili oleh penulis naskah, sutradara dan desainer karakter) terhadap suatu masalah yang terjadi. Hal ini dapat disamakan dengan seorang pengarang yang mengungkapkan pemikirannya dalam sebuah karya sastra. Saat ini industri *anime* di Jepang sangat berkembang pesat sampai dijadikan komoditas ekspor dan mendatangkan devisa. Dengan pesatnya perkembangan *anime* di Jepang menyebabkan banyak *anime* yang mengalami transformasi. Yang dimaksud transformasi adalah penjelmaan, pemindahan, atau penukaran suatu teks ke teks lain (Junus, 1985:87-89).

Kemunculan Astro Boy dengan genre pahlawan super meraih keuntungan besar baik dalam penjualan *manga* maupun *anime*. Hal tersebut membuat banyak penulis *manga* yang sering disebut sebagai *mangaka* (漫画家) terinspirasi membuat *manga* dengan genre pahlawan, sedangkan produser semakin banyak melakukan adaptasi *manga* menjadi *anime* dengan genre pahlawan. Hal tersebut

terbukti meraup keuntungan besar baik *manga* maupun *anime*. Industri *manga* dan *anime* berkembang pesat setiap tahunnya sampai dengan sekarang. *Manga* dan *anime* yang ditawarkan juga semakin beragam dari genre, tema dan alur cerita. Sejak saat itu bermunculan *anime* baru seperti Dragon Ball, Sailor Moon, Gundam, Pokemon, dan lain sebagainya.

Pada tahun 1990-an terdapat *manga* dengan genre pahlawan perempuan dan mendapat popularitas tidak hanya di Jepang saja melainkan sampai di beberapa belahan dunia. Judul *manga* tersebut adalah *bishoujo senshi seraa muun* (美少女戦士セラームーン) atau lebih dikenal dengan Sailor Moon. Sailor Moon berawal dari *manga* yang dibuat oleh Naoko Takeuchi kemudian diangkat menjadi produksi *anime series, movies,* serta *live action*. Kehadiran Sailor Moon pada pertengahan 1990-an menjadi awal mula *trend* pahlawan super perempuan. Kesuksesan Sailor Moon tidak hanya di Jepang, pada pertengahan tahun 1990-an sudah menyebar di 18 negara di seluruh dunia dan hingga saat ini *anime* Sailor Moon sudah bisa dinikmati di seluruh negara. Dengan rating sebanyak 7,7/10 dengan 8112 vote (www.imdb.com), menunjukkan bahwa *anime series* Sailor Moon cukup tenar di masyarakat.

Sailor Moon menceritakan mengenai pahlawan super perempuan yang memerangi kejahatan yang terjadi di Jepang dan bertujuan untuk mencari Silver . Kisah Sailor Moon berawal dari seekor kucing yang bisa bicara bernama Luna yang merupakan prajurit kerajaan Bulan. Luna sedang mencari Silver serta kelima gadis yang ditakdirkan sebagai prajurit kerajaan Bulan. Luna yang sedang *dikerjai* anak-anak nakal tidak sengaja bertemu Usagi yang merupakan Sailor

Moon. Usagi adalah gadis yang cukup ceroboh, tidak pandai, dan cengeng. Namun, Usagi memiliki hati yang baik. Setelah pertemuan yang pertama tersebut Luna memberikan kepercayaan kepada Usagi sebagai Sailor Moon. Usagi diminta Luna untuk membantunya mencari keberadaan Silver serta prajurit lainnya.

Kesuksesan Sailor Moon sebagai *anime action* dengan tokoh perempuan menjadikan pilihan tontonan menarik pada tahun 1990-an, karena pada tahun 1900-an *anime action* sangat digemari, sedangkan untuk *anime* dengan genre *action* selalu menceritakan pahlawan super yang didominasi dengan tokoh laki-laki, sehingga Sailor Moon menjadi wajah baru dan idola baru khususnya di kalangan anak perempuan. Kelima tokoh pada serial Sailor Moon adalah gadis muda yang memilki karakter yang berbeda. Serial Sailor Moon memiliki lima *session* yang menceritakan dari awal Sailor Moon berjuang sampai dengan menemukan Silver. Alur cerita yang menarik serta penggambaran tokoh yang apik membuat *anime* ini memiliki banyak penggemar. Sampai dengan saat ini penggemar *anime* tersebut masih tetap setia dan semakin bertambah. Kini tidak hanya anak perempuan pada tahun 1990-an saja yang jadi penggemarnya, namun seiring berjalannya waktu penggemar Sailor Moon juga selalu bertambah setiap tahunnya.

Secara garis besar film animasi yang telah diangkat dari *manga* melibatkan dua orang penting yaitu pengarang dan sutradara. Cerita dalam *manga* ditentukan oleh sudut pandang pengarang, sementara cerita dalam film diatur sutradara. Maka dengan demikian, ketika *manga* sudah dijadikan film animasi maka alur cerita sudah tidak lagi bertolak pada sudut pandang pengarang, melainkan

berpindah menjadi sudut pandang sutradara. Oleh karena itu, tidak heran jika muncul persamaan dan perbedaan tokoh *manga* dan *anime* Sailor Moon. Hal ini yang menginspirasi penulis untuk mengkaji perbedaan maupun persamaan karakterisasi pada tokoh utama dalam *manga* dan *anime* Sailor Moon ini melalui pendekatan intertekstual.

Karya sastra, baik puisi, drama, maupun prosa akan mengalami perkembangan dan menunjukkan keterkaitan dengan karya sastra yang telah terbit sebelumnya. Seperti yang diungkapakan oleh Julia Kristeva (dalam Jabrohim, 2003:126) bahwa tiap teks itu merupakan mosaik-mosaik kutipan dan merupakan penyerapan teks-teks lain. Keterkaitan antar karya sastra tersebut dikaji dalam interktekstual.

Dalam kajian intertekstual seperti yang telah diungkapkan Kristeva bahwa tidak ada teks yang terlepas sama sekali dari teks-teks lain, sehingga suatu teks dianggap mempunyai hubungan dengan teks lain baik hubungan persamaan atau pertentangan. Adapun karya sastra yang dijadikan dasar dalam penulisan karya sastra berikutnya disebut dengan hipogram.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik mengangkatnya sebagai topik untuk penelitian skripsi dengan judul "*Intertekstualitas pada Manga Sailor Moon Act.01 Karya Naoko Takeuchi dengan Anime Sailor Moon Act. 01 Karya Munehisa Sakai*"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, penulis menarik rumusan permasalahan sebagai berikut:

"Bagaimana intertekstualitas dalam *manga* dan *anime* Sailor Moon Act. 01 dan prinsip intertekstual apa saja yang digunakan pada *manga* dan *anime* Sailor Moon ?"

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui intertekstualitas dalam *manga* dan *anime* Sailor Moon khususnya dan untuk mengetahui prinsip intertekstual apa yang digunakan pada *manga* dan *anime* Sailor Moon .

1.4 Metode Penelitian

Sesuai dengan tema dan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka metode yang digunakan pada teori intertekstual adalah metode kualitatif. Metode kualitatif dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis. Secara etimologis menganalisis berarti menguraikan (Ratna, 2006:53).

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *manga* dan *anime* Sailor Moon Act. 01. Dalam penelitian ini ada beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan, yakni teknik simak, teknik catat, teknik potong (*cutting*) dan triangulasi.

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membaca *manga* Sailor Moon sebagai hipogram.
2. Melakukan penyimakan terhadap *anime* Sailor Moon melalui dialog
3. Menganalisis intertekstual pada *manga* Sailor Moon act.1 dengan melalui analisis teks.
4. Menganalisis intertekstual *anime* Sailor Moon Act. 01 dengan melalui penyimakan atau mencatat terhadap dialog.
5. Membuat kesimpulan dan saran.

1.5 Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran umum untuk memudahkan atau memahami materi skripsi ini, maka penulis membagi skripsi ini dalam empat bab, yaitu:

1. Bab I adalah Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.
2. Bab II adalah Kajian Pustaka, yang terdiri dari uraian pendekatan yang digunakan yairu Intertekstual, Hipogram, unsur intrinsik karya fiksi, dan penelitian terdahulu.
3. Bab III adalah Pembahasan, berisi detail analisa penulis untuk menjawab rumusan masalah pada bab 1. Yang terdiri dari sinopsis, unsur-unsur intrinsik karya fiksi, intertekstualitas pada *manga* dan *anime*.
4. Bab IV adalah Kesimpulan dan Saran, yang terdiri dari kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dan saran dari penulis.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

2.1 Intertekstual

Menurut Barthes (dalam Wengrum, 2010:1), teks adalah permukaan fenomena karya sastra. Teks adalah kata-kata yang membentuk karya dan yang disusun dengan cara sedemikian rupa untuk membelokkan arti yang tetap dan seunik mungkin. Dari pendapat Barthes tersebut dapat disimpulkan bahwa kata merupakan tenunan yang membentuk teks-teks menjadi sebuah karya sastra. Penulisan karya sastra tidak dapat terlepas dari sejarah yang berlangsung. Dengan membaca sebuah karya sastra, pembaca dapat merasakan kondisi yang terjadi kala karya sastra itu dibuat.

Kajian intertekstual berangkat dari asumsi bahwa kapanpun karya ditulis, ia tidak mungkin lahir dari situasi kekosongan budaya. Hal tersebut sesuai dengan yang dijelaskan oleh Teeuw (dalam Nurgiyantoro, 2013:76) bahwa penulisan dan atau pemunculan sebuah karya sering ada kaitannya dengan unsur kesejarahannya sehingga pemberian makna itu akan lebih lengkap jika dikaitkan dengan unsur kesejarahan itu. Hal tersebut dapat dilihat pada karya-karya sastra di tiap generasi berbeda. Dengan melihat karya sastra pada tahun-tahun yang berbeda kita bisa mempelajari budaya pada generasi atau tahun-tahun tersebut, bahkan dapat melihat kejadian sejarah yang berlangsung melalui karya sastra.

Teeuw (dalam Nurgiyantoro, 2013:76) menjelaskan lebih lanjut bahwa kajian intertekstual dimaksudkan sebagai kajian terhadap sejumlah teks, yang

diduga mempunyai bentuk-bentuk hubungan tertentu. Misalnya ia dilakukan untuk menemukan adanya hubungan unsur-unsur intrinsik seperti ide, gagasan, peristiwa, plot, penokohan, gaya bahasa, dan lain-lain, diantara teks yang dikaji. Dalam kajian intertekstual merupakan kajian yag membandingkan karya sastra sebelum dan sesudahnya. Objek karya sastra sebelumnya atau sebagai pembanding disebut hipogram.

2.1.1 Hipogram

Sesuai dengan pendapat Riffaterre (dalam Nurgiyantoro, 2013:78) hipogram atau *hypogram* adalah teks-teks kesastraan yang dijadikan dasar penulisan bagi teks yang kemudian. Pada istilah Indonesia dapat dikatakan sebagai latar, yaitu dasar meskipun tidak tampak secara eksplisit, bagi penulisan teks yang lain. Teeuw (dalam Nurgiyantoro, 2013:78: menjelaskan lebih lanjut mengenai wujud hipogram yang memungkinkan berupa penerusan konvensi, suatu yang telah bereksistensi, penyimpangan, dan pemberontakan konvensi, pemutarbalikan esensi dan amanat teks(-teks) sebelumnya.

Adanya karya yang ditransformasikan dalam penulisan karya sesudahnya ini menjadi perhatian utama kajian intertekstual, misalnya lewat pengontrasan antara sebuah teks dan teks lain yang diduga menjadi hipogramnya. Adanya unsur hipogram dalam suatu karya mungkin disadari mungkin juga tidak disadari oleh pengarang. Kesadaran pengarang terhadap teks yang menjadi hipogramnya mungkin berwujud dalam sikapnya yang meneruskan, atau sebaliknya menolak, konvensi yang berlaku sebelumnya.

2.1.2 Prinsip dalam Intertekstual

Napiah (1994:xxiv) menjelaskan mengenai beberapa prinsip yang dapat digunakan dalam intertekstual adalah sebagai berikut:

1. Transformasi

   Transformasi adalah penjelmaan, pemindahan atau penukaran suatu teks ke teks yang lain secara keseluruhan.

2. Haplologi

   Haplologi merupakan unsur intertekstual berupa pengguguran, pembuangan, atau penghilangan sehingga tidak seluruh teks dihadirkan.

3. Ekserp

   Ekserp adalah unsur intertekstual yang dalam penerapannya mengambil intisari dari sebagian episode, petikan, atau suatu aspek secara sama atau hampir sama dengan teks yang telah ada sebelumnya.

4. Modifikasi

   Modifikasi adalah penyesuaian atau perubahan suatu teks terhadap teks yang telah ada sebelumnya. Biasanya prinsip ini dipergunakan dengan tujuan untuk melakukan penyesuaian, perbaikan ataupun perlengkapan dalam teks yang muncul kemudian berdasarkan pada teks yang telah ada sebelumnya. Pada umumnya, penyesuaian atau perubahan berlaku pada pemikiran, alur atau gaya yang ingin dibangun dalam karya tersebut.

5. Ekspansi

   Ekspansi adalah perluasan atau pengembangan terhadap suatu teks.

Kristeva (dalam Pradopo, 2003:167) menjelaskan lebih lanjut mengenai intertekstual dan pendekatan dalam intertekstual. Setiap sastra merupakan mozaik kutipan, penyerapan dan transformasi teks-teks lain. Ada empat hal yang dilakukan dalam pendekatan intertekstual. Pertama melihat hakikat sebuah teks dimana di dalamnya terdapat berbagai teks. Kedua, menganalisis sebuah karya sastra berdasarkan aspek yang membangun karya sastra diantaranya struktur teks itu sendiri. Ketiga, mengkaji keseimbangan antara aspek dalam dan aspek luar dengan melihat fungsi dan tujuan kehadiran teks tersebut. Terakhir adalah anggapan bahwa teks tercipta berdasarkan karya-karya lain.

2.2 Unsur Intrinsik Karya Fiksi

Unsur Intrinsik merupakan unsur pembangun karya sastra yang berasal dari dalam karya itu sendiri. Pada *manga* dan *anime* unsur intrinsik itu berupa, tema, plot, penokohan, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat.

2.2.1 Tema

Tema merupakan hal yang penting dalam sebuah cerita. Tema menurut Staton dan Keny (dalam Nurgiyantoro, 2013:68) adalah gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan terkandung di dalam teks sebagai struktur semantis dan menyangkut persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan.

