

BENCANA ALAM DALAM NARASI ANIME

KARYA MAKOTO SHINKAI (新海 誠)



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Sarjana untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Departemen Sastra Jepang pada Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Hasanuddin Makassar

MUSLIMAH NUR IRFAN

F081191007

DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2023

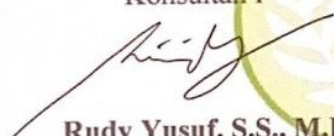
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

LEMBAR PENGESAHAN


Sesuai dengan surat penugasan Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor: 823/UN4.9.1/KEP/2023 pada tanggal 16 Juni 2023, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul **“BENCANA ALAM DALAM NARASI ANIME KARYA MAKOTO SHINKAI (新海誠)”** yang disusun oleh Muslimah Nur Irfan, NIM F081191007 untuk diteruskan kepada panitia ujian skripsi Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 27 Juli 2023

Konsultan I


Rudy Yusuf, S.S., M.Phil
NIP. 19791111200812 1 002

Konsultan II


Nurfitri, S.S., M.Hum
NIP. 19870522201903 2 012

Disetujui untuk diteruskan

Kepada Panitia Ujian Skripsi

Ketua Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin


Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19821082201812 2 003

SKRIPSI

BENCANA ALAM DALAM NARASI ANIME

KARYA MAKOTO SHINKAI (新海 誠)

Disusun dan diajukan oleh:

MUSLIMAH NUR IRFAN

NOMOR POKOK: F081191007

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi

Pada Tanggal 18 Agustus 2023

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat


UNIVERSITAS HASANUDDIN


Menyetujui

Komisi Pembimbing

Konsultan I

Konsultan II


Rudy Yusuf, S.S., M.Phil
NIP. 19791111200812 1 002



Nurfitri, S.S., M.Hum
NIP. 19870522201903 2 012

Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin

Ketua Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin



Prof. Dr. Akin Duli, M.A.
NIP. 19640716 199103 1 010


Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19821082201812 2 003

UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
DEPARTEMEN SAstra JEPANG

LEMBAR PENGESAHAN

Panitia ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul **“Bencana Alam dalam Narasi Anime Karya Makoto Shinkai (新海 誠)”** yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.



21 Agustus 2023

Panitia Ujian Skripsi:

- | | |
|-----------------|--|
| 1. Ketua | : Rudy Yusuf, S.S.,M.Phill |
| 2. Sekretaris | : Nurfitri, S.S.,M.Hum |
| 3. Penguji I | : Meta Sekar Puji Astuti, S.S.,M.A.,Ph.D |
| 4. Penguji II | : Yunita El Risman, S.S.,M.A |
| 5. Konsultan I | : Rudy Yusuf, S.S.,M.Phill |
| 6. Konsultan II | : Nurfitri, S.S.,M.Hum |

(*Rudy*)
(*Nurfitri*)
(*Meta Sekar Puji Astuti*)
(*Yunita El Risman*)
(*Rudy*)
(*Nurfitri*)

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muslimah Nur Irfan

NIM : F081191007

Fakultas : Ilmu Budaya

Program Studi : Sastra Jepang

Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul :

BENCANA ALAM DALAM NARASI ANIME KARYA MAKOTO SHINKAI (新海 誠)

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan orang lain dan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini merupakan hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 22 Agustus 2023

nyatakan,

(Muslimah Nur Irfan)

ABSTRAK

Muslimah Nur Irfan. Berjudul “BENCANA ALAM DALAM NARASI ANIME KARYA MAKOTO SHINKAI (新海 誠)”, (Dibimbing oleh **Rudy Yusuf, S.S. M.Phil** dan **Nurfitri, S.S M.Hum**)

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti fungsi bencana alam dalam narasi anime karya sutradara Makoto Shinkai dengan menggunakan metode deskriptif dan teori naratologi.

Dari hasil penelitian, ditemukan lima fungsi bencana alam dalam narasi anime tersebut. Pertama, bencana alam berperan sebagai alat naratif yang membantu memperkuat plot dan menghadirkan konflik yang dramatis. Kedua, bencana alam menjadi ekspresi budaya yang mencerminkan aspek-aspek budaya dalam cerita anime tersebut. Ketiga, bencana alam berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan karakter tokoh. Keempat mengubah plot, terakhir memberikan pelajaran berharga bagi para penonton.

Penelitian ini juga mengungkapkan alasan mengapa sutradara menggunakan bencana alam sebagai plot twist dalam narasi anime tersebut. Tujuannya adalah untuk mempengaruhi emosi penonton dengan menampilkan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini, bencana alam menciptakan efek dramatis dan menghadirkan ketegangan yang mendalam, membuat pengalaman menonton lebih berkesan dan menyentuh hati penonton.

Kata Kunci : Naratologi, anime, Makoto Shinkai, narasi, plot twist

要旨

ムスリマ, ヌル, イルファン, 「新海誠監督によるアニメの物語中の自然災害」、(Rudy Yusuf, S.S. M.Phil 先生 と Nurfitri, S.S M.Hum 先生のもとで研究された)。

この研究は、「新海誠」監督によるアニメ作品における自然災害の物語における役割を調査することを目的としています。記述的な手法と語りの理論を用いて、自然災害の機能を理解することを試みました。

研究の結果、アニメの物語において自然災害が果たす 5 つの機能が明らかになりました。第一に、自然災害は物語のデバイスとして機能し、プロットを強化し、劇的な葛藤を導入します。第二に、それらは文化の表現となり、アニメの物語の中でさまざまな文化的側面を反映しています。第三に、自然災害はキャラクターの発展を促すツールとして機能します。第四に、物語の進行を駆動し、最後には観客に有益な教訓を提供します。