Tema sering juga disebut ide atau gagasan yang mendukung tempat utama dalam pikiran pengarang dan sekaligus menduduki tempat utama dalam cerita. Tema menjadi dasar pengembang cerita, maka ia pun bersifat menjiwai seluruh bagian cerita itu.

Menurut (Nurgiyantoro, 2013:77), tema dapat digolongkan ke dalam beberapa kategori yang berbeda tergantung dari segi mana penggolongan itu dilakukan.

Berdasarkan tingkat keutamaannya, tema digolongkan menjadi dua macam, yaitu:

a. Tema utama, yaitu tema yang penting dan dominan, yang merasuki seluruh cerita atau yang disebut tema pokok atau tema mayor

b. Tema tambahan, yaitu tema yang kurang kuat atau kurang penting yang biasanya dinamakan anak tema, tema bawah atau tema minor.

Menurut Staton (dalam Nurgiyantoro, 2013:74) menjelaskan tentang unsur-unsur cerita yang lain, dikelompokkan sebagai fakta cerita, tokoh, plot, latar yang "bertugas" mendukung dan menyampaikan tema. Oleh karena itu, unsur tokoh dan penokohan, plot atau alur, latar dan cerita, akan bisa membentuk sebuah makna yang bulat dan utuh jika diikat oleh sebuah tema.

2.2.2 Plot/Alur

Plot merupakan hubungan antarperistiwa yang bersifat sebab akibat, tidak hanya jalinan peristiwa secara kronologis (Nurgiyantoro, 2013: 112). Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2013: 113) juga berpendapat bahwa plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian yang di dalamnya terdapat hubungan sebab akibat. Suatu peristiwa disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Plot juga dapat berupa cerminan atau perjalanan tingkah laku para tokoh dalam bertindak, berpikir, berasa, dan mengambil sikap terhadap masalah yang dihadapi.

Secara garis besar plot atau alur dibedakan menjadi beberapa kriteria, yaitu:

a. Alur lurus, yaitu peristiwa yang disajikan dari awal hingga akhir cerita.
b. Alur mundur, yaitu peristiwa yang disajikan dari tengah atau akhir sebuah cerita, baru kemudian awal cerita disajikan.
c. Alur campuran, yaitu peristiwa yang disajikan dari awal ke akhir cerita kemudian kembali lagi ke awal atau sebaliknya

2.2.3 Latar/Setting

Latar menurut Abrams (1981: 175 dalam Nurgiantoro, 2009: 216) adalah landasan atau tumpuan yang memiliki pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Siswandarti (2009: 44) juga menegaskan bahwa latar adalah pelukisan tempat, waktu, dan situasi atau suasana terjadinya suatu peristiwa. Berdasarkan pengertian tersebut latar dapat disimpulkan sebagai pelukisan tempat, waktu, dan suasana pada suatu peristiwa yang ada di cerita fiksi.

Menurut Nurgiyantoro (2013: 220) latar dibedakan menjadi dua, latar netral dan latar tipikal. Latar netral merupakan latar yang tidak mendeskripsikan secara khas dan tidak memiliki sifat fungsional. Latar netral tidak menjelaskan secara pasti cerita terjadi dimana, kapan, dan dalam lingkungan sosial yang seperti apa. Contoh latar netral seperti di desa, kota, hutan, suatu waktu, dan lain sebagainya. Lain halnya dengan latar tipikal, latar tipikal menjelaskan secara konkret sifat khas latar tertentu. Kejelasan latar tipikal memudahkan pembaca

dalam pengimajinasian, karena pada latar tipikal ada keterkaitan yang rapat dengan realitas pada kehidupan nyata.

2.2.3.1 Unsur-unsur Latar

Unsur-unsur latar menurut Nurgiyantoro (2013: 227) dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu tempat, waktu, dan sosial. Berikut ulasan tentang unsur-unsur latar tersebut.

a) Latar Tempat

Latar tempat adalah suatu unsur latar yang mengarah pada lokasi dan menjelaskan dimana peristiwa itu terjadi. Bila latar tersebut termasuk latar tipikal, akan disebutkan nama dari tempat tersebut. Bisa berupa nama terang seperti Yogyakarta, Jakarta, Madiun, atau nama inisial seperti, Y, J, M.

b) Latar Waktu

Latar waktu merupakan unsur latar yang mengarah pada kapan terjadinya suatu peristiwa-peristiwa di dalam sebuah cerita fiksi (Nurgiyantoro: 2013: 230). Waktu dalam latar dapat berupa masa terjadinya peristiwa tersebut dikisahkan, waktu dalam hitungan detik, menit, jam, hari, bulan, tahun, dan lain sebagainya. Memahami latar waktu harus dikaitkan dengan unsur latar yang lain, karena sudah menjadi syarat utama bagi karya fiksi memiliki sifat yang padu.

c) Latar Sosial

Latar sosial adalah latar yang menjelaskan tata cara kehidupan sosial masyarakat yang meliputi masalah-masalah dan kebiasan-kebiasaan pada masyarakat tersebut. Latar sosial dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, cara berpikir, dan lain sebagainya (Nurgiyantoro, 2013: 233).

Penggunaan bahasa dan nama-nama tokoh juga dapat diidentifikasi menjadi latar sosial.

2.2.4 Penokohan

Penokohan dalam *manga* adalah unsur yang sama pentingnya dengan unsur-unsur yang lain. Penokohan adalah teknik bagaimana pengarang menampilkan tokoh-tokoh dalam cerita sehingga dapat diketahui karakter atau sifat para tokoh (Siswandarti, 2009: 44). Unsur penokohan mencakup pada tokoh, perwatakan, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam cerita (Nurgiyantoro, 2009: 166). Berikut ulasan tentang unsur-unsur penokohan.

2.2.4.1 Teknik Pelukisan Tokoh

Dalam karya fiksi terdapat beberapa teknik pelukisan tokoh. Pelukisan tokoh menurut Nurgiyantoro (2009: 194) adalah sarana untuk menggambarkan perwatakan para tokoh cerita dengan mempertimbangkan aspek keartistikan, menyeluruh, dan padu. Pengarang harus memilih bagaimana menggambarkan jenis dan perwatakan tokoh dalam cerita sehingga mencapai beberapa pertimbangan tersebut.

Teknik pelukisan tokoh menurut Nurgiyantoro (2009: 195-210) terbagi menjadi dua, yaitu teknik ekspositori dan teknik dramatik. Teknik dramatik terbagi menjadi delapan, yaitu teknik cakapan, tingkah laku, pikiran dan perasaan, teknik arus kesadaran, teknik reaksi tokoh, teknik reaksi tokoh lain, teknik pelukisan latar, dan teknik pelukisan fisik. Berikut ulasan dari teknik-teknik tersebut.

a) Teknik Ekspositori

Teknik Ekspositori adalah teknik pendeskripsian, uraian, maupun penjelasan pada suatu tokoh yang diberikan secara langsung oleh pengarang. Pelukisan terhadap tokoh dijelaskan oleh pengarang dengan sederhana dan mudah dipahami oleh pembaca.

b) Teknik Dramatik

Pada teknik dramatik, pendeskripsian sifat dan tingkah laku tokoh digambarkan tidak secara langsung, melainkan dengan aktivitas atau tindakan verbal melalui kata-kata (percakapan dan kata-kata dalam pikiran), tindakan nonverbal atau tindakan fisik, dan melalui setiap peristiwa yang dialami oleh tokoh tersebut atau mengacu pada latar..

c) Teknik Cakapan

Teknik cakapan merupakan teknik pelukisan tokoh melalui percakapan antar tokoh. Percakapan yang efektif dan fungsional dapat menunjukkan perkembangan alur sekaligus dapat menggambarkan perwatakan dan segala pandangan hidup dari suatu tokoh.

d) Teknik Tingkah Laku

Teknik pelukisan melalui tingkah laku adalah penggambaran tokoh yang dilakukan pengarang dengan pendeskripsian tindakan fisik atau bersifat nonverbal. Tindakan tersebut dilandasi dengan tanggapan, reaksi, sifat, dan sikap suatu tokoh terhadap peristiwa yang terjadi sehingga dapat melukiskan jati dirinya.

e) Teknik Pikiran dan Perasaan

Kondisi pikiran dan perasaan dapat menjadi indikator perwatakan dari suatu tokoh. Tindakan baik verbal maupun nonverbal merupakan bentuk konkret hasil pemikiran dan perasaan dari tokoh tersebut dalam memilih penyikapan terhadap permasalahan yang dihadapi. Melalui hal tersebut perwatakan dan kepribadian dari suatu tokoh dapat diketahui.

f) Teknik Reaksi Tokoh

Reaksi tokoh terhadap suatu kejadian, masalah, keadaan, kata-kata, dan sikap tingkah laku tokoh lain dapat mencerminkan perwatakan dari tokoh tersebut. Rangsangan yang diimbangi dengan reaksi suatu tokoh akan menentukan kepribadiannya dalam cerita tersebut.

g) Teknik Reaksi Tokoh Lain

Reaksi tokoh lain adalah tanggapan yang diberikan suatu tokoh terhadap tokoh utama. Dari reaksi tokoh lain inilah perwatakan tokoh utama akan teridentifikasi. Tokoh lain akan memberikan reaksi berupa pandangan, sikap, pendapat, dan penilaian tentang tokoh utama. Secara tidak langsung akan terlihat kepribadian suatu tokoh utama dari reaksi tokoh lain yang demikian.

2.2.5 Sudut Pandang

Unsur intrinsik karya fiksi berikutnya adalah sudut pandang. Nurgiyantoro (2009: 246) berpendapat bahwa sudut pandang adalah cara penyajian cerita, peristiwa-peristiwa, dan tindakan-tindakan pada karya fiksi berdasarkan posisi pengarang di dalam cerita. Siswandarti (2009: 44) juga sependapat bahwa sudut pandang adalah posisi pengarang dalam cerita fiksi.

Sudut pandang menurut Nurgiyantoro (2009: 256) dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sudut pandang persona ketiga: dia dan sudut pandang persona pertama: aku. Berikut penjabaran tentang sudut pandang tersebut.

2.2.5.1 Sudut Pandang Personal Ketiga: "Dia"

Penceritaan dengan menggunakan sudut pandang persona ketiga adalah penceritaan yang meletakkan posisi pengarang sebagai narator dengan menyebutkan nama-nama tokoh atau menggunakan kata ganti ia, dia, dan mereka. Sudut pandang persona ketiga dapat dibedakan lagi menjadi dua, yaitu "dia" mahatahu dan "dia" terbatas, "dia" sebagai pengamat. Berikut penjabaran tentang sudut pandang-sudut pandang tersebut.

1. "Dia" Mahatahu

Pada sudut pandang persona ketiga "dia" mahatahu pengarang menjadi narator dan dapat menceritakan hal apa saja yang menyangkut tokoh "dia". Narator mengetahui berbagai hal tentang tokoh, peristiwa, dan tindakan, sampai pada latar belakang tindakan tersebut dilakukan. Narator menguasai semua hal tentang tokoh-tokoh "dia" baik yang sudah berwujud tindakan maupun baru berupa pikiran (Abrams, 1981: 143 dalam Nurgiyantoro, 2009: 258).

2. "Dia" Terbatas, "Dia" sebagai pengamat

"Dia" terbatas merupakan sudut pandang yang menempatkan pengarang sebagai narator yang mengetahui apa yang dilihat, didengar, dipikir, dan dirasakan terbatas pada satu orang tokoh "dia" (Stanton, 1965: 26 dalam Nurgiyantoro, 2009: 259). Karena fokus dari pengarang hanya pada satu tokoh "dia", maka selanjutnya pengarang akan menjadi pengamat bagi tokoh lain. Pengarang yang

bertindak sebagai narator akan menceritakan apa yang bisa ditangkap oleh idera penglihat dan indera pendengar saja. Narator dalam cerita ketika menggunakan sudut pandang ini hanya akan menjadi perekam dari kegiatan-kegiatan tokoh-tokoh lain selain tokoh "dia" yang menjadi fokus perhatian.

2.2.5.2 Sudut Pandang Persona Pertama: "Aku"

Sudut pandang persona pertama "aku" merupakan sudut pandang yang menempatkan pengarang sebagai "aku" yang ikut dalam cerita. Kata ganti "dia" pada sudut pandang ini adalah "aku" sang pengarang. Pada sudut pandang ini kemahatahuan pengarang terbatas. Pengarang sebagai "aku" hanya dapat mengetahui sebatas apa yang bisa dia lihat, dengar, dan rasakan berdasarkan rangsangan peristiwa maupun tokoh lain (Nurgiyantoro, 2009: 262).

Menurut Nurgiyantoro (2009: 263) sudut pandang persona "aku" dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sudut pandang "aku" tokoh utama dan sudut pandang "aku" tokoh tambahan. Berikut ulasan tentang dua sudut pandang tersebut.

1. "Aku" Tokoh Utama"

Dalam sudut pandang "aku" tokoh utama, pengarang bertindak sebagai pelaku utama dalam cerita serta praktis menjadi pusat kesadaran dan penceritaan. "Aku" tokoh utama merupakan tokoh protagonis dan memiliki pengetahuan terbatas terhadap apa yang ada di luar dirinya (Nurgiyantoro, 2009: 263).

2. "Aku" Tokoh Tambahan

"Aku" tokoh tambahan merupakan sudut pandang yang menempatkan pengarang sebagai tokoh "aku" dalam cerita sebagai tokoh tambahan. Tokoh

tambahan ini akan bercerita dan mendampingi tokoh utama menceritakan berbagai pengalamannya, setelah cerita tokoh utama selesai, tokoh tambahan kembali melanjutkan kisahnya (Nurgiyantoro, 2009: 264).

2.2.5.3 Sudut Pandang Campuran

Sudut pandang campuran adalah sudut pandang yang menggabungkan antara sudut pandang orang ketiga "dia" dan sudut pandang orang pertama " aku". Pengarang melakukan kreativitas dalam penceritaan dengan mencampurkan sudut pandang tersebut. Penggunaan sudut pandang ini tentu berdasarkan kebutuhan. Tidak semua penceritaan menggunakan sudut pandang ini, namun tergantung dengan efek yang diinginkan oleh pengarang saja (Nurgiyantoro, 2009: 267).

2.2.6 Gaya Bahasa

Bahasa sesuai dengan pendapat Siswandarti (2009: 44) merupakan jenis bahasa yang dipakai pengarang, sebagai contoh misalnya gaya pop untuk remaja, gaya komunikatif, atau jenis bahasa yang kaku (seperti pada cerita terjemahan). Nurgiyantoro (2009: 272) juga berpendapat bahwa bahasa merupakan sarana pengungkapan yang komunikatif dalam sastra.

2.2.7 Amanat

Amanat atau nilai moral merupakan unsur isi dalam karya fiksi yang mengacu pada nilai-nilai, sikap, tingkah laku, dan sopan santun pergaulan yang dihadirkan pengarang melalui tokoh-tokoh di dalamnya (Kenny, 1966: 89 dalam Nurgiyantoro, 2009: 321). Amanat menurut Siswandarti (2009: 44) adalah pesan-pesan yang ingin disampaikan pengarang melalui cerita, baik tersurat maupun tersirat. Berdasarkan pengertian tersebut Amanat merupakan pesan yang dibawa

pengarang untuk dihadirkan melalui keterjalinan peristiwa di dalam cerita agar dapat dijadikan pemikiran maupun bahan perenungan oleh pembaca.

2.3 Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini diperlukan referensi untuk dijadikan pedoman dalam penulisan. Dari penelitian yang terdahulu pastinya akan ada beberapa hal yang dapat membantu proses penelitian ini. Pada penelitian yang mengenai Intertekstual sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Riszky Alla Saputra (2014), Universitas Brawijaya Malang dengan judul penelitian '***Intertekstual dalam Struktur Komik dan Film Petualangan Tin Tin Edisi Le Secret De La Licorne'***.

Hasil dari penelitian ini yang dilakukan Riszky menunjukan bahwa dalam komik dan film *Petualangan Tin Tin Edisi Le Secret De La Licorne*, masing-masing pada setiap inti cerita tidak pernah lepas dari pertemuan tokoh baik dan jahat yang mengandung pesan moral untuk para pembaca.

Perbedaan dengan penelitian yang terdahulu adalah pada segi objek pembahasan yang dipilih. Penelitian sebelumnya mengkaji penelitian dengan sumber komik dan film *Petualangan Tin Tin Edisi Le Secret De La Licorne*, sedangkan pada penelitian ini mengkaji pada sumber *manga* dan *anime Sailor Moon* Act. 01.

Penelitian lain mengenai intertekstual dilakukan oleh Martinus Yudhistira Wicaksono (2013), Universitas Gadjah Mada dengan judul '***Manga Ningen***

shikkaku dan Anime Ningen Shikkaku; Sebuah Analisis Intertekstual'. Pada penelitian ini penulis mengkaji perbandingan *manga* dengan *anime* dengan judul yang sama yaitu *Ningen Shikkaku*. Hipogram dari penelitian ini adalah *manga* dan yang dibandingkan adalah *anime* dengan judul yang sama. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat persamaan tokoh baik pada *manga* maupun pada *anime*. Adapaun terdapat perbedaan pada penokohan, peristiwa dan latar yang menunjukkan adanya transformasi.

Perbedaan dengan penelitian yang terdahulu adalah pada judul *manga* sebagai hipogram dari *anime* pembahasan yang dipilih. Penelitian sebelumnya mengkaji penelitian dengan sumber *Manga Ningen shikkaku* dan *Anime Ningen Shikkaku* sedangkan pada penelitian ini mengkaji pada sumber *manga* dan *anime* Sailor Moon Act. 01.

BAB III
TEMUAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Sinopsis

Kisah *anime* Sailor Moon mengisahkan perjalanan Usagi sebagai *leader* dalam mencari silver dan memerangi kejahatan. Anggota dari *Sailor Soldier* atau prajurit Sailor yakni Sailor Mercury, Sailor Mars, Sailor Jupiter, dan Sailor Venus. Namun, pada penelitian ini penulis melakukan penelitian pada tokoh utama Sailor Moon atau Usagi.

3.1.1 Sinopsis *Manga* Sailor Moon Act. 01

Kisah Usagi dalam *manga* dimulai saat usagi lagi-lagi terlambat bangun. Mama Usagi telah membangunkan berkali-kali namun gagal, sehingga ketika Usagi terbangun ia tergopoh-gopoh bersiap pergi ke sekolah. Dalam perjalanan ke sekolah Usagi menginjak seekor kucing. Terdapat plester pada dahi kucing hitam tersebut. Usagi membantu melepaskan plester yang ada pada dahi kucing hitam, namun setelah dilepaskan ada keanehan yakni kucing tersebut memiliki tanda bulan sabit di dahinya, namun ditengah kekagetannya Usagi sadar bahwa dia terlambat ke sekolah. Sesampainya di sekolah ia pun dihukum oleh *sensei* berdiri di lorong kelas, karena Usagi terlambat bangun sehingga ia tidak sempat sarapan. Pada saat akan makan bekal yang dibawanya *sensei* memergokinya dan lagi-lagi Usagi dimarahi. Selain ketahuan makan di lorong kelas ia mendapat nilai jelek pada ujiian bahasa Inggris.

Pada saat istirahat Usagi dan teman-teman kelasnya berencana sepulang sekolah pergi ke toko perhiasan milik Mama Naru. Usagi memutuskan untuk pulang lebih cepat dari teman-temannya karena tidak memiliki cukup uang dan tidak bisa meminta orang tuanya dengan nilai ujian yang jelek. Usagi membuang sembarangan kertas ujiannya dan mengenai seseorang di belakangnya. Mereka terlibat adu argumen setelahnya. Usagi pun pulang ke rumah dan tertidur pulas. Kucing hitam yang tadi ditolongnya masuk ke dalam kamarnya dan membuatnya terbangun. Kucing hitam tersebut ternyata bisa berbicara. Usagi semakin terkejut dan sedikit takut. Kucing hitam tersebut bernama Luna. Luna selama ini memang sedang mencari Usagi dan ia memberikan bros kepada Usagi agar bisa berubah menjadi Sailor Moon.

Perubahan Usagi menjadi Sailor Moon membuatnya lebih sensitif terhadap orang-orang yang butuh pertolongan. Usagi bergegas menuju toko perhiasan Mama Naru. Pelanggan yang tadi memakai perhiasan tersebut tubuh mereka melemah dan banyak yang jatuh pingsan. Di tengah kebingungannya menghadapi musuh ia ditolong oleh seorang lelaki yang menyebut dirinya tuksedo bertopeng. Sailor Moon pun berhasil menghadapi musuh dan mengembalikan para pelanggan toko perhiasan Mama Naru seperti sedia kala.

Dari sinopsis di atas dapat disimpulkan bahwa pada tokoh Sailor Moon tersirat sebuah misi, pada nantinya kekuatan yang dibawa seekor kucing bernama Luna yang berasal dari sebuah bros adalah kekuatan dengan tujuan untuk menolong orang serta menegakkan keadilan. Di sini dapat terlihat transformasi

bukan hanya sekedar penampilan, tapi juga seorang Usagi dituntut untuk lebih peka terhadap lingkungan sekitarnya yang membutuhkan bantuan.

3.1.2 Sinopsis *Anime* Sailor Moon Act. 01

Kisah Usagi dalam *anime* diawali dengan pertemuan seorang putri dan pangeran di sebuah kerajaan di bulan. Hal tersebut terdapat dalam mimpi Usagi. setelah terbangun dari mimpinya ia menyadari bahwa ia terlambat sekolah. Sehingga Usagi bergegas bersiap sampai terjatuh dari tangga. Dalam perjalanan menuju sekolah Usagi menginjak seekor kucing. Terdapat plester pada dahi kucing hitam tersebut. Usagi membantu melepaskan plester yang ada pada dahi kucing hitam. Namun setelah dilepaskan, ada keanehan yakni kucing tersebut memiliki tanda bulan sabit di dahinya. Ditengah kekagetannya Usagi sadar bahwa dia terlambat ke sekolah. Sesampainya di sekolah ia pun dihukum oleh *sensei* berdiri di lorong kelas. Usagi yang terlambat bangun menyebabkan ia tidak sempat sarapan. Pada saat akan makan bekal yang dibawanya *sensei* memergokinya dan lagi-lagi Usagi dimarahi. Selain ketahuan makan di lorong kelas ia mendapat nilai jelek pada ujiian bahasa Inggris.

Pada saat istirahat Usagi dan teman-teman kelasnya berencana sepulang sekolah pergi ke toko perhiasan milik Mama Naru. Usagi memutuskan untuk pulang lebih cepat dari teman-temannya karena tidak memiliki cukup uang dan tidak bisa meminta orang tuanya dengan nilai ujian yang jelek. Usagi membuang sembarangan kertas ujiannya dan mengenai seseorang di belakangnya. Mereka terlibat adu argumen setelahnya. Usagi pun pulang ke rumah. Mama Usagi telah menunggunya untuk mengetahui hasil ujian Usagi dan lagi-lagi ia mendapat

hukuman. Hukuman dari ibu sudah selesai Usagi telah diijinkan masuk ke dalam rumah. Ia tertidur pulas setelahnya. Kucing hitam yang tadi ditolongnya masuk ke dalam kamarnya dan membuatnya terbangun. Kucing hitam tersebut ternyata bisa berbicara. Usagi semakin terkejut dan sedikit takut. Kucing hitam tersebut bernama Luna. Luna selama ini memang sedang mencari Usagi dan ia memberikan bros kepada Usagi agar bisa berubah menjadi Sailor Moon.

Perubahan Usagi menjadi Sailor Moon membuatnya lebih sensitif terhadap orang-orang yang butuh pertolongan. Usagi bergegas menuju toko perhiasan Mama Naru. Pelanggan yang tadi memakai perhiasan tersebut tubuh mereka melemah dan banyak yang jatuh pingsan. Ditengah kebingungannya menghadapi musuh ia ditolong oleh seorang lelaki yang menyebut dirinya tuksedo bertopeng. Sailor Moon pun berhasil menghadapi musuh dan mengembalikan para pelanggan toko perhiasan Mama Naru seperti sedia kala.

Dari sinopsis *anime* di atas inti yang akan disiratkan adalah kekuatan untuk menegakkan keadilan. Disini karakter sailor moon diharuskan untuk lebih peka terhadap hal yang tidak adil, oleh karena itu dengan kekuatan yang diberikan oleh Luna seorang sailor moon menjadi pahlawan untuk menegakkan keadilan. Perbedaan dari sinopsis *anime* dan *manga* adalah pada *anime* terdapat adegan yang lebih detail daripada *manga*, karena ada adegan Usagi bertemu putri dan pangeran bulan sebelum dia terbangun dan terlambat sekolah.

3.2 Unsur Intrinsik Sailor Moon

3.2.1 Tema Sailor Moon Act.01

3.2.1.1 Tema *Manga* Sailor Moon Act. 01

Pada *manga* menunjukan sebuah perubahan dari seorang karakter Usagi, seorang gadis belia yang mendapatkan kekuatan bulan. Usagi adalah gadis biasa dengan segala tingkah laku dan kebiasaan yang dilakukannya mendapat kekuatan melalui seekor kucing benama Luna. Dia mendapat mandat untuk menggunakan kekuatanya untuk menegakan keadilan dan mengalahkan musuh-musuh jahatnya. Setelah Usagi bisa menggunakan kekuatan yang dimiliki, disinilah mulai terlihat tema yang terdapat dalam *manga*. Sebagaimana dalam cerita Usagi mendapat nama baru sebagai pahlawan penegak keadilan yaitu Sailor Moon. Dapat terlihat sangat jelas dari hal tersebut bahwa tema kepahlawanan akan menjadi tema utama yang melatar belakangi pembuatan *manga*. Selain tema kepahlawan, di dalam *manga* juga terdapat tema tambahan yaitu romantisme yang memang sangat erat dengan kehidupan remaja. Tema tambahan ini terlihat dari Tuksedo Bertopeng yang mengamati Usagi dalam usahanya menegakan keadilan. Menariknya seorang Tuksedo Bertopeng adalah teman sekolah Usagi sendiri dimana sebenarnya mereka juga sering melakukan percakapan dan bertemu secara langsung.

3.2.1.2 Tema *Anime* Sailor Moon Act. 01

Pada *anime* penggambaran cerita menjadi lebih detail dengan gambar bergerak. Awal cerita menunjukan mimpi tokoh utama Usagi di istana bulan dengan seorang pria yang dilihatnya sebelum terbangun dan terlambat ke sekolah. Berbeda dengan *manga*, pada *anime* detail terlihat lebih lengkap. Disini lebih

banyak tampilan detail perjalanan Usagi dari rumah ke sekolah hingga dia kembali pulang. Kehidupan yang ditunjukan adalah suasana sekolah serta segala kelakuan Usagi yang nantinya akan menggambarkan karakternya. Usagi mendapatkan kekuatan dari kucing berwarna Luna yang ternyata bisa berbicara layaknya manusia. Kekuatan yang diberikan Luna adalah kekuatan untuk membela kebenaran dan menegakkan keadilan. Nama Sailor Moon diberikan ketika ia berubah dengan kekuatan bulan tersebut untuk mengalahkan musuhnya. Dapat terlihat jelas bahwa tema yang menjadi gagasan cerita adalah kepahlawanan karena kekuatan super yang diberikan Luna adalah untuk menyelamatkan yang lemah. Selain itu dalam *anime* juga terdapat tema tambahan yaitu tema romantisme anak sekolah dalam masa puber. Tuksedo Bertopeng adalah kekasih yang ia impikan sebelum mendapatkan kekuatan yang dilihatnya di istana bulan dalam mimpinya.

3.2.1.3 Analisis Tema *Manga* dan *Anime* Sailor Moon Act. 01

Dari *Manga* dan *anime* tidak ada perubahan ide gagasan atau tema dari cerita Sailor Moon. Tema kepahlawan menjadi ide utama yang ingin disampaikan bahwa di dalam *manga* maupun *anime,* muara setiap kisahnya adalah menegakkan keadilan serta menolong yang lemah. Ini juga menjadi identitas dari Sailor Moon, karakter Usagi memiliki kekuatan yang berasal dari bulan melalui perantara kucing bernama luna. Disinilah perjuangan kepahlawanan seorang Sailor Moon dimulai, ketika mereka setiap waktu harus menjadi pahlawan dan memerangi setiap kejahatan yang datang. Selain tema kepahlawan yang menjadi ide utama cerita, dalam film Sailor moon juga mengusung tema romantisme sebagai tema

tambahan atau anak tema dari cerita. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya tokoh Tuksedo bertopeng yang membantu Usagi untuk menumpas kejahatan dengan sentuhan romantisme remaja.