また、研究は監督がアニメの物語において自然災害をプロットの転換点として使用する理由も明らかにしました。それは、日常生活に密接に関連する状況を提示することで、観客の感情的な反応を引き起こすためです。こうすることで、自然災害は劇的な効果を生み出し、深い緊張を醸し出し、観客に感動的な鑑賞体験をもたらします。

キーワード：ナラトロジー、アニメ、新海誠、物語、プロットの転換点

ABSTRACT

Muslimah Nur Irfan “Natural Disasters in the Narrative of Anime by Makoto Shinkai (新海 誠)”, (Supervisors, **Rudy Yusuf, S.S. M.Phil** and **Nurfitri, S.S M.Hum**)

This research aims to investigate the functions of natural disasters in the narrative of anime created by director Makoto Shinkai, using a descriptive method and narratology theory.

The study identified five functions of natural disasters in the anime's narrative. First, natural disasters serve as narrative devices that strengthen the plot and introduce dramatic conflicts. Second, they become cultural expressions, reflecting various cultural aspects within the anime's story. Third, natural disasters function as tools for character development. Fourth, they drive plot changes, and lastly, they provide valuable lessons to the audience.

The research also reveals the director's rationale for employing natural disasters as plot twists in the anime's narrative. The purpose is to evoke emotional responses from the audience by presenting situations closely related to everyday life. By doing so, natural disasters create dramatic effects and evoke deep tension, making the viewing experience more impactful and touching for the audience.

Keywords: Narratology, anime, Makoto Shinkai, narrative, plot twist

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur terus tucurahkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan sebuah penelitian skripsi yang berjudul “**Bencana Alam dalam Narasi Anime Karya Makoto Shikai**” sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana.

Dalam penelitian ini peneliti menyadari ada banyak kendala dan kesulitan yang dihadapi, namun berkat segala bantuan, bimbingan, support dari berbagai pihak dan dari berkah Allah SWT sehingga kendala yang dihadapi dapat selesai. Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung, membantu dalam proses skripsi ini diantaranya

1. Kepada kedua orang tua, Bapak (Irsal) dan Ibu (Fatmawaty) yang telah mendidik, mendukung, membimbing dengan segala cinta serta dengan doa yang selalu mengiringi perjalanan hidup peneliti hingga sampai pada mendapat gelar sarjana, makasih Bapak, Ibu, penelitian ini menjadi bentuk penghargaan untuk kalian. Luv U.
2. Kepada saudara-saudaraku tercinta, terima kasih sudah mendukung adik bungsumu ini. Berkat kalian aku tidak kekurangan apapun di kota yang besar ini. Dukungan doa, dan materi kalian selalu kepergunakan dengan sangat baik. Sayang kakak-kakakakuuu.

3. Rudy S.S, M.Phil, selaku pembimbing 1 yang selalu menyempatkan waktu dan tenangnya dalam proses penulisan skripsi ini sangat berarti, terima kasih atas dukungan dan bantuannya sensei.
4. Nurfitri S.S, M.Hum, selaku pembimbing 2 yang selalu memberikan masukan dalam proses penulisan skripsi ini serta memberikan saran yang sangat membantu dalam proses pengerjaan skripsi ini, terima kasih sensei
5. Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D, sensei berperan penting dalam ide penulisan skripsi ini. Dari proposal sampai skripsi ini diujikan, dan sekaligus menjadi dosen penguji, terima kasih sensei.
6. Aku mengucapkan terima kasih kepada semua dosen di Sastra Jepang, Universitas Hasanuddin. Ilmu yang sensei berikan selama perkuliahan sangat berharga. Waktu-waktu di tengah pandemi Covid-19 telah memberikan pengalaman berharga bagi kita semua. Terima kasih atas ilmu dan kebersamaannya, sensei.
7. Ibu Uga, sensei paling penting dalam proses pengurusan berkas skripsi ini, huhuhu makasih bu.
8. Waqi, Ana, Rahma yang sudah kebersama selama proses perkuliahan, kalian hal berharga yang kumiliki di Sasjep 19. Jadi teman aku terus yahh.
9. Megawati Caesari Amir, S.Ak yang baru saja sarjana, terima kasih sudah jadi temanku selama 10 tahun, sayang akuuu
10. Hilwa dan Sakina orang random yang dari TK sama-sama sampai kuliahpun sama-sama, makasih sudah jadi orang baik yahh.

11. Kak Hasna dan Kak Afni yang sudah percaya sama aku kalau aku pasti bisa dalam setiap langkah, LDR menjadi penghalang kebersamaan kita, setiap langkah ini ada doa kalian, terima kasih kak, jadi kakak aku terus yahh.
12. Segenap keluarga besar Sasjep 2019, makasih utuk segala dukunganya.
13. Teman-teman KKNT Mangeloreng, terima kasih sudah menjadi keluarga saat KKN dan sampai hari ini. Sukses terus untuk kita semua.
14. Untuk orang-orang baik yang selalu mendukungku dari perkataan, perbuatan, bahkan melalui doa, terima kasih.
15. Untuk orang-orang baik dalam hidupku, terima kasihhh.
16. Terakhir untuk diriku sendiri. Makasih sudah kuat, makasih sudah bertahan, makasih sudah bisa dipercaya, makasih untuk segala hal terbaik yang sudah kamu berikan, you did it !!! Good Job.