3.2.2 Alur/Plot Sailor Moon Act.01

3.2.2.1 Plot *Manga* Sailor Moon Act. 01

Awal cerita seorang gadis berambut pirang bernama Usagi terlambat terbangun untuk berangkat ke sekolah. Usagi menjadi panik dan langsung berangkat dengan rasa kesal yang ia tunjukan pada ibunya karena tidak dibangunkan lebih awal. Disini cerita terpapar lurus tanpa adanya *flash-back* hingga akhir cerita. Semua cerita runtut mulai dari tokoh utama hidup sebagai gadis sekolah kemudian mendapatkan kekuatan dan mengakhiri cerita dengan mengalahkan musuhnya. Dapat dilihat secara jelas bahwa alur cerita menggunakan alur maju melihat jalan cerita digambarkan secara runtut dari awal hingga akhir.

3.2.2.2 Plot *anime* Sailor Moon Act. 01

Dalam istana bulan tokoh utama Usagi bermimpi dan bertemu dengan seorang pria bertopeng, inilah pembukaan cerita pada *anime*. Usagi kemudian bergegas menuju ke sekolah karena ia sudah terlambat sehingga ia harus terjatuh dari tangga dan pergi ke sekolah dengan berlari. Seterusnya hingga akhir cerita Usagi mengalahkan musuhnya, penggambarannya pada *anime* terlihat runtut dari awal. Tak ada masa lalu yang telihat pada *anime* ataupun alur mundur dari cerita ini. Hal ini sangat jelas terlihat bahwa cerita Sailor Moon menggunakan alur maju karena cerita pada *anime* berjalan lurus.

3.2.2.3 Analisis Plot *Manga* dan *Anime* Sailor Moon Act.01

Cerita Sailor Moon pada *manga* dan *anime* sama-sama menggunakan jenis alur lurus/ maju karena disini cerita tidak dimulai dari tengah atau akhir cerita. Tidak ada perbedaan antara keduanya meskipun dalam *anime* terlihat lebih detail. Hal ini bisa dibuktikan dengan awal kisah dari Tsukino Usagi pada *manga* dan *anime* yang mendapat kekuatan bulan dan menjalani harinya sebagai remaja yang sedang bersekolah. Ini sangat masuk akal karena jalan cerita dengan alur lurus atau maju sangat mudah dicerna dan diterima para remaja. Tidak ada bukti bahwa Sailor Moon menggunakan alur mundur maupun campuran. Cerita yang diberikan pada Sailor Moon berjalan dari awal hingga akhir peristiwa.

3.2.3 Latar/*Setting* Sailor Moon Act.01

Dalam *manga* maupun *anime* tidak terdapat perbedaan dalam latar yang digambarkan dalam adegan dan juga gambar. Dalam episode dan seri awal ini keduanya masih menggunakan latar netral dan belum ditemukan latar tipikal. Kejadian awal dimulai dari rumah tokoh utama, kemudian sekolah, dan yang terakhir adalah rumah naru dimana Usagi bertemu penjahat di akhir cerita. Semua latar ini menunjukan bahwa latar yang digunakan dalam *manga* dan *anime* adalah latar netral yang mengawali cerita di sebuah kota tempat tokoh utama hidup.

Dalam cerita Sailor Moon, sesuai pengertian dan penjelasan dari (Nurgiyantoro,2010:277) membedakan unsur latar ke dalam tiga bagian pokok, yaitu tempat, waktu dan sosial.

3.2.3.1 Unsur-unsur Latar *Manga* Sailor Moon Act. 01

a. Latar tempat

Latar tempat Sailor Moon pada *manga* adalah tempat hidup remaja belia yang duduk di bangku sekolah. Dalam *anime* tidak tergambar detail secara rinci karena pada *manga* umumnya menampilkan gambar-gambar penting yang memiliki makna kuat untuk menggambarkan percakapan sehingga dapat menyampaikan isi cerita agar dapat ditangkap dengan baik oleh pembaca. Latar tempat pada *manga* adalah kamar tidur Usagi sebagai Tokoh utama, rumah Usagi, ruang makan, jalan ke sekolah tempat Usagi bersekolah, sekolah Usagi dan ruangan tempat ia menyelamatkan temanya dari serangan musuh

b. Latar waktu

Latar waktu dari Sailor Moon pada *manga* adalah pada masanya di era 90-an. Dari bagian-bagian detail cerita Sailor Moon tokoh utama hidup di dalam masa 90-an yang cukup modern. Tidak ada tanda ataupun bukti bahwa usagi hidup di masa lalu ataupun datang dari masa depan.

c. Latar sosial

Latar sosial dari Sailor Moon adalah usia remaja dimana sosialisasi dengan teman sekolah, percakapan antara ibu dan anak, serta kisah romantisme cinta monyet anak remaja juga turut membubuhi kisah Sailor Moon. Pembangunan karakter Usagi dari seorang remaja biasa yang ceroboh dan malas diharuskan berubah total ketika ia harus mengemban kekuatan bulan untuk bisa menegakkan keadilan. Ini merupakan gambaran dari kehidupan remaja di dalam proses untuk menemukan jati diri yang sebenarnya.

3.2.3.1 Unsur-unsur Latar *Anime* Sailor Moon Act. 01

a. Latar tempat

Latar tempat Sailor Moon pada *manga* adalah sama seperti remaja normal umumnya, seperti kamar tidur Usagi sebagai Tokoh utama, rumah Usagi, ruang makan, jalan ke sekolah tempat Usagi bersekolah, sekolah Usagi dan istana bulan tempat Usagi mendapat isyarat kekuatan. Pada *anime* lebih terlihat atau tergambar lebih jelas dengan gambar bergerak setiap detailnya karena merupakan gambar bergerak.

b. Latar waktu

Latar waktu dari Sailor Moon pada *manga* adalah sama dengan *manga* yaitu pada masanya di era 90-an. Tidak ada tanda dari dalam film *anime* bahwa Usagi berimajinasi dari mimpi dari masa depan ataupun datang dari masa lalu.

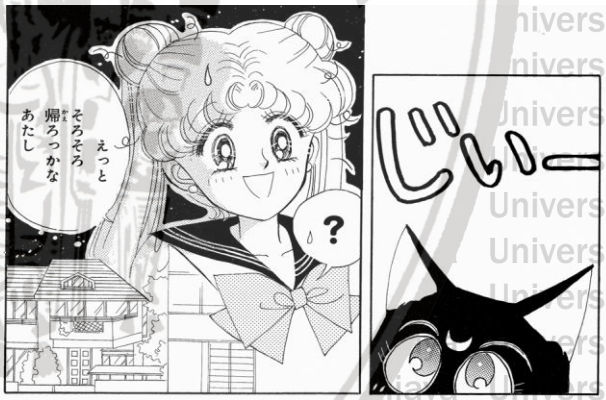
c. Latar sosial

Latar sosial dari Sailor Moon adalah usia remaja sekolah dengan segala masalah dan lika-likunya. Sosialisasi dengan ibu dan teman sekolahnya terlihat lebih jelas dan juga lebih ekspresif sebab terdapat penekanan pada percakapan antar tokoh pada *anime*. Kisah romantisme juga terlihat lebih hidup dengan teman sekolahnya yang sebenarnya adalah Tuksedo bertopeng. Tokoh Usagi tergambar sebagai seorang remaja biasa yang ceroboh dan malas lebih mudah dilihat karena dapat terlihat jelas dalam film yang merupakan karya audio visual, sehingga ketika antar tokoh sedang bersosialisasi dapat dirasakan secara langsung kondisi yang sedang terjadi.

3.2.3.3 Analisis Latar *Manga* dan *Anime* Sailor Moon Act. 01

Untuk latar yang ditampilkan dari analisa pada *manga* dan *anime*, tidak terdapat perbedaan secara prinsip yang menunjukan bahwa Sailor Moon pada *manga* serta Sailor Moon pada *anime* berbeda. Dari ketiga bagian pokok dari latar sesuai penjelasan dari (Nurgiyantoro,2010:277) yang membedakan unsur latar ke dalam tiga bagian pokok, yaitu tempat, waktu dan sosial. Hanya pada *anime* detail adegan ditambah dengan adanya istana bulan pada awal cerita, dimana pada *manga* Usagi hanya terbangun dan terlambat pergi ke sekolah. Perbedaan detail tersebut tidak mempengaruhi antara keduanya sebab pada *anime* memang menampilkan gambar visual yang lebih banyak dan juga percakapan suara secara langsung.

Gambar 3.1 Sailor Moon



Gambar 3.2 Sailor Moon

Gambar 3.3 Sailor Moon

Gambar 3.4 Sailor Moon

3.2.4 Teknik Pelukisan Tokoh Utama Sailor Moon Act. 01 atau Usagi

Gambar 3.5 Sailor Moon

Sailor Moon memiliki nama asli yakni Tsukino Usagi (月野うさぎ). Tsukino mengandung arti bulan dalam bahasa Jepang sedangkan kata Usagi berarti kelinci. Dari nama tersebut dapat diketahui bahwa nama Usagi

berhubungan dengan Sailor Moon yang berarti bulan. Usagi yang berarti kelinci menunjukkan bahwa pemilik nama merupakan orang yang ceria dan aktif.

Gambar 3.6 Tsukino Usagi

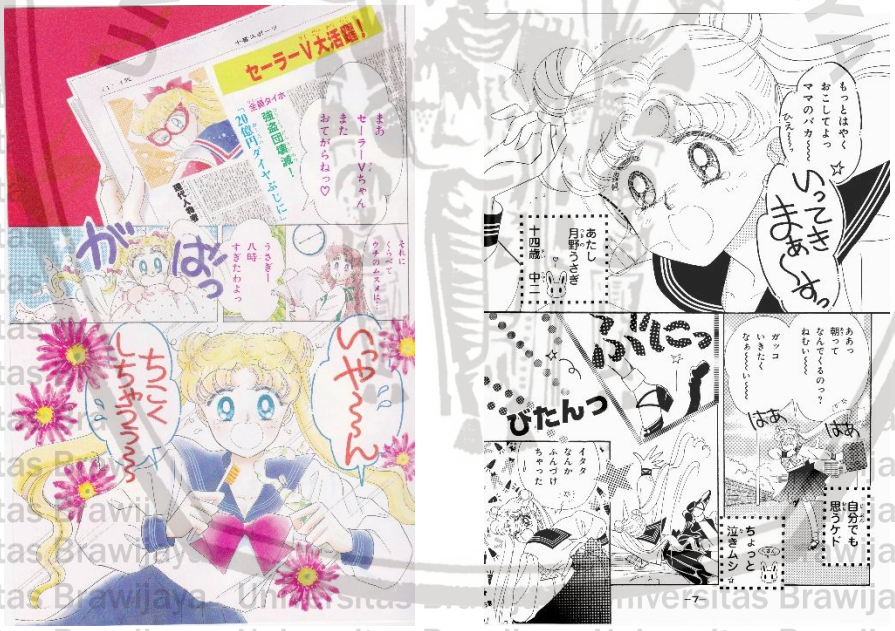
Dalam *anime* Sailor Moon, Usagi adalah gadis kelas 2 SMP berusia 14 tahun memiliki golongan darah O dan zodiak cancer. Usagi diperkenalkan sebagai sosok yang cengeng dan agak ceroboh. Namun dibalik sifatnya yang kekanak-kanakan Usagi merupakan orang yang mudah berteman ramah, baik, dan lucu sesuai dengan tingkah laku Usagi pada *manga* mmaupun *anime*. Sifat *friendly* atau mudah berteman yang dimiliki Usagi membuatnya memiliki banyak teman.

Penulis meneliti intertekstual atau perbandingan tokoh Sailor Moon atau Usagi dalam *manga* dan *anime*. Penelitian ini menggunakan *manga* Sailor Moon Act. 01 sebagai hipogram dikarenakan *anime* Sailor Moon diterbitkan setelah *manga* Sailor Moon. Analisis menggunakan dialog yang ada pada *manga* dan adegan *anime* yang dapat menunjukkan karakter Sailor Moon atau Usagi. Dalam analisis ini menggunakan kutipan dialog pada *manga* dengan disertakan gambar, sedangkan pada *anime* menggunakan kutipan dialog serta potongan gambar *anime* Sailor Moon Act. 01.

Dari sekilas ulasan tokoh Sailor Moon, identitas Tsukino Usagi memang erat kaitannya dengan kekuatan yang berasal dari bulan karena jika diartikan

Tsukino berarti bulan. Identitas ini kemudian menjadi acuan seorang tokoh Usagi untuk menjalankan tugasnya sebagai penegak keadilan. Kejadian dan tindakan atau tingkah laku tokoh utama yang tergambar akan tampak teknik pelukisan seperti apa yang dipakai. Dapat disimpulkan, Dari gambar maupun adegan dalam *manga* dan *anime* sama-sama menguatkan bahwa keduanya menggunakan teknik tingkah laku dalam menjelaskan perwatakan tokoh utama. Ini dibuktikan dari banyaknya penjelasan non verbal, dalam hal ini adalah tingkah laku tokoh utama Usagi dalam menunjukan perwatakanya dalam *manga* dan *anime* yang akan penulis jelaskan pada sub-bab selanjutnya.

3.2.4.1 Tokoh Usagi pada *Manga* Sailor Moon Act.01



Gambar 3.7 *Manga* Sailor Moon hal. 3 dan 7

ママ　　：まあ、セーラーブィちゃんまたおてがらねっ。
それにくらべてウチのムスメは…
うさぎー、八時すぎたわよっ。
うさぎ　　：いやーん、ちこくしちゃうっー。

Mama : *Maa, seeraa v chan mata otegarane'.*
Sore ni kurabete uchi no musume ha...
Usagi-, hachi ji sugitawayo'.
Usagi : *Iyaan, chikoku shicau'.*

Mama : Waah, Sailor V sangat luar biasa.
Dibandingkan dengan putriku di rumah ini...
Usagi! sudah jam 8 lewat loh.
Usagi : Tidaak, aku terlambat.

(*Manga Sailor Moon* Act. 01 hal 3)

うさぎ : もっと早くおこしてよっ。ママのバカ！行ってきまーす...
ああっ、朝ってなんでくるのっ？ねむいー...
ガッコいきたくなぁいーー...
イタタ、なんかふんづけちゃった。

Usagi : *Motto hayaku okoshiteyo'. Mama no BAKA! Ittekimaasu...*
Aa', asatte nande kuruno'? nemuii...
Gakko ikitakunaii...
Itata, nanka funzukechatta.

Usagi : Seharusnya bangunkan aku lebih pagi. Mama bodoh! Sampai jumpa..
Ah, kenapa pagi sudah datang? Ngantuk...
Tidak ingin pergi sekolah...
Aduh, apa yang tadi kuinjak.

(*Manga Sailor Moon* Act. 01 hal 7)

Panel pada gambar 3.3 merupakan awal dari cerita Sailor Moon. Usagi lagi-lagi terlambat bangun sehingga ia harus segera bersiap pergi sekolah. Akibat terlambat bangun banyak hal yang dilakukan Usagi secara terburu-buru. Sebelum pergi ke sekolah Usagi berbincang dengan mamanya. Pada saat itu Usagi sempat menyalahkan mamanya karena tidak membangunkannya lebih pagi. Usagi pun

berangkat sekolah dengan terburu-buru sehingga ia terjatuh karena tidak sengaja menginjak kucing.

Dari kutipan dialog dan gambar 3.3 di atas dapat dilihat bahwa Usagi bisa dikatakan manja dan cukup pemalas. Mama Usagi juga membandingkan perilaku Usagi dengan Sailor V sebagai sosok pahlawan pemberani. Hal tersebut memperlihatkan bahwa Usagi belum bisa memenuhi harapan mama. Lokasi percakapan yang berada di rumah dan pada pagi hari menunjukkan bahwa percakapan yang berlangsung bukan merupakan percakapan serius.

Pada *manga Sailor Moon* hal. 7 dapat dilihat dari gumaman Usagi yang sosok pemalas. Dari gumaman yang diungkapkan Usagi dapat terlihat jelas keinginannya yang tidak ingin pergi sekolah dengan alasan masih mengantuk. Selain itu Usagi sosok merupakan sosok yang ceroboh. Dikarenakan tergopoh-gopoh berangkat sekolah Usagi tidak memperhatikan jalan sehingga menginjak sesuatu dan membuatnya jatuh terjungkal.

Pada potongan gambar *manga* di atas dapat diketahui penggunaan kata-kata menggunakan balon kata dengan ekor kecil dan tanpa ekor, sedangkan untuk kata-kata yang bergumam tidak menggunakan balon kata melainkan menggunakan kotak terpisah. Alur yang digunakan pada *manga* Sailor Moon menggunakan alur kanan ke kiri. Sosok Usagi digambarkan dengan mata bulat yang lebar menunjukkan Usagi sosok yang berjiwa muda dan polos. Ekspresi yang digambarkan pada sosok Usagi cenderung menunjukkan mimik bingung, terkejut dan sedih. Hal tersebut dikarenakan Usagi telah melakukan kesalahan dengan bangun siang sehingga ia menyadari akan terlambat ke sekolah.

Gambar 3.8 *Manga* Sailor Moon hal. 10-11

Potongan gambar *manga* Sailor Moon hal. 10-11 pada gambar 3.4 dapat dilihat kebiasaan Usagi di sekolah yang sering terlambat. Pada potongan gambar tersebut dapat diketahui pula sosok teman dekat Usagi yang bernama Naru dan Umino teman kelas Usagi. pada hal. 10-11 dikenalkan mengenai kehidupan sekolah Usagi baik keseharian maupun hubungan Usagi dengan temannya.

先生　：月野うさぎさんっ！まあた遅刻なのっ！！
うさぎ　：んもーっ、かよわいおんなのコをろうかに立たせたわねっ。
おなかすいた。えへへ、朝食タキだもんね。
先生　：月野さんっ！ナニしてんのあなたはっっ。
そんなだからこんな点とるんですよっ。あなたの答案っ。

Sensei : *Tsukino Usagi san'! mata chikoku nano'!!*
Usagi : *Nmooo', kayowai onna no ko wo rouka ni tatasetawane'*
Onaka suita. Ehehe, choushoku taki damon ne.
Sensei : *Tsukino san! NANI shiten no anata ha'.*
Sonna dakara konna ten torun desu yo'. Anata no touan'.

Sensei : Tsukino Usagi! terlambat lagi!!
Usagi : Hmm, gadis rapuh harus berdiri di koridor.

Lapar. Hehe, kan tadi belum sarapan.

Sensei : Tsukino! APA yang sedang kamu lakukan!
Itu sebabnya kamu dapat nilai seperti ini. Kertas ujianmu.

(*Manga* Sailor Moon hal. 10)

なる : も〜、うさぎったら信じられないっ女のコクセに早弁なんて。

Naru : *Moo, usagittara shinjirarenai' onna no ko kuse ni hayaben nante.*

Naru : Ah, sulit dipercaya Usagi makan bekal sebelum jam makan siang.

(*Manga* Sailor Moon hal. 11)

Panel pada gambar 3.4 menceritakan Usagi saat tiba di sekolah. Usagi dihukum berdiri di lorong kelas karena terlambat masuk sekolah. Saat Usagi menjalani hukuman ia merasakan lapar karena belum sempat sarapan di rumah. Usagi pun membuka bekal makanannya. Pada saat Usagi hendak memakan bekalnya, *sensei* memergokinya dan memarahi Usagi. Selain karena makan pada saat menjalani hukuman, Sensei juga memarahinya karena nilai ujian bahasa Inggrisnya yang hanya mendapat nilai 30. Sahabat Usagi yakni Naru tidak habis pikir akan tindakan Usagi yang makan pada saat menjalani hukuman.

Dari percakapan antara *sensei* dan Usagi dapat diketahui bahwa Usagi tidak sekali saja terlambat masuk sekolah. Hal tersebut memperlihatkan selain ceroboh Usagi juga sering melanggar disiplin terutama terlambat sekolah. Pada saat dihukum pun Usagi masih mengeluh mengenai lupa sarapan. Sebagai seorang gadis muda Usagi seharusnya menjaga perilakunya namun pada saat dihukum ia malah mengeluarkan bekal sarapan dan hendak sarapan di koridor, namun sebelum Usagi menyuapkan nasi *sensei* sudah memergokinya sedang

membawa bekal. Pada saat tersebut *sensei* memarahi Usagi dan menunjukkan nilai yang didapat Usagi pada saat ujian. Nilai Usagi adalah 30, dari nilai tersebut terlihat bahwa Usagi bukan anak yang pandai dan cenderung tidak fokus.

Dari dialog yang diungkapkan oleh Naru pada *manga* Sailor Moon hal. 11 semakin memperjelas keadaan Usagi yang memang tidak sama seperti kebanyakan gadis-gadis Jepang lainnya yang menjaga etika apalagi mengenai makan. Percakapan Naru dan Usagi terjadi di kelas pada siang hari, sehingga keburukan Usagi bukanlah suatu rahasia.

Pada *manga* Sailor Moon hal. 10-11 menggunakan momen aspek ke aspek. Hal tersebut dapat dilihat pada penggunaan transisi lompatan situasi pada saat Usagi dimarahi oleh *sensei* kemudian dilanjutkan dengan momen Usagi dimarahi oleh Naru. Hal tersebut dilakukan untuk penekanan pada momen Usagi yang telah berbuat tidak baik dengan makan saat menjalani hukuman dari *sensei*. Pada potongan gambar *manga* Sailor Moon dapat dlihat mimik Usagi yang cepat sekali berubah dalam satu bingkai dari mimik bingung, sedih dan menjadi ceria saat menemukan ide untuk makan bekal. Hal tersebut menunjukkan karakter Usagi yang masih labil. Sifat *kekanak-kanakan* ditunjukkan lebih jelas dari mimik yang cepat sekali berubah dari Usagi.

Gambar 3.9 *Manga* Sailor Moon Hal. 13

うさぎ　：　なるちゃんでつかい宝石店だよね。
なる　：　えへへ、じつはね、きのうから大バーゲン、
あたしたちにもかえるやつとかあるわよ。。
友達　：　うそー、かえりみてくーっ。
あたしも、あたしも。。

Usagi　：　*Naru chan de tsukai housekiten da yo ne.*
Naru　：　*Ehehe, jitsu ha, kinou kara dai baagen.*
Atashitachi ni mo kaeru yatsu toka aru wa yo.
Tomodachi　：　*Usoo, kaerimitekuu'.*
Atashi mo, atashi mo..

Usagi　：　Naru bukannya mempunyai toko perhiasan kan.
Naru　：　Ehehe, sebenarnya. Dari kemarin ada diskon besar-besaran.
Kita pun setelah pulang bisa ke sana.
Teman　：　Tidak mungkin, ingin coba lihat setelah pulang.
Aku juga, aku juga

Data diatas menceritakan mengenai kehidupan sosial Usagi dengan teman-teman sekolahnya. Pada saat istirahat sekolah Usagi dan teman-temannya

membicarakan mengenai diskon dan perhiasan. Mereka telah sepakat untuk berkunjung ke toko perhiasan milik mama Naru setelah pulang sekolah.

Pada gambar 3.5 dapat dilihat kehidupan sosial Usagi yang mudah bergaul dengan teman kelasnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa Usagi seorang yang ekstrovert atau orang yang terbuka. Usagi bukan orang yang memendam masalah sendiri. Usagi sosok yang mau mengungkapkan pendapat pribadi. Pada gambar di atas dapat dilihat bahwa mereka sedang membicarakan diskon. Selain memiliki sifat buruk seperti ceroboh, suka tergesa-gesa dalam melakukan suatu hal dan tidak disiplin. Usagi tetaplah sosok baik rendah hati serta ramah pada orang lain.

Pada potongan *manga* di atas dapat dilihat perbedaan penggunaan balon kata. Pada balon kata dengan ucapan biasa tidak menggunakan balon kata yang bergerigi, sedangkan untuk kata-kata yang diucapkan dengan se*manga*t atau ada harapan disitu menggunakan balon kata bergerigi, sehingga dapat diketahui ekspresi dalam bertutur melalui balon kata tersebut.

Gambar 3.10 Usagi Bertemu Orang Asing

うさぎ　：帰ろっと。
まもる　：いたいじゃないか。そこのたんこぶアタマ、
　　オレにまでたんこぶ作る気か
うさぎ　：こつこれはたんこぶじゃなくて、おだんごっていうのよっ、
　　おだんごってっっ。
まもる　：もっとべんきょーしろっおだんごアタマ。

Usagi　：*Kaerotsuto.*
Mamoru　：*Itai janaika. Soko no tankobu atama.*
　　Ore ni made tankobu tsukuru ki ka.
Usagi　：*Kotsu kore ha tankobu janakute, odangotte iu no yo',*
　　Odangotte'.
Mamoru　：*Motto benkyou shiroo odango atama.*

Usagi　：Segera pulang.
Mamoru　：Emangnya ga sakit? Hei kepala benjol.
　　Kamu ingin membuat kepalaku benjol juga?
Usagi　：Hei! Ini bukan benjolan, ini namanya sanggul.
　　Sanggul.
Mamoru　：Belajar lebih giat kepala sanggul.

Usagi kecewa karena nilainya tidak memuaskan, karena itu Usagi tidak dapat meminta hadiah dari orang tuanya. Kekecewaannya berujung membuang kertas ujian sembarangan. Kertas ujian tersebut mengenai seseorang. Kemudian orang asing tersebut menegur Usagi atas kelakuannya. Namun, teguran tersebut bukan malah membuat Usagi malu namun membalasnya. Hal tersebut dikarenakan selain menegur nilai Usagi orang tersebut menegur mengenai model rambut Usagi.

Pada potongan gambar tersebut dapat dilihat bahwa Usagi sosok yang ekstrovert. Usagi tidak canggung dengan orang baru. Selain itu, Usagi mudah terpancing emosi saat orang lain memperlakukan hal yang tidak baik padanya. Hal tersebut dapat dilihat dari cara Usagi menjawab celotehan dari Mamoru yang cenderung tidak sopan sebagai orang asing yang baru bertemu.

Dari balon kata pada potongan *manga* di atas dapat dilihat pada dialog Usagi yang banyak menggunakan balon bergerigi. Hal tersebut menunjukkan intonasi dari kata-kata Usagi yang se*manga*t atau marah. Dari balon kata tersebut menunjukkan Usagi merupakan seorang yang dengan mudah lantang mengatakan sesuatu terhadap orang lain, sedangkan untuk balon kata Mamoru yang merupakan orang asing menggunakan balon kata biasa, sehingga dapat dilihat bahwa nada kata yang digunakan Mamoru nada biasa namun jawaban dari Usagi cenderung lebih se*manga*t atau marah.

Gambar 3.11 *Manga* Sailor Moon Act. 01 Hal. 32

うさぎ　：　なるちゃんからはなれなさいッ。この怪物ババアッ‼
怪物　：　だれかおまえは‼
うさぎ　：　えっ‼あたし、あたしは、ええっとお．．

Usagi　：　*Naru chan kara hanarenasai'. Kono kaibutsu babaa'!! Dareka omae ha!!*
Usagi　：　*E'!! atashi, atashi ha, eetoo..*

Usagi　：　Hei monster, lepaskan Naru!
Monster　：　Siapa kamu!!
Usagi　：　Eh! Saya, saya adalah, hmm..

Usagi telah berubah menjadi Sailor Moon. Usagi datang ke lokasi toko perhiasan mama Naru yang telah diserang oleh monster. Pada saat Usagi memasuki ruangan ia nampak bingung karena Naru telah disandera oleh Monster. Usagi pun berusaha memperingati monster tersebut agar melepaskan Naru.

Pada potongan gambar *manga* di atas dapat dilihat raut muka Usagi yang nampak bingung. Hal tersebut menunjukkan sosok Usagi yang masih belum siap menjadi seorang pahlawan. Meskipun menghadapi situasi sulit Usagi tidak cepat menyerah karena meskipun ia tidak siap ia tetap datang dan berusaha menyelamatkan Naru.

Pada potongan gambar *manga* sosok Usagi tidak digambarkan seutuhnya. Sosok-sosok lain digambarkan sehingga pembaca mengetahui dengan jelas keadaan yang dialami oleh Usagi sebagai Sailor Moon. Dari kata-kata yang digunakan Usagi nampak tidak yakin dan digambarkan dengan balon kata yang tidak beraturan, sehingga dapat diketahui lebih jelas keadaan Usagi serta cara Usagi dalam menyikapi sebuah keadaan yang sering menunjukkan kebingungannya.

Dari hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa pada *manga*, Usagi adalah sosok yang manja, pemalas, ceroboh, banyak gumaman yang diucapkan. Selain itu, Usagi adalah siswa yang berjiwa muda dan polos, sering digambarkan dengan mimik bingung. Melanggar disiplin, tidak pintar karena malas dan tidak fokus. Banyak penekanan pada gambar untuk perbuatan tidak baik, labil dan kekanak-kanakan. Akan tetapi dibalik itu semua, Usagi adalah tipe ekstrovert, rendah hati ramah, se*manga*t dan tidak cepat menyerah.