DAFTAR ISI

| | |
|--|--------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| LEMBAR PERSETUJUAN..... | iii |
| LEMBAR PENERIMAAN | iv |
| PERNYATAAN KEASLIAN KARYA | v |
| ABSTRAK | vi |
| ABSTRAK JEPANG | vii |
| ABSTRAK INGGRIS..... | viii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR TABEL | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 6 |
| 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian..... | 6 |
| 1.4 Metode Penelitian | 7 |
| 1.5 Penelitian terdahulu | 9 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 10 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 11 |
| 2.1 Bencana Alam..... | 11 |

| | |
|---|-----------|
| 2.2 Bencana Alam di Jepang | 12 |
| 2.3 Profil Makoto Shinkai | 19 |
| 2.4 Narasi dan <i>Plot twists</i> | 29 |
| 2.5 Naratologi dan Studi Film | 34 |
| BAB III GAMBARAN SINGKAT NARASI ANIME KARYA MAKOTO SHINKAI | 37 |
| 3.1. Narasi <i>Anime</i> Karya Makoto Shinkai | 37 |
| 1. <i>Anime Kimi No Nawa</i> | 38 |
| 2. <i>Anime Tenki No Ko</i> | 41 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 43 |
| 4.1. Fungsi Narasi Bencana Alam pada Kedua <i>Anime</i> Karya Makoto Shinkai | 43 |
| 1. Alat Naratif | 43 |
| 2. Ekspresi Budaya | 50 |
| 3. Pengembangan Karakter Tokoh | 56 |
| 4. Perubahan Plot | 59 |
| 5. Bahan Pelajaran Bagi Penonton..... | 62 |
| 4.2. Bencana Alam sebagai <i>Plot Twits</i> dalam Kedua Karya <i>Anime</i> Makoto Shinkai | 63 |
| BAB IV PENUTUP | 71 |
| 5.1. Kesimpulan | 71 |
| 5.2. Saran | 72 |
| DAFTAR PUSTAKA | 74 |
| LAMPIRAN DATA | 81 |

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster *Kimi No Nawa*

Gambar 1.2 Poster *Tenki No Ko*

Gambar 2.2.1 Terowongan bawah tanah di Jepang

Gambar 2.2.2 Meteor *Chelyabinsk*

Gambar 2.3.1 Makoto Shinkai

Gambar 2.3.2 Poster *Anime Voices of a Distant Star*

Gambar 2.3.3 *Anime The Place Promised in Our Early Days*

Gambar 2.3.4 *Kimi No Nawa*

Gambar 2.3.5 *Tenki No Ko*

Gambar 2.3.6 Poster *Suzume*

Gambar 4.1.1 Taki melihat komet Tiamat

Gambar 4.1.2 Mitsuha melihat komet Tiamat

Gambar 4.1.3 Berita yang memberitahuakan komet akan melintas di atas bumi

Gambar 4.1.4 Berita yang memperkirakan arah pergerakan komet

Gambar 4.1.5 Taki yang berusaha mencari keberadaan desa Mitsuha, Itomori

Gambar 4.1.6 Taki yang berada dalam tubuh Mitsuha dan berusaha menolong orang-orang di Desa Itomori

Gambar 4.1.7 Saat Hina mengejar cahaya dan berdoa melewati gerbang Tori

Gambar 4.1.8 Saat pertama kali Hina melihat dunia di atas langit dan dari sejak itu Hina menjadi gadis cuaca

Gambar 4.1.9 Saat Hodaka mengejar cahaya dan memutuskan pergi dari rumah

Gambar 4.1.10 Hina dan Hodaka mendapat pesanan pertama

Gambar 4.1.11 Mendapat upah pertama mereka karena sudah mencerahkan pasar loak

Gambar 4.1.12 Saat Biksu menjelaskan tentang takdir *Tenki No Miko*

Gambar 4.1.13 Keadaan saat Hina menghilang dari dunia dan berada di dunia langit

Gambar 4.1.14 Saat Taki melihat sake dari Mitsuha dan berharap bisa kembali di waktu sebelum komet jatuh

Gambar 4.1.15 Saat taki terjatuh dan melihat lukisan komet di dinding kuil

Gambar 4.1.16 Sejarah terbentuknya desa Itomori ribuan tahu silam juga melalui jatuhnya komet

Gambar 4.1.17 Saat Biksu menjelaskan tentang *Tenki No Miko*

Gambar 4.1.18 Biksu menjelaskan tentang kondisi yang terjadi di Jepang

Gambar 4.1.19 Biksi masih menjelaskan kondisi perubahan iklim

Gambar 4.1.20 Saat Hodaka dan tokoh yang tidak dijelaskan namanya berbincang mengenai Jepang dahulu kala

Gambar 4.1.21 Ini penjelasan mengenai Tokyo yang dulunya adalah Teluk

Gambar 4.1.22 Saat Taki dalam tubuh Mitsuha menyakinkan diri bahwa masih ada waktu untuk menghindari bencana

Gambar 4.1.23 Saat menyakinkan Tessi dan Sayako tentang komet yang akan menghancurkan desa

Gambar 4.1.24 Adegan yang memperlihatkan Taki yang meninggalkan teman-temannya untuk pergi bekerja.