3.2.4.2 Tokoh Usagi pada *Anime* Sailor Moon Act.01

Gambar 3.12 Usagi Terlambat Bangun

ママ	:	うさぎ、遅刻するわよ
うさぎ	:	ママのバカ、もっと早く起こしてよ。
ママ	:	ちょっと大丈夫？
うさぎ	:	大丈夫じゃないー。痛いよ！行ってきまーす。
ママ	:	いってらっしゃい、気を付けるのよ。
うさぎ	:	はーい。
ママ	:	もう、うさぎったら、せーらーブィちゃん見習ってほしいわ ...

Mama	:	*Usagi, chikokusuruwayo...*
Usagi	:	*Mama no BAKA, motto hayaku okoshiteyo.*
Mama	:	*Chotto daijoubu?*
Usagi	:	*Daijoubu janai, itai yo! Ittekimaasu.*
Mama	:	*Itterasshai, ki wo tsukeru no yo.*
Usagi	:	*Haai*
Mama	:	*Mou, usagittara, seeraa vi chan minaratte hoshii wa...*

Mama	:	Usagi, sudah terlambat loh..
Usagi	:	Mama bodoh, bangunkan aku lebih pagi.
Mama	:	Kamu baik-baik saja?
Usagi	:	Tidak baik, sakit! Sampai jumpa.
Mama	:	Selamat jalan, hati-hati ya.
Usagi	:	Iyaa.
Mama	:	Ah, ingin Usagi seperti Sailor V...

(*Anime Sailor Moon* Act. 01, 01:56)

Gambar 3.13 Usagi yang Selalu Tergesa-gesa

Pada *anime* Sailor Moon cerita diawali dengan Usagi yang terlambat bangun yakni pada pukul 8 lebih. Usagi menyadari kesalahannya dan segera bergegas bersiap ke sekolah, karena terburu-buru Usagi terjatuh dari tangga rumahnya. Usagi pun sempat menyalahkan mamanya karena tidak membangunkannya lebih pagi. Usagi pun segera berangkat ke sekolah dan berusaha berlari agar tidak terlambat. Namun di tengah jalan, Usagi menginjak kucing sehingga ia terjatuh.

Pada *anime* gambaran sosok Usagi diperlihatkan lebih rinci. Perilaku Usagi yang ceroboh dan pemalas digambarkan lebih jelas. Perilaku ceroboh terlihat jelas seperti pada gambar 3.4. Sifat kekanak-kanakan juga dimunculkan pada *anime* Sailor Moon. Sifat kekanak-kanakan tersebut dapat dilihat pada saat Usagi tetap menyalahkan mamanya meskipun dia yang terlambat bangun pagi dan tidak menyiapkan bekal makanannya meskipun Usagi sudah cukup besar. Pada gambar 3.5 dapat dilihat selain ceroboh usagi juga sering melakukan hal dengan tergesa-gesa saat panik.

Pengambilan gambar pada *anime* Sailor Moon *scene* awal Usagi lebih banyak fokus pada *close up* kejadian, sehinga gambaran mengenai suatu kejadian lebih jelas. Hal tersebut dapat dilihat pada potongan gambar 3.2 yang menunjukkan fokus terhadap hal kecil untuk memperjelas keadaan. Pada gambar tersebut ditunjukkan pada jam meja, posisi kaki Usagi yang menginjak tubuh kucing sampai dengan mimik wajah yang lebih detail. Namun juga terdapat pngembilan gambar dengan *longs shoot* untuk menggambarkan keadaan di sekitar tempat berlangsungnya suatu kejadian. Latar yang digambarkan dalam *anime* ditunjukkan secara detail sehingga suasana pada *anime* dapat terlihat jelas dan penonton dapat merasakan apa yang terjadi dalam cerita *anime*.

Gambar 3.14 Usagi Melamun

うさぎ　：夢で見たお姫様、きれいだったな。
いいなぁ、お姫様は学校なんて行かなくていいし。
おなかすいた、朝食だもんね、いただきまーす。

Usagi　：*Yume de mita ohime sama, kirei datta na.*
Iinaa, ohime sama gakkou nante ikanakute iishi.
Onaka suita, choushoku damon ne, itadakimaasu.

Usagi　：Putri yang ada dalam mimpi, cantik.
Enaknya, menjadi seorang putri tak pergi sekolah pun tak apa.
Lapar, waktu sarapan kan, selamat makaan.

(*Anime Sailor Moon Act. 01 06:44*)

Gambar 3.15 Usagi dimarahi *Sensei*

先生　：月野さん！何してるのあなたは？
うさぎ　：いいえ、これはする、あのう...
先生　：そうなんだからこんな点を取るんです。

なる　　：も〜、うさぎったら、信じられない、女の子クセに早弁なんて。
うさぎ　：だって．．

Sensei : *Tsukino san! Nani shiteru no anata ha?*
Usagi : *Iie, kore ha suru, anou...*
Sensei : *Sou nanda kara konna ten wo torun desu.*
Naru : *Moo, usagittara, shinjirarenai, onna no ko kuse ni hayaben nante.*
Usagi : *Datte...*

Sensei : Tsukino! Apa yang sedang kamu lakukan?
Usagi : Tidak, saya sedang, anu...
Sensei : Oh karena ini kamu mendapat nilai seperti ini.
Naru : Aah, seorang Usagi, tidak dapat dipercaya makan sebelum makan siang
Usagi : Tapi..

(*Anime Sailor Moon Act. 01 07:01*)

Usagi dihukum berdiri di lorong karena terlambat sekolah lagi. Pada saat Usagi dihukum ia menghayal mengenai menjadi seorang putri yang ada di dalam mimpinya semalam. Setelahnya Usagi merasa lapar dan berencana makan bekalnya. Namun pada saat Usagi akan makan bekalnya *sensei* memergoki Usagi dan memarahi Usagi. Selain karena makan saat dihukum Usagi juga dimarahi karena niainya yang hanya 30 pada ujian bahasa Inggris. Naru sebagai teman dekat Usagi juga tidak menyangka akan hal yang dilakukan Usagi pada saat menjalani hukuman dari *sensei*.

Dari raut muka Usagi pada gambar 3.11 dapat dilihat kesedihan Usagi mendapat nilai jelek. Pada potongan gambar dapat dilihat sisi lain Usagi yang terlihat rapuh dan mudah menangis ketika sesuatu yang buruk menimpanya. Usagi dimarahi di depan kelas oleh *sensei* hal tersebut memungkinkan untuk didengar oleh seisi kelas sehingga, keburukan Usagi merupakan hal yang tidak perlu dirahasiakan.

Pada dialog di atas dan gambar 3.11 dapat dilihat penyesalan Usagi mengenai etika makan sebagai seorang gadis. Sebagai sahabat dari Usagi Naru mengingatkan etika seorang gadis. Naru merupakan seorang putri dari keluarga yang kaya. Sehingga bagi Naru etika makan sangat penting. Sehingga perilaku Usagi yang seperti itu tidak dapat ditolerir oleh seorang Naru yang berasal dari keluarga kaya.

Pada *scene* Usagi dihukum terdapat pengambilan gambar *long shoot* yang memperlihatkan keadaan secara lebih jelas keadaan dalam *anime*. Dengan pengambilan gambar tersebut membawa penonton ikut merasakan keadaan yang dialami Usagi. Pengambilan gambar *close up* lebih menunjukkan penguatan ekspresi dari Usagi. Seperti pengambilan gambar pada saat Usagi ceria akan melahap bekalnya. Penguatan ekspresi dari Usagi dapat menunjukkan karakter yang dimiliki Usagi yakni gadis yang periang. Namun, pada pengambilan gambar *close up* saat sedih menunjukkan sisi Usagi yang rapuh.

Gambar 3.16 Usagi dan teman-temannya sedang berkumpul

友達　　：宝石店とか襲っちゃきもち。。
うさぎ　　：うん、なるちゃんでかいほしい来てだよね。。
なる　　：実はね、きのうから、大バーゲン、
あたしたちにもかえりやつとかあるわよ。
友達　　：うそー、帰りみてくっ。。

うさぎ　　：　あたしも、あたしも。

Tomodachi : *Housekiten toka osoccha kimochi.*
Housekiten kirei damon ne, kirakirashite..
Usagi : *Un, Naru chan de kai hoshii kite da yo ne.*
Naru : *Jitsuha ne, kinoukara, daibaagen,*
Atashitachi ni mo kaeru yatsu toka aru wa yo.
Tomodachi : *Usoo, kaerimiteku'p*
Usagi : *Atashi mo, atashi mo.*

Tomodachi : Ada hasrat untuk memasuki toko perhiasan.
Toko perhiasan memang bagus sih, berkilauan.
Usagi : Iya, ingin datang membeli di tempat Naru.
Naru : Sebenarnya, dari kemarin, diskon besar-besaran.
Kita pun setelah pulang bisa ke sana.
Tomodachi : Tidak mungkin, ingin coba lihat setelah pulang.
Usagi : Aku juga, aku juga.

(*Anime Sailor Moon Act.01,* 08:29)

Pada saat istirahat Usagi dan teman-temannya berkumpul di taman. Mereka membicarakan mengenai diskon dan perhiasan. Usagi dan teman-temannya pun berencana untuk datang ke toko perhiasan. Kebetulan toko perhiasan mama Naru sedang ada diskon besar sehingga mereka memutuskan untuk pergi ke sana setelah pulang sekolah.

Pada *anime* Sailor Moon Usagi digambarkan sebagai sosok periang. Setelah menjalani hukuman pun Usagi dapat segera kembali ceria dengan berkumpul bersama teman-temannya. Hal tersebut menunjukkan sifat lain Usagi yang ramah serta mudah bergaul dengan teman-temannya.

Pengambilan gambar pada *scene* Usagi dengan teman-temannya menunjukkan situasi yang ada dalam *anime*. Suasana kebersamaan yang dibangun menunjukkan karakter Usagi yang hangat dan mampu bergaul dengan baik.

Dengan pengambilan gambar secara utuh penonton dapat merasakan lebih jelas situasi kebersamaan pada *anime*.

Gambar 3.17 Usagi Bertemu Mamoru

うさぎ	：	３０点だね、ちょっとお願いりていけないわね。 帰ろつと。
まもる	：	痛いじゃないか、たんこぶアタマ。 オレにまでたんこぶ作る気か。
うさぎ	：	これはたんこぶじゃなくて、おだんごというのよ。
まもる	：	３０点？もっと勉強しろ！おだんごアタマ。
うさぎ	：	いたいよ。
Usagi	：	*30 ten da ne. Chotto onegairite ikenai wa ne.* *Kaerutsuto.*
Mamoru	：	*Itai janaika, tankobu atama.* *Ore ni made tankobu tsukuru ki ka?*
Usagi	：	*Kore ha tankobu janakute, odango to iu no yo.*
Mamoru	：	*30 ten? Motto benkyoushiro! Odanggo atama.*
Usagi	：	*Itai yo.*
Usagi	：	30 poin ya. Tidak mungkin berharap sesuatu lagi. Segera pulang.
Mamoru	：	Emangnya ga sakit? Hei kepala benjol. Kamu ingin membuat kepalaku benjol juga?
Usagi	：	Ini bukan benjolan, sanggul namanya.

Mamoru : 30 poin? Belajar lebih giat! Kepala sanggul.
Usagi : Sakit tau.

(*Anime* Sailor Moon Act. 01, 10:04)

Usagi memutuskan untuk pulang setelah dia tidak mampu membeli perhiasan. Usagi menyesali nilainya yang jelek dan melempar kertas ujiannya sembarangan. Kertas ujian Usagi mengenai seseorang tepat di kepalanya. Orang tersebut bernama Mamoru. Usagi ditegur karena telah membuang sesuatu sembarangan. Namun teguran tersebut disertai olokan mengenai rambut Usagi. Usagi pun terpancing akan olokan tersebut.

Pada *scene* tersebut menunjukkan sisi lain Usagi yang mudah terpancing akan suatu hal. Dari jawaban yang dilontarkan Usagi menunjukkan sifat Usagi yang terlalu terbuka untuk orang asing yang belum dikenal. Meskipun pada suatu sisi baik dengan keterbukaan namun apabila hal tersebut dilakukan terhadap orang asing juga tidak baik. Apalagi dengan penggunaan bahasa yang tidak sepatutnya. Hal tersebut menunjukkan sifat yang tidak sopan.

Pengambilan gambar pada *scene* di atas banyak diambil dengan *close up*, sehingga mimik muka Usagi maupun Mamoru dapat terlihat lebih jelas. Hal yang ditonjolkan raut muka Usagi yag cepat berubah dari sedih sampai dengan kesal. Dari cara pengambilan gambar tersebut dapat dilihat suasana hati Usagi yang dengan mudah berubah.

Gambar 3.18 Sailor Moon Menyelamatkan Naru

うさぎ	なるちゃんからはなれなさいッ。この怪物ババアッ‼
怪物	だれかおまえは‼
うさぎ	えっ‼あたし、あたしは、ええっとお．．
Usagi	*Naru chan kara hanarenasai'. Kono kaibutsu babaa'!! Dareka omae ha!!*
Usagi	*E'!! atashi, atashi ha, eetoo..*
Usagi	Hei monster, lepaskan Naru!
Monster	Siapa kamu!!
Usagi	Eh! Saya, saya adalah, hmm..

Usagi memasuki toko mama Naru yang telah diserang oleh Monster. Dia berusaha menolong Naru dengan memeringati monster tersebut untuk melepaskan Naru. Namun Usagi masih nampak bingung dengan keadaan yang sedang menimpanya. Usagi pun masih belum sadar sepenuhnya bahwa ia harus segera menolong lainnya.

Pada *scene* tersebut nampak kebingungan Usagi saat bertemu dengan monster serta Naru yang sedang disandera. Usagi yang telah berubah menjadi Sailor Moon memang lebih berani namun masih ada sifat kekanak-kanakannya. Usagi nampak belum percaya diri saat memasuki toko mama Naru. Hal tersebut

dapat dilihat pada raut mukanya yang terlihat bingung yang menandakan tidak percaya diri.

Pengambilan gambar berupa siluet dan *close up* pada *scene* tersebut. Pada pengambilan gambar siluet menunjukkan sosok baru yang sedang ditunggu-tunggu kedatangannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa Usagi atau Sailor Moon merupakan karakter utama dalam cerita. Namun sosok utama yang ditampilkan mempunyai sifat yang lemah yang ditampilkan pada potongan gambar raut muka Usagi yang terlihat bingung.