Gambar 4.1.25 Saat Hodaka berlari sampai terluka menuju gerbang Torii di awal *anime*

Gambar 4.1.26 Hodaka yang sudah penuh luka mencari Hina dan menemukannya

Gambar 4.1.27 Adegan saat Hodaka berada di atas kapal melarikan diri dari kampung halamannya, di saat adegan ini muncul diperlihatkan kalau Hodaka memiliki beberapa luka di wajahnya

Gambar 4.1.28 Saat Taki mencoba menghubungi Mitsuha, dan mulai saat itu mereka tidak pernah lagi bertukar tubuh

Gambar 4.1.29 Saat Hina mengetahui kenyataan tentang takdirnya dan hal itu benar terjadi karena tubuhnya sedikit demi sedikit menjadi transparan

Gambar 4.1.30 Saat Taki melihat note dalam hpnya untuk memastikan tempat jatuhnya komet adalah desa Itomori, tapi tiba-tiba semua note itu menghilang

Gambar 4.1.31 Saat keadaan Tokyo yang mulai sangat tidak kondusif setelah Hina tahu tentang kebenarannya sebagai gadis cuaca

Gambar 4.2.1 Saat Taki dan yang lainnya terkejut dengan kebenaran bahwa Itomori menjadi desa yang tempat jatuhnya komet

Gambar 4.2.2 Adegan yang memperlihatkan desa Itomori yang hancur

Gambar 4.2.3 Adegan yang memperlihatkan penjelasan tentang komet yang jatuh tiga tahun lalu tanpa diduga oleh siapapun

Gambar 4.2.4 Saat Hina memperlihatkan pada Hodaka bahwa hampir seluruh tubuhnya telah transparan, yang berarti dia benar-benar akan menghilang

Gambar 4.2.5 Saat Hina tiba-tiba benar-benar menghilang dari dunia dan Jepang langsung menjadi cerah

Gambar 4.2.6 Saat Hina telah berada di bumi dan tidak lagi menjadi gadis cuaca, adegan ini memperlihatkan seperti Dewa Naga yang murka dengan keputusan Hina dan membuat Jepang tidak pernah cerah

Gambar 4.2.7 Saat Hodaka mengingat percakapannya tentang Tokyo yang dulunya adalah Teluk

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.1 Tokoh dalam *anime Kimi No Nawa*

Tabel 3.1.1 Tokoh dalam *anime Tenki No Ko*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang memiliki kondisi klimatologi dan geografi yang rawan mengalami bencana alam (自然災害/ *Shizen saigai*), seperti gempa bumi (地震/ *jishin*), banjir (洪水/*kōzui*), badai salju (吹雪/ *fubuki*), dan lain sebagainya. Hal tersebut disebabkan karena Jepang terletak tepat di atas wilayah yang disebut dengan *Pasific Rings of Fire* (cincin api pasifik). Wilayah *Pasific Rings of Fire* adalah lokasi pertemuan 3 lempeng tektonik yang aktif. Lempeng tersebut yaitu lempeng Eurasian, Pasifik, Amerika, dan Filipina (Sekimov, 2012). Bencana alam yang paling fenomenal pernah terjadi pada tahun 2011, yaitu sebuah gempa bumi besar dengan kekuatan sebesar 9 magnitudo¹ dan mengakibatkan tsunami setinggi 10 meter². Kejadian ini berada di pantai Samudra Pasifik wilayah Tohoku di Jepang .

Dari kejadian bencana alam ini sutradara terkenal Jepang, Makoto Shinkai terinspirasi membuat *anime* dengan tema bencana alam yaitu *Kimi No Nawa* (君の名は) dan *Tenki No Ko* (天気の子). Dalam sebuah wawancara Makoto Shinkai membenarkan bahwa ada hubungan antara *anime Kimi No Nawa* dengan gempa yang terjadi di Jepang 2011. Dalam wawancara yang sama ia

¹ Japan Meteorological Agency, Information on the 2011 Great East Japan Earthquake https://www.jma.go.jp/jma/en/2011_Earthquake/Information_on_2011_Earthquake.html (diakses 03 Juni 2023 pukul 22.49 WITA)

² Yesya Karisza, “Meneladani Jepang dalam Mengantisipasi Gempa Bumi?”. <https://bandungbergerak.id/article/detail/14969/meneladani-jepang-dalam-mengantisipasi-gempa-bumi> (diakses 31 Mei 2023 pukul 14.50 WITA)

mengatakan “menghubungkan komet dengan gempa memungkinkan saya untuk membahas tema dari orang-orang yang harus pindah dari apa yang dulu mereka sebut rumah karena bencana alam³”. Maksudnya adalah komet dalam *anime* ini diceritakan menghancurkan desa.



Gambar 1.1 Poster *Kimi No Nawa*



Gambar 1.2 Poster *Tenki No Ko*

Sumber: www.kiminona.com & www.tenkinoko.com

Gambar di atas merupakan poster gambar dari kedua anime yang akan diteliti oleh peneliti, pada gambar 1.1 terdapat poster *anime Kimi No Nawa*, dan pada gambar 1.2 terdapat poster *anime Tenki No Ko*.

³ Anime News Network “Interview: Makoto Shinkai” <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2016-12-20/interview-makoto-shinkai/.110150> (diakses selasa 23 Mei 2023 WITA)

Anime Kimi No Nawa bercerita tentang dua remaja yang saling bertukar tubuh. Gadis SMA bernama Mitsuha Miyazumi (宮水 三葉) dengan remaja pria SMA bernama Taki Tachibana (立花 瀧). Mitsuha (三葉) tinggal di desa bersama dengan nenek dan adiknya. Secara tiba-tiba di suatu pagi, Taki (瀧) terbangun tapi dalam tubuh Mitsuha dan menjadi gadis SMA di desa. Di sisi lain Mitsuha juga terbangun menjadi remaja pria SMA dan juga bekerja sebagai *freelance* yang tinggal di Tokyo. Lalu suatu hari pertukaran itu berhenti dan membuat Taki merasa tidak tenang. Sehingga dari ingatan yang dimiliki Taki saat bertukar tubuh itu ia membuat sketsa desa Mitsuha. Dari pencarian tersebut Taki mendapat informasi bahwa desa itu bernama Itomori.

Anime Kimi No Nawa karya Makoto Shinkai dirilis pada 26 Agustus 2016. Setelah dirilis, film ini mencapai 770 juta yen dari 590.000 penonton dalam dua hari pertama (348 juta pada hari pertama dan 422 juta pada hari kedua) dan diumumkan akan didistribusikan di 85 negara/wilayah di dunia.⁴ Film ini mendapat penghargaan sebagai *Best Animation* oleh *The Los Angeles Film Critics Assosiation (LFCA)*⁵. Dari *anime* ini Makoto Shinkai menjadi sangat terkenal.

Setelah *anime Kimi No Nawa* selanjutnya Makoto Shinkai kembali mengangkat tema bencana alam, *anime* tersebut berjudul *Tenki No Ko*. Dalam sebuah wawancara tentang *anime Tenki No Ko* Makoto Shinkai mengungkapkan

⁴Mikikazu Komatsu, "Makoto Shinkai's "Kimi no Na wa/Your Name" Earns 770 Million Yen in First Two Days" <https://www.crunchyroll.com/anime-news/2016/08/29-1/makoto-shinkais-kimi-no-na-wayour-name-earns-770-million-yen-in-first-two-days> (diakses 17 Maret 2023 pukul 22.14 Wita)

⁵ The Los Angeles Film Critics Assosiation (LFCA) adalah sebuah lembaga organisasi kritikus film Amerika yang berdiri pada tahun 1975, situs resmi The Los Angeles Film Critics Assosiation (LFCA) diakses tanggal 18 Maret 2023 pukul 19.01 <http://lafca.net/Years/2016.php>

“karena *Kimi No Nawa* ditonton oleh banyak orang, saya pikir sebaiknya saya membuat film berikutnya dengan tema yang dapat dipahami semua orang. Ketika saya memikirkan tentang tema apa yang akan berhasil, saya memutuskan untuk membahas mengenai cuaca.⁶” Hujan pada *anime* ini diceritakan menenggelamkan Tokyo.

Anime Tenki No Ko (天気の) bercerita pada anak SMA yang melarikan diri dari kampungnya menuju cahaya yang ia lihat. Cahaya tersebut menuju Tokyo. Hodaka Morishima (森嶋帆高) menggunakan kapal saat melahirkan diri. Di tengah peringatan untuk masuk ke kapal karena akan hujan lebat, Hodaka (帆高) malah keluar untuk melihat hujan tersebut. Setelah tiba di Tokyo, Hodaka mencari tempat tinggal sekaligus pekerjaan. Beberapa hari telah berlalu tiga hari berturut-turut Hodaka duduk di kedai burger McDonald's, ia menerima burger gratis dari seorang wanita cantik bernama Hina Amano (天野陽菜) karena kasihan. Suatu hari Hodaka kembali melihat Hina (陽菜) di pertemuan ini membuat keduanya terhubung pada takdir. Namun, ada takdir lain yang menunggu Hina.

Anime Tenki No Ko sendiri dirilis pada 19 Juli 2019 lalu. *Anime* ini juga menyita perhatian para penyuka *anime* karena karya ini menjual 10 juta tiket dalam 75 hari setelah perilisan. *Anime* ini menghasilkan 13,51 miliar yen dari

⁶ Masafumi Konomi,” Interview with Makoto Shinkai: Background to Weathering with You” <https://jff-jpf-go-jp.translate.goog/read/interview/> (diakses Jum'at 17 Maret 2023 pukul 22.00 WITA) wawancara ini dilakukan oleh Japan Film Festival , Foto : Mika Kondo, Editor : Emi Ishigami

pemutaran 12 minggunya⁷. *Anime* ini mendapat penghargaan sebagai *Best Animated Feature Award* oleh *Japan Academy Film Prize*⁸. Selain kisah dan desain grafis dari *anime* ini sangat menarik, terkenalnya *anime* ini juga disebabkan oleh pengaruh dari karya Makoto Shinkai sebelumnya yaitu *Kimi No Nawa* (君の名は).

Kedua *anime* ini adalah film fiksi. Pembuatan film fiksi tentu membutuhkan unsur naratif karena berhubungan dengan aspek cerita pada film. Unsur naratif merupakan elemen dasar yang membantu kita untuk memahami segala hal dalam kehidupan. Dalam unsur naratif terdiri atas dua bagian yaitu cerita dan plot. Cerita adalah seluruh rangkaian peristiwa yang tersaji dalam film, sedangkan plot adalah cara seseorang menceritakan rangkaian peristiwa sehingga membentuk jalan cerita yang berbeda (Pratista 2017: 63-64). Plot tergantung dari keinginan sutradara bagaimana membuat jalan cerita dari karyanya.

Menurut Nurgiyantoro (2015:147-149), ia berpendapat bahwa plot memiliki posisi yang lebih penting dan rumit dibandingkan dengan cerita itu sendiri. Plot membawa unsur misteri yang tidak hanya perlu dipahami, tetapi juga harus dikembangkan secara baik, yang membutuhkan kehadiran unsur kecerdasan. Dalam sebuah plot yang membentuk alur cerita, ada yang disebut dengan *plot twist*.

⁷ Mikikazu Komatsu, "Box Office Jepang: "Weathering With You Memuncaki ET dan Armageddon" <https://www.crunchyroll.com/anime-news/2019/10/07-1/japan-box-office-weathering-with-you-tops-et-and-armageddon> (Diakses 24 Februari 2023 pukul 22.11 WITA)

⁸ Japan Academy Film Prize adalah asosiasi untuk peningkatan dan pengembangan seni film, teknologi dan sains di Jepang. Situs resmi Japan Academy Prize, diakses 08 Juni 2023 pukul 23.29 <https://www.japan-academy-prize.jp/prizes/?t=43>

Plot twists atau *twist ending* adalah sebuah akhir cerita yang tidak terduga dan mengejutkan, biasanya disebabkan oleh perubahan situasi yang ekstrem dalam cerita secara mendadak (Zoebazary, 2010: 267). Begitu pula pada kedua *anime* karya Makoto Shinkai ini, terdapat *plot twist* dalam narasi *anime* sehingga disukai oleh banyak penonton.