3.2.4.3 Analisis Tokoh Utama *Manga* dan *Anime* Sailor Moon Act. 01

Pada *anime* ekspresi dan emosi dari Usagi tergambar lebih jelas serta lebih menonjol daripada Usagi pada *manga*. Karakter Usagi berusaha ditunjukkan lebih kuat pada *anime* karena pada media audio visual seperti ini membuat pengarang cerita akan lebih banyak memiliki kesempatan untuk menyampaikan detail cerita yang jauh lebih jelas. Penggambaran karakter Usagi juga dapat dirasakan dari penekanan setiap percakapan untuk mengetahui emosi serta maksud dari penekanan itu sendiri. Tingkah laku seorang Usagi sebagai tokoh utama juga merupakan salah satu acuan untuk menentukan karakter seperti apa yang ingin digambarkan untuk mengetahui isi cerita secara utuh. Dari hasil analisis tokoh utama pada *manga* dan *anime*, dapat disimpulkan bahwa pada *anime*, Usagi merupakan sosok yang ceroboh, pemalas, kekanak-kanakan, rapuh, cengeng, mudah kembali ceria, hangat dan mampu bergaul dengan baik. Selain itu Usagi juga mudah terpancing, terkadang tidak sopan, mudah berubah suasana hati dan tidak percaya diri

3.2.5 Sudut Pandang Sailor Moon Act. 01

3.2.5.1 Sudut Pandang *Manga* Sailor Moon Act.01

Sudut pandang pada *manga* Sailor Moon adalah orang ketiga "Dia". Hal ini bisa dibuktikan dari tidak adanya nama pengarang ataupun kisah hidup pribadi pengarang karena cerita Sailor Moon bersifat imajinatif. Tidak ada satu tokohpun yang memiliki nama panggilan atau sama dengan pengarang cerita. Dari detail gambar juga tidak ditemukan bukti bahwa pengarang terlibat langsung dalam gambar *manga*.

3.2.5.2 Sudut Pandang *Anime* Sailor Moon Act.01

Sudut pandang pada *manga* Sailor Moon adalah orang ketiga "Dia". Dalam *anime* tidak terdapat bukti bahwa nama pengarang ataupun kisah hidup pribadi pengarang mirip atau sama dengan cerita Sailor Moon yang memang bersifat imajinatif. Tidak ada satu adegan dalam *anime* yang menunjukan kesamaan dari nama pengarang. Dari detail setiap percakapan maupun tingkah laku tokoh yang sama dengan pengarang pada *anime*.

3.2.5.3 Analisis Sudut Pandang *Manga* dan *Anime*

Sudut pandang yang digunakan dalam *manga* maupun *anime* adalah sama karena penulis menggaris bawahi sekali lagi bahwa transformasi dari *manga* ke *anime* adalah secara utuh. Disini sudut pandang yang dipakai adalah orang ketiga "Dia". Ini dibuktikan dari pengarang yang tidak menempatkan dirinya sebagai tokoh utama, melainkan pengarang menjadi narator dan dapat menceritakan hal apa saja yang menyangkut tokoh utama. Narator mengetahui

berbagai hal tentang tokoh, peristiwa, dan tindakan, sampai pada latar belakang tindakan tersebut dilakukan.

3.2.6 Gaya Bahasa Sailor Moon Act. 01

3.2.6.1 Gaya Bahasa *Manga* Sailor Moon Act. 01.

Gambar 3.19 Contoh Penggunaan Gaya Bahasa Pada *Manga*

うさぎ　：帰ろつと。
まもる　：いたいじゃないか。そこのたんこぶアタマ、
　　オレにまでたんこぶ作る気か
うさぎ　：こつこれはたんこぶじゃなくて、おだんごっていうのよっ、
　　おだんごってっっ。
まもる　：もっとべんきょーしろっおだんごアタマ。

Usagi : *Kaerotsuto.*
Mamoru : *Itai janaika. Soko no tankobu atama.*
　　Ore ni made tankobu tsukuru ki ka.
Usagi : *Kotsu kore ha tankobu janakute, odangotte iu no yo', Odangotte'.*
Mamoru : *Motto benkyou shiroo odango atama.*

Usagi : Segera pulang.

Mamoru : Emangnya ga sakit? Hei kepala benjol.
Kamu ingin membuat kepalaku benjol juga?
Usagi : Hei! Ini bukan benjolan, ini namanya sanggul.
Sanggul.
Mamoru : Belajar lebih giat kepala sanggul.

3.2.6.2 Gaya Bahasa *Anime* Sailor Moon Act. 01

Gambar 3.20 Contoh Penggunaan Gaya Bahasa Pada *Anime*

うさぎ : ３０点だね、ちょっとお願いりていけないわね。
帰ろつと。
まもる : 痛いじゃないか、たんこぶアタマ。
オレにまでたんこぶ作る気か。
うさぎ : これはたんこぶじゃなくて、おだんごというのよ。
まもる : ３０点？もっと勉強しろ！おだんごアタマ。
うさぎ : いたいよ。

Usagi : *30 ten da ne. Chotto onegairite ikenai wa ne.*
Kaerutsuto.
Mamoru : *Itai janaika, tankobu atama.*
Ore ni made tankobu tsukuru ki ka?
Usagi : *Kore ha tankobu janakute, odango to iu no yo.*
Mamoru : *30 ten? Motto benkyoushiro! Odanggo atama.*
Usagi : *Itai yo.*

Usagi : 30 poin ya. Tidak mungkin berharap sesuatu lagi.

Segera pulang.
Mamoru : Emangnya ga sakit? Hei kepala benjol. Kamu ingin membuat kepalaku benjol juga?
Usagi : Ini bukan benjolan, sanggul namanya.
Mamoru : 30 poin? Belajar lebih giat! Kepala sanggul.
Usagi : Sakit tau.

(*Anime* Sailor Moon Act. 01, 10:04)

3.2.6.3 Analisis Gaya Bahasa *Manga* dan *Anime* Sailor Moon Act. 01

Gaya bahasa yang digunakan dalam *manga* maupun *anime* juga tidak berbeda. Berdasarkan dari keduanya, gaya bahasa yang digunakan adalah gaya pop khas remaja. Hal ini merupakan gambaran dari cerita Sailor Moon yang diperuntukkan bagi para remaja, sehingga gaya bahasa yang ditampilkan dibuat sesuai dengan keadaan remaja seperti pada umumnya. Bahasa yang seperti ini, membuat para remaja yang melihat dapat mencerna dengan mudah jalan cerita seperti apa yang ingin disampaikan pengarang. Disini dapat dibuktikan bahwa pada *manga* maupun *anime* menggunakan pemilihan bahasa yang sama yaitu gaya pop. Pemilihan ini memberikan kesan situasi atau kejadian nyata pada usia remaja, bagaimana seorang remaja normal melakukan interaksi dan bergaul dengan teman-temanya.

3.2.7 Amanat

Amanat pada umumnya disampaikan secara singkat yaitu dengan cara memberikan ajaran moral atau pesan dalam tingkah laku, serta dapat juga disampaikan secara eksplisit dengan cara penyampaian seruan, saran, peringatan, nasehat, anjuran, atau larangan yang berhubungan dengan cerita.

Manga Sailor Moon Act. 01 telah ditransformasi kedalam flim *Anime* Sailor Moon Act. 01. Oleh karena itu, secara keseluruhan antara kedua karya

tersebut tidak memiliki perbedaan secara unsur intrinsiknya, kecuali yaitu perbedaan antara kedua tokoh utama dalam kedua versi tersebut. Walaupun demikian penulis menyimpulkan bahwa amanat dari kedua karya secara garis besar mempunyai kesamaan, yakni bahwa kejahatan akan dapat dikalahkan oleh kebajikan. Sailor Moon selalu berusaha membela kebenaran yang ada di sekitarnya hingga akhirnya ia dapat menyelesaikan misinya yaitu membela atau menyelamatkan kaum lemah yang sedang dalam keadaan bahaya. Hal ini dapat diambil hikmahnya bahwa kelebihan harus digunakan untuk menolong.

3.3 Intertekstualitas pada *Manga* dan *Anime* Sailor Moon Act.01

3.3.1 Intertekstual Pada Kehidupan Pribadi Tokoh Utama

Gambar 3.21 Kehidupan Usagi di Rumah Pada *Manga*

ママ　　：まあ、セーラーブィちゃんまたおてがらねっ。
それにくらべてウチのムスメは…
うさぎー、八時すぎたわよっ。
うさぎ　　：いやーん、ちこくしちゃうっー。

Mama : *Maa, seeraa v chan mata otegarane'.*
Sore ni kurabete uchi no musume ha...
Usagi-, hachi ji sugitawayo'.
Usagi : *Iyaan, chikoku shicau'.*

Mama : Waah, Sailor V sangat luar biasa.
Dibandingkan dengan putriku di rumah ini...
Usagi!, sudah jam 8 lewat loh.
Usagi : Tidaak, aku terlambat.

(*Manga Sailor Moon* Act. 01 hal 3)

うさぎ : もっと早くおこしてよっ。ママのバカ！行ってきまーす...
ああっ、朝ってなんでくるのっ？ねむいー...
ガッコいきたくなぁいーー...
イタタ、なんかふんづけちゃった。

Usagi : *Motto hayaku okoshiteyo'. Mama no BAKA! Ittekimaasu...*
Aa', asatte nande kuruno'? nemuii...
Gakko ikitakunaii...
Itata, nanka funzukechatta.

Usagi : Seharusnya bangunkan aku lebih pagi. Mama bodoh! Sampai jumpa..
Ah, kenapa pagi sudah datang? Ngantuk...
Tidak ingin pergi sekolah...
Aduh, apa yang tadi kuinjak.

(*Manga Sailor Moon* Act. 01 hal 7)

Gambar 3.22 Kehidupan Usagi di Rumah Pada *Anime*

ママ　　：うさぎ、遅刻するわよ
うさぎ　　：ママのバカ、もっと早く起こしてよ。
ママ　　：ちょっと大丈夫？

うさぎ　：大丈夫じゃないー。痛いよ！行ってきまーす。
ママ　：いってらっしゃい、気を付けるのよ。
うさぎ　：はーい。
ママ　：もう、うさぎったら、せーらーブィちゃん見習ってほしいわ...

Mama　：*Usagi, chikokusuruwayo...*
Usagi　：*Mama no BAKA, motto hayaku okoshiteyo.*
Mama　：*Chotto daijoubu?*
Usagi　：*Daijoubu janai, itai yo! Ittekimaasu.*
Mama　：*Itterasshai, ki wo tsukeru no yo.*
Usagi　：*Haai*
Mama　：*Mou, usagittara, seeraa vi chan minaratte hoshii wa...*

Mama　：Usagi, sudah terlambat loh..
Usagi　：Mama bodoh, bangunkan aku lebih pagi.
Mama　：Kamu baik-baik saja?
Usagi　：Tidak baik, sakit! Sampai jumpa.
Mama　：Selamat jalan, hati-hati ya.
Usagi　：Iyaa.
Mama　：Ah, ingin Usagi seperti Sailor V...

(*Anime Sailor Moon* Act. 01, 01:56)

Dari dialog di atas dapat diperhatikan bahwa dalam *manga* maupun *anime* terdapat banyak hal yang sama. Namun pada *anime* gambaran sosok Usagi diperlihatkan lebih rinci. Perilaku Usagi yang ceroboh dan pemalas digambarkan lebih jelas. Perilaku ceroboh terlihat jelas seperti pada gambar 3.15. Sifat *kekanak-kanakan* juga dimunculkan pada *anime* Sailor Moon. Sifat kekanak-kanakan tersebut dapat dilihat pada saat Usagi tetap menyalahkan mamanya meskipun dia yang telat bangun pagi dan tidak menyiapkan bekal makanannya meskipun Usgi sudah cukup besar. Pada gambar di atas dapat dilihat selain ceroboh usagi juga sering melakukan hal dengan tergesa-gesa saat panik.

Prinsip intertekstual yang terdapat pada kehidupan Usagi di rumah yakni transformasi, modifikasi, dan ekspansi. Pada transformasi terdapat keseluruhan

cerita maupun gambar yang ada di *manga* digambarkan pula pada *anime*. Hal tersebut dapat diperhatikan pada potongan gambar pada *manga* dan *anime* yang telah dibahas sebelumnya.

Pada modifikasi terdapat pada perbedaan dialog antara *manga* dan *anime*. Meskipun terdapat perbedaan dialog namun tidak mengurangi esensi dari inti percakapan. Hal tersebut dikarenakan terdapat perbedaan penggunaan ragam bahasa pada *manga* dan *anime*. Pada *manga* bahasa yang digunakan cenderung langsung *to the point*, sedangkan pada *anime* penggunaan kosakata lebih banyak sehingga dapat menjelaskan lebih baik kondisi maupun karakterisasi tokoh.

Pada ekspansi terdapat pengembangan cerita *anime*. Dalam *anime* cerita dimulai dengan menampilkan mimpi Usagi tentang Putri Serenity dan pangeran Endymion, sedangkan pada *manga* hal tersebut tidak diceritakan. Pada *anime* penggambaran karakter Usagi ditunjukkan lebih banyak. Kebiasaan-kebiasaan Usagi baik yang buruk maupun yang baik lebih diperjelas pada versi *anime*.

Pada kehidupan Usagi di rumah tidak terdapat prinsip haplologi dan ekserp. Haplologi yang merupakan penghilangan unsur pada hipogram pada *manga* Sailor Moon tidak terjadi. Seluruh dari *manga* pada kehidupan di rumah ditampilkan pada *anime*. Sehingga pada kehidupan rumah Usagi tidak terdapat prinsip haplologi. Begitupun dengan prinsip ekserp yang hanya mengambil inti cerita dari hipogram yakni *manga* Saior Moon . Telah dijelaskan sebelumnya bahwa keseluruhan cerita pada *manga* terdapat pada *anime* Sailor Moon .

3.3.2 Intertekstual Pada Kehidupan Sosial Tokoh Utama Sailor Moon Act.01

Gambar 3.23 Kehidupan Sosial Usagi Pada *Manga*

先生　：月野うさぎさんっ！まあた遅刻なのっ！！
うさぎ　：んもーっ、かよわいおんなのコをろうかに立たせたわねっ。
おなかすいた。えへへ、朝食タキだもんね。
先生　：月野さんっ！ナニしてんのあなたはっっ。
そんなだからこんな点とるんですよっ。あなたの答案っ。

Sensei : *Tsukino Usagi san'! mata chikoku nano'!!*
Usagi : *Nmooo', kayowai onna no ko wo rouka ni tatasetawane'*
Onaka suita. Ehehe, choushoku taki damon ne.
Sensei : *Tsukino san! NANI shiten no anata ha'.*
Sonna dakara konna ten torun desu yo'. Anata no touan'.