Alasan peneliti mengambil tema bencana alam pada karya Makoto Shinkai karena kedua karya tersebut sangat terkenal, dan peneliti melihat pada kedua karya tersebut menunjukkan pola yang sama yaitu penggunaan bencana alam sebagai fungsi dalam narasi pembuatan *anime* tersebut. Bencana alam seperti, gempa bumi, banjir, tsunami, telah menjadi bagian dari kehidupan Jepang yang digambarkan melalui *anime*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dijabarkan di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut;

1. Bagaimana fungsi narasi bencana alam pada kedua *anime* karya Makoto Shinkai?
2. Mengapa menggunakan bencana alam sebagai *plot twist* pada kedua *anime* karya sutradara Makoto Shinkai?

1.3 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah;

1. Mengetahui bagaimana fungsi narasi bencana alam pada kedua *anime* karya Makoto Shinkai.
2. Mengetahui alasan sutradara menggunakan bencana alam sebagai *plot twist* pada kedua *anime* tersebut.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis: Penulis berharap penelitian ini dapat menjadi sumber acuan informasi baik untuk khalayak umum maupun para peneliti selanjutnya yang berkaitan tentang fungsi narasi bencana alam pada karya Makoto Shinkai dalam sejarah budaya Jepang.
2. Manfaat praktis : Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk khalayak umum untuk menjaga alam sehingga dapat meminimalisir dampak dari bencana alam melalui *anime* karya Makoto Shinkai.

1.4 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu teknik kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2013: 6-11) bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain sehingga menghasilkan data deskriptif, yaitu data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka. Lalu menggunakan metode deskriptif, yaitu mendeskripsikan gambaran secara sistematis dengan menggunakan data primer dari objek penelitian dengan pembuktian melalui *screenshot* adegan. Alasan

mengambil pendekatan kualitatif deskriptif karena dalam menampilkan hasil data apa adanya tanpa adanya manipulasi.

Berikut cara pengumpulan data yaitu;

1. Menonton *anime Kimi No Nawa* dan *anime Tenki No Ko* karya sutradara Makoto Shinkai
2. Merumuskan masalah penelitian
3. Mengambil *screenshot* sebagai bentuk identifikasi data melalui adegan/dialog yang berkaitan dengan bencana alam dalam *anime Kimi No Nawa* dan *anime Tenki No Ko*

Adapun sumber data dari penelitian ini adalah *anime Kimi No Nawa* dan *anime Tenki No Ko*. Kedua *anime* ini adalah data primer sekaligus sebagai objek penelitian, untuk data sekunder yaitu buku, majalah, *website*, artikel, dan *interview* yang memiliki hubungan dengan rumusan masalah yang akan diteliti.

Naratologi adalah teori narasi, teks naratif, gambar, tontonan, event, artefak budaya yang “bercerita”, teori ini membantu untuk memahami, menganalisis, dan mengevaluasi narasi (Bal, 1997:3). Peneliti melihat pada struktur narasi, yaitu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. (Himawan, 2017: 63).

Analisis data dilakukan menggunakan analisis narasi Tzvetan Todorov yaitu sebuah narasi memiliki struktur dari awal hingga akhir. Dimulai dari adanya

keseimbangan yang kemudian terganggu oleh adanya masalah-masalah yang timbul dalam cerita (Eryanto, 2014).

1.5 Penelitian Terdahulu

Skripsi yang berjudul “*Pasifisme dalam Novel dan Film ビルマの豎琴 (Biruma No Tategoto) (Sebuah Kajian Naratif)*” oleh Rafiqah Nur’Aini Al Hakim, 2019, Universitas Hasanuddin. Penelitian ini membahas tentang bagaimana *Biruma no Tategoto* karya Takeyama Ichikawa dipresentasikan dalam bentuk novel dan film yang disutradarai oleh Ichikawa Kon pada 1956 dan 1985 serta posisinya dalam gerakan *pasifisme* di Jepang pada tahun 1945-1985. Perbedaan dalam skripsi ini adalah objek penelitiannya, sedangkan persamaan dalam skripsi ini menggunakan teori yang sama yaitu teori naratologi.

Skripsi yang berjudul “*Representasi Shinto (神道) dalam Anime Kimi No Nawa (君の名は) Karya Sutradara Shinkaimakoto (新海 誠)*” oleh Ana Musliadi, 2021, Universitas Hasanuddin. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana Shinkai Makoto merepresentasikan agama Shinto yang ada pada budaya Jepang. Hasil dari penelitian ini menemukan 3 bentuk Shinto, yakni pendeta wanita miko, tarian suci Kagura dan persembahan Kuchikamizake. Persamaan dalam skripsi ini adalah menggunakan objek yang sama yaitu anime *Kimi No Nawa*. Perbedaan dari skripsi ini hanya menggunakan satu karya dari Makoto Shinkai dan menghasilkan 3 bentuk Shinto, sedangkan pada penelitian ini melihat bencana dalam narasi.

Skripsi yang berjudul “*Weather Manipulation Traditoinal Represented in the Movie Weathering with You*” oleh Muhammad Amir Najah Sudarmono, tahun 2021, Universitas Brawijaya. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Myth-criticism* dalam menganalisis data dengan melihat tradisi dalam pengendalian cuaca pada film. Tujuan penelitan ini untuk melihat bagaimana tradisi direpresentasikan menggunakan sudut pandang pemuda dan pemudi yang menunjukkan pentingnya meneruskan tradisi kepada generasi. Persamaan dalam penelitian ini menggunakan objek anime *Tenki No Ko* karya Makoto Shinkai. Perbedaannya adalah pada analisis yang digunakan yaitu, analisi naratif.

1.6 Sistematika Penulisan

Bab I, terdiri atas pendahuluan yang berisi latar belakang penjelasan tema penelitian, lalu merumusan masalah, serta melihat tujuan dan manfaat penelitian, setelah itu memberi batasan penelitian agar pembahasan penelitian tidak kemana-mana, lalu menentukan metode penelitian, serta melihat penelitian terdahulu.

Bab II terdiri atas sebuah landasan teori mengenai teori penelitian yang berisi landasan teori tentang bencana alam, narasi, *plot twist*, naratologi, dan studi film.

Bab III berisi tetang gambaran singkat mengenai narasi dalam kedua *anime*. Bab IV berisi bab hasil dan pembahasan dari kedua rumusan masalah yaitu fungsi narasi bencana alam pada kedua *anime* karya Makoto Shinkai, serta *plot twist* dalam kedua *anime*.

Bab V berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Bencana Alam

Bencana alam dalam definisi kamus *Oxford* adalah peristiwa yang tiba-tiba dan kekerasan dalam alam (seperti gempa bumi, badai, atau banjir) yang menewaskan banyak orang atau menyebabkan kerusakan yang besar⁹.

Di Indonesia, definisi tentang bencana alam dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007. Menurut undang-undang tersebut, bencana adalah peristiwa atau serangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan serta penghidupan masyarakat. Bencana bisa disebabkan oleh faktor alam dan/atau faktor non-alam, maupun faktor manusia. Undang-undang ini mengakui bahwa bencana merupakan suatu ancaman serius yang dapat mempengaruhi keberlangsungan kehidupan dan kesejahteraan masyarakat, serta memberikan dasar hukum untuk upaya penanggulangan bencana di Indonesia. Dampak dari bencana ini mencakup timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis yang dirasakan oleh individu dan masyarakat yang terdampak.

Menurut Badan Penanggulangan Bencana di Indonesia, bencana alam berdasarkan penyebabnya terbagi menjadi tiga yaitu :

⁹ Oxford Learner's Dictionaries "Natural Disaster"
https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american_english/natural-disaster (Diakses 01 agustus 2023)

1. Bencana Alam Geologis

Bencana alam ini disebabkan oleh gaya-gaya yang berasal dari dalam bumi (gaya endogen). Yang termasuk dalam bencana alam geologis adalah gempa bumi, letusan gunung berapi, dan tsunami.

2. Bencana Alam Klimatologis

Bencana alam klimatologis merupakan bencana alam yang disebabkan oleh faktor angin dan hujan. Contoh bencana alam klimatologis adalah banjir, badai, banjir bandang, angin puting beliung, kekeringan, dan kebakaran alami hutan (bukan oleh manusia).

3. Bencana Alam Ekstra-Terrestrial

Bencana alam ekstra-terrestrial adalah bencana alam yang terjadi di luar angkasa, contoh : hantaman/*impact* meteor. Bila hantaman benda-benda langit mengenai permukaan bumi maka akan menimbulkan bencana alam yang dahsyat bagi penduduk bumi.

2.2 Bencana Alam di Jepang

Jepang memiliki kondisi klimatologi dan geografi yang rawan mengalami bencana alam (*Shizen saiga*/自然災害) seperti gempa bumi (*jishin*/地震), banjir (*kōzui*/洪水), badai salju (*fubuki*/吹雪) dan lain sebagainya. Hal tersebut disebabkan karena Jepang terletak tepat di atas wilayah yang disebut dengan *Pacific Rings of Fire* (cincin api pasifik). Wilayah *Pacific Rings of Fire* adalah lokasi pertemuan 3 lempeng tektonik yang aktif. Lempeng tersebut yaitu lempeng Eurasian, Pasifik, Amerika, dan Filipina (Sekimov, 2012).

Jepang telah mengalami bencana alam sejak lama karena posisinya tersebut. Oleh karena itu, Jepang salah satu negara yang siap dalam mengantisipasi bencana alam. Bencana alam yang terjadi selalu merubah keadaan sosial Jepang dari ekonomi, pembangunan dan budaya sejak lama. Menurut *Japan Meteorological Agensi* mencatat di tahun 2023, dari tanggal 19 Mei-18 Juni mencatat ada ± 252 gempa yang terjadi dengan kekuatan beragam dari 1-4 SR.

Selain gempa bumi, Jepang juga sering mengalami banjir. Pada akhir Juni hingga pertengahan Juli 2018, terjadi curah hujan yang sangat deras di wilayah barat daya Jepang, menyebabkan bencana banjir dan tanah longsor yang meluas dan merusak. Kejadian ini secara resmi dikenal sebagai "Hujan Deras di Bulan Juli *Heisei* 30" oleh Badan Meteorologi Jepang . Hingga tanggal 14 Juli, terdapat 222 orang yang dikonfirmasi tewas di 13 Prefektur, sementara 30 orang dilaporkan hilang . Lebih dari 8 juta penduduk diimbau untuk mengungsi di 23 Prefektur. Ini merupakan bencana banjir air tawar yang paling mematikan di negara ini sejak banjir Nagasaki pada tahun 1982 yang menewaskan 299 orang ¹⁰.