Sensei : Tsukino Usagi! terlambat lagi!!
Usagi : Hmm, gadis rapuh harus berdiri di koridor.
Lapar. Hehe, kan tadi belum sarapan.
Sensei : Tsukino! APA yang sedang kamu lakukan!
Itu sebabnya kamu dapat nilai seperti ini. Kertas ujianmu.

(*Manga* Sailor Moon hal. 10)

なる　　：も〜、うさぎったら信じられないっ女のコクセに早弁なんて。

Naru　　：*Moo, usagittara shinjirarenai' onna no ko kuse ni hayaben nante.*

Naru　　：Ah, sulit dipercaya Usagi makan bekal sebelum jam makan siang.

(*Manga* Sailor Moon hal. 11)

Gambar 3.24 Kehidupan Sosial Usagi Pada *Anime*

先生　　：月野さん！何してるのあなたは？

うさぎ　　：いいえ、これはする、あのう...

先生　　：そうなんだからこんな点を取るんです。

なる　　：も〜、うさぎったら、信じられない、女の子クセに早弁なんて。

うさぎ　　：だって..

Sensei　　：*Tsukino san! Nani shiteru no anata ha?*

Usagi : *Iie, kore ha suru, anou...*
Sensei : *Sou nanda kara konna ten wo torun desu.*
Naru : *Moo, usagittara, shinjirarenai, onna no ko kuse ni hayaben nante.*
Usagi : *Datte...*

Sensei : Tsukino! Apa yang sedang kamu lakukan?
Usagi : Tidak, saya sedang, anu...
Sensei : Oh karena ini kamu mendapat nilai seperti ini.
Naru : Aah, seorang Usagi, tidak dapat dipercaya makan sebelum makan siang
Usagi : Tapi..

(*Anime Sailor Moon Act. 01 07:01*)

Pada saat dimarahi oleh *sensei* terdapat perbedaan penggunaan bahasa dalam dialog. Pada versi *anime* bahasa yang digunakan oleh tokoh lebih halus daripada versi *manga*. Dari raut muka Usagi pada gambar 3.9 dapat dilihat kesedihan Usagi mendapat nilai jelek. Dalam versi *manga* hal tersebut tidak dapat terlihat secara jelas. Pada versi *anime* dapat dilihat sisi lain Usagi yang terlihat rapuh dan mudah menangis ketika sesuatu yang buruk menimpanya. Usagi dimarahi di depan kelas oleh *sensei* hal tersebut memungkinkan untuk didengar oleh seisi kelas, sehingga keburukan Usagi merupakan hal yang idak perlu dirahasiakan. Pada versi *manga* hal-hal yang memperlihatkan kerapuhan Usagi tidak terlalu ditonjolkan.

Pada kehidupan sosial Usagi terdapat kelima prinsip intertekstual. Prinsip transformasi lebih banyak dihadirkan namun haplologi pada kehidupan sosial Usagi juga ada. Prinsip haplologi dapat dilihat pada saat Usagi dan teman-temannya sedang membicarakan mengenai diskon. Dalam *manga* Usagi menanyakan mengenai toko perhiasan milik mama Naru. Namun pada *anime* hal

tersebut tidak dilakukan. Terjadi prinsip ekserp karena hanya diambil inti dari percakapan itu saja yakni mengenai diskon besar-besaran di toko perhiasan.

Prinsip modifikasi dan ekspansi juga dipakai pada kehidupan sosial Usagi, sehingga pada *anime* Sailor Moon dapat lebih banyak menggambarkan karakter tokoh Usagi ata Sailor Moon itu sendiri. Prinsip modifikasi lebih banyak pada penggunaan bahasa Usagi yang lebih *girly* sehingga karakter dari Usagi lebih menarik. Prinsip ekspansi lebih banyak pada cerita Sailor Moon . Banyak hal yang tidak ditunjukkan pada *manga* sehingga hal tersebut dapat dijelaskan lebih detail di *anime*.

3.3.3 Intertekstual Tokoh Utama Menjadi Sailor Moon

Gambar 3.25 Usagi Menjadi Sailor Moon Pada *Manga*

うさぎ　：　なるちゃんからはなれなさいッ。この怪物ババアッ‼
怪物　：　だれかおまえは‼
うさぎ　：　えっ‼あたし、あたしは、ええっとお．．

Usagi　：　*Naru chan kara hanarenasai'. Kono kaibutsu babaa'!! Dareka omae ha!!*
Usagi　：　*E'!! atashi, atashi ha, eetoo..*

Usagi　：　Hei monster, lepaskan Naru!
Monster　：　Siapa kamu!!
Usagi　：　Eh! Saya, saya adalah, hmm..

Hampir keseluruhan dialog pada *scene* Usagi menjadi Sailor Moon menggunakan prinsip intertekstual transformasi secara utuh. Namun, pada *scene* yang terakhir ini dapat dilihat perbedaan Sailor Moon pada versi *manga* dan *anime*. Pada versi *manga* ketika melakukan penyerangan Sailor Moon terlihat ceria dan bersemangat. Namun pada versi *anime,* semangat yang ditunjukkan pada versi *manga* tidak begitu ditampilkan. Terdapat prinsip modifikasi terhadap karakter Sailor Moon yang lebih terlihat *girly* dan tidak menunjukkan sosok pahlawan yang penuh dengan power.

Kesimpulan dari hubungan intertekstual antar dialog pada *manga* dan *anime* terdapat tiga dari prinsip intertekstual. Sebagian besar prinsip yang tergambar adalah transformasi, karena terdapat perbedaan pada dialog dan juga

gambar. Dua prinsip lain yaitu ekserp dan haplologi tidak ditemukan pada *manga* dan *anime*.

BAB IV
KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada uraian Bab IV dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak terdapat perbedaan antara tema, plot/alur, latar, sudut pandang, dan gaya bahasa antara *manga* dan *anime*. Hal ini dikarenakan versi *manga* ditransformasikan secara utuh tanpa adanya perubahan pada Sailor Moon versi *anime*, mengingat keduanya sama-sama dibuat di*era* 90-an. Akan tetapi, terdapat persamaan dan perbedaan pada tokoh Sailor Moon baik versi *manga* dan *anime*. Persamaan dari Sailor Moon pada tokoh Usagi dalam versi *anime* dan hipogramnya versi *manga* yaitu tetap mempertahankan sifat yang ceroboh, cengeng, mudah menyerah namun mudah pula bergaul. Perbedaan tokoh Sailor Moon atau Usagi pada versi *anime* digambarkan lebih kalem dan *girly* daripada versi hipogramnya yakni *manga* Sailor Moon.

Hanya tiga prinsip intertekstual digunakan dalam versi *anime* Sailor Moon Act. 01. Adapun prinsip intertekstual tersebut adalah transformasi, modifikasi dan ekspansi. Pada prinsip transformasi, prinsip ini menjadi prinsip intertekstualitas yang paling dominan. Hampir secara keseluruhan, hipogram versi *manga* ditransformasikan secara utuh pada versi *anime* Pada prinsip modifikasi terdapat pada hampir keseluruhan versi *anime* Sailor Moon Act. 01. Modifikasi dalam hal ini yakni penggambaran sosok Usagi atau Sailor Moon itu sendiri. Pada prinsip ekspansi telah terjadi pengembangan cerita yang lebih luas lingkupnya daripada

versi hipogram. Dua prinsip lain yaitu ekserp dan haplologi tidak ditemukan pada *manga* dan *anime*.

4.2 Saran

Penulis menyarankan agar penelitian berikutnya dapat menggunakan teori intertekstual sebagai pendekatan untuk membedah karya sastra dengan pakar teori yang berbeda. Kemudian penulis berharap dengan menggunakan pakar teori lain, pada nantinya dapat lebih memperkaya dalam menganalisis manga ini untuk dikembangkan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Brenner, Robin E. 2007. *Undersatnding Manga and Anime.* Libraries Unlimited: USA

Clements, Jonathan and McCarthy, Helen. 2006. *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917.* Stone Bridge Press: California

Echols, John M dan Shadily, Hassan. 1996. *Kamus Inggris Indonesia.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Ellington, Lucien. 2002. *Japan A Global Studies Handbook.* ABC-CLIO: USA

Jabrohim. 2003. *Metodologi Penelitian Sastra.* Pengantar Teori Sastra. Jakarta: Hanindita Graha Widya

Junus, Umar. 1985. *Resepsi Sastra: Sebuah Pengantar.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Kridalaksana, Harimurti. 2009. *Kamus Linguistik.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Mc.Cloud, Scott. 2007. *Making Comics* : *Story Telling Secrets of Comics, Manga, Graphic Novels.* Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.

Minderop, Albertine. 2013. *Metode KarakterisasiTelaah Fiksi,* Jakarta: Yayasan Obor Indonesia

Napiah, Abdul Rahman. 1994. *Tuah Jebat dalam Drama Melayu: Satu Kajian Intertekstualiti.* Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka Kementrian Pendidikan Malaysia

Novianti, Rachmasari. 2014. *Intertektual dalam cerita pendek kumo no ito dan majutssu karya Ryunosuke Akutagawa.*. Malang: Universitas Brawijaya

Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi,* Jogjakarta: Universitas Gajah Mada

Pradopo, Djoko Rahmat. 2003. *Beberapa Teori Sastra,Metode Kritik dan Penerapannya.* Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Poerwadarminta, W.J.S. 1976. *Kamus Umum Bahasa Indonesia.* Jakarta: PN

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka

Robert Graham & Wallis Heather. 2001. *Introducing Film.* New York: Oxford University Press

Siswandarti. 2009. Panduan Belajar Bahasa Indonesia untuk SMA Kelas XI. Yogyakarta: Dinas Pendidikan Menengah dan Nonformal Kabupaten Bantul.

Verevis, Constantine. 2006. *Film Remakes.* Edinburgh University press: Edinburgh

Wengrum, Indiya Prana Amerta. *Teks dan Intertekstualitas, Magistra.* XXII. September, 2010

Wicaksono, Yudhistira. 2013. *Novel Ningen Shikaku dan Anime Ningen Shikaku; Sebuah Analisis Intertekstual.* Yogyakarta : Universitas Gajah Mada

http://m.antaranews.com.berita/461822/industri-kreatif-jepang-ungkap-rahasia-kesuksesan-sailormoon diakses 12 November 2014

Lampiran 1: Curriculum Vitae

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

CURRICULUM VITAE

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Ludvi Puji Susanti
Tempat/Tanggal Lahir	: Kediri, 08 Oktober 1991
Jenis Kelamin	: Perempuan
Pendidikan Terakhir	: S1 Sastra Jepang
Agama	: Islam
Status	: Belum Kawin
Alamat	: Jl. Perintis Kemerdekaan No.233 Ngronggo, Kediri
Telp./HP	: 081333360055
E-Mail	: Ludvianaelbartha@gmail.com

PENDIDIKAN FORMAL

1. Sekolah Dasar Negeri Ngronggo VII Kediri (1997 – 2003)
2. Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Kediri (2003 – 2006)
3. Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Kediri (2006 – 2009)
4. Sastra Jepang Universitas Brawijaya Malang (2009 – 2016)

Lampiran 2: Berita Acara Bimbingan Skripsi

KEMENTRIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BARWAIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
Jalan Veteran Malang 65145, Indonesia, Telp +62341-575875, Fax +62341-575822
E-mail: fib_ub@ub.ac.id. http://www.fib.ub.ac.i

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Ludvi Puji Susanti
2. NIM : 0911120131
3. Program Studi : Sastra Jepang
4. Topik Skripsi : Sastra
5. Judul Skripsi : Intertekstualitas Pada *Manga* Sailor Moon Act.01 Karya Naoko Takeuchi Dengan *Anime* Sailor Moon Act.01 Karya Munehisa Sakai
6. Tanggal mengajukan : 08 Oktober 2014
7. Tanggal Selesai Rivisi: 11 Mei 2016
8. Nama Pembimbing I : Retno Dewi Ambarastuti, M.Si
   Nama Pembimbing II : Nadya Inda Syartanti, M.Si
9. Keterangan Konsultasi:

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1	08 Oktober 2014	Pengajuan Judul	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
2	13 Oktober 2014	Persetujuan Judul	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
3	29 Oktober 2014	Pengajuan Bab 1	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
			Nadya Inda Syartanti, M.Si	
4	12 Nopember 2014	Revisi Bab 1 dan pengajuan Bab 2	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
			Nadya Inda Syartanti, M.Si	

5	16 November 2014	Revisi Bab 1, 2	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
			Nadya Inda Syartanti, M.Si	
6	12 April 2015	Revisi Bab 1,2	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
			Nadya Inda Syartanti, M.Si	
7	30 April 2015	ACC Seminar Proposal	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
			Nadya Inda Syartanti, M.Si	
8	14 Mei 2015	Revisi Seminar Proposal	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
			Nadya Inda Syartanti, M.Si	
9	23 Juli 2015	Pengajuan Bab 3	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
			Nadya Inda Syartanti, M.Si	
10	16 September 2015	Revisi Bab 3 Pengajuan Bab 4	Nadya Inda Syartanti, M.Si	
11	22 September 215	Revisi Bab 3,4	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
			Nadya Inda Syartanti, M.Si	
12	9 Oktober 2015	Revisi Bab 3,4	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
			Nadya Inda Syartanti, M.Si	
13	12 November 2015	Revisi Bab 3,4	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
			Nadya Inda Syartanti, M.Si	
14	23 Desember 2015	ACC Seminar Hasil	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
			Nadya Inda Syartanti, M.Si	
15	18 Maret 2016	Revisi Seminar Hasil	Nadya Inda Syartanti, M.Si	

16	23 April 2016	ACC Ujian Akhir	Retno Dewi Ambarastuti, M.S.i	
			Nadya Inda Syartanti, M.Si	
17	11 Mei 2016	Revisi Ujian Akhir	Retno Dewi Ambarastuti, M.Si	
			Nadya Inda Syartanti, M.Si	

10. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai :

Malang, 11 Mei 2016

Dosen Pembimbing I

Retno Dewi Ambarastuti, M.Si
NIK.201201 860507 2 001

Dosen Pembimbing II

Nadya Inda Syartanti, M.Si
NIP.19790569 200801 2 015

Mengetahui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Ismatul Khasanah, M.Pd., M.Ed., Ph.D
NIP. 19750518 200501 2 001