Di Jepang, pemerintah memberikan perhatian serius pada pengelolaan upaya penanggulangan bencana. Untuk tujuan tersebut, ada Dewan Pusat Pengelolaan Penanggulangan Bencana (*Central Disaster Management Council*) yang dipimpin langsung oleh Perdana Menteri dan dibantu oleh Menteri negara

¹⁰読売新聞オンライン (Yomiuri Shimbun Online) "Hujan Lebat Di Jepang Bagian Barat Menyebabkan Kerusakan Serius Di Berbagai Tempat" <https://www.yomiuri.co.jp/matome/20180706-OYT8T50006/> (Diakses 01 agustus 2023)

untuk Pengelolaan Penanggulangan Bencana (*Minister of State for Disaster Management*).

Pada tahun 2001, Pemerintah Jepang mengalokasikan anggaran sekitar 3 triliun Yen untuk pengelolaan upaya penanggulangan bencana. Anggaran ini dialokasikan untuk beberapa tujuan, yaitu:

- 1) Penelitian dan Pengembangan;
- 2) Kesiapsiagaan Menghadapi Bencana;
- 3) Pelestarian Tanah Nasional;
- 4) Pemulihan dan Pembangunan Kembali Pasca Bencana.

Dengan anggaran ini, pemerintah berupaya untuk meningkatkan kapabilitas dan respon dalam menghadapi bencana serta membantu masyarakat untuk pulih setelah mengalami musibah tersebut¹¹. Pengalokasian anggaran dengan beberapa tujuan menghasilkan beberapa strategi dalam menghadapi bencana baik sebelum ataupun sesudah bencana tersebut terjadi, yaitu:

1. Edukasi Mitigasi Bencana bagi Masyarakat

Pemerintah Jepang mengedepankan program edukasi mitigasi bencana dengan pelatihan simulasi secara rutin. Masyarakat diajarkan pengetahuan tentang gempa dan tsunami, serta cara melarikan diri dengan teratur dan tanpa panik saat bencana terjadi.

¹¹ Kedutaan Besar Jepang di Indonesia “Tsunami dan Jepang, Usaha Mengatasi Tsunami, Sekilas Kisah Pengalaman Jepang” https://www.id.emb-japan.go.jp/aj310_03_8.html (Diakses 20 Juli 2023 pukul 10.56 Wita)

2. Sistem Peringatan Gempa dan Tsunami

Semua telepon genggam di Jepang dilengkapi dengan sistem peringatan gempa dan tsunami. Sistem ini memberi peringatan sekitar 5 hingga 10 detik sebelum gempa, serta 5-10 menit sebelum datangnya tsunami, memberi waktu tambahan untuk evakuasi atau berlindung.

3. Bangunan Tahan Gempa

Jepang memiliki peraturan ketat untuk pembangunan bangunan yang harus tahan gempa. Bangunan harus memenuhi standar untuk tidak runtuh dalam 100 tahun dan tidak rusak dalam 10 tahun pembangunan.

4. Persiapan *Emergency Kit*

Masyarakat juga disiapkan dengan *Emergency Kit* atau *Osonae Setto* (お供えセット) yang berisi perlengkapan penting seperti jas hujan, senter, obat-obatan, air mineral, makanan kaleng, *sleeping bag*, saluran radio, peluit, dan lonceng untuk digunakan saat dan setelah bencana terjadi¹².

Selain gempa yang sering terjadi, Jepang juga sering mengalami hujan deras karena iklim di Jepang dipengaruhi oleh wilayah Jepang sendiri sehingga dapat menyebabkan banjir, oleh karena itu Pemerintah Jepang juga sudah mengantisipasi hal tersebut dengan membuat sebuah sistem bendungan saluran air di bawah terowongan¹³. Sistem tangki air bertekanan dan terowongan ini resmi

¹² Nora Almas “Bencana dan Upaya Penanggulangannya di Jepang” <https://geotimes.id/opini/bencana-dan-upaya-penanggulangannya-di-jepang/> (Diakses 20 Juli 2023 pukul 11.04 Wita)

¹³ Afif Farhan “ Sistem Anti Banjir di Jepang Amat Luar Biasa” <https://travel.detik.com/international-destination/d-4844413/sistem-anti-banjir-di-jepang-sungguh-amat-luar-biasa> (Diakses 22 Juli 2023)

disebut sebagai *Metropolitan Area Outer Underground Discharge Channel*, yang dapat diartikan sebagai Saluran Pembuangan Bawah Tanah Area Luar Metropolitan. Sistem terowongan beton ini memiliki kedalaman 50 meter dan panjang 6,3 kilometer, yang juga dikenal sebagai "Terowongan Bawah Tanah". Proyek ini dibangun dari tahun 1993 hingga 2006. Sekitar tujuh kali setahun, sistem ini berfungsi untuk mengalihkan air dari hujan badai besar dan menjaga agar jalan-jalan di daerah aliran sungai dan area perkotaan, khususnya area utara Tokyo, tidak tergenang air.



Gambar 2.2.1 Terowongan bawah tanah di Jepang
Sumber: <https://www.bbc.com/indonesia/vert-fut-46548891>

Gambar 2.2.1 merupakan penampakan dari terowongan bawah tanah Jepang. Terowongan ini dibangun menghabiskan dana sekitar \$2 miliar. Miki Inaoka, pakar bencana di *Japan International Cooperation Agency (JICA)*, menyatakan bahwa bahkan pada tahun 1950an dan 1960an, saat Jepang tengah

berusaha bangkit dari perang, pemerintah telah menginvestasikan sekitar 6-7% dari anggaran nasional untuk bencana dan pengurangan risiko bencana alam.

Bencana-bencana yang peneliti jabarkan adalah bencana geologi dan bencana klimatologi. Ada satu lagi bencana, yaitu ekstra-terrestrial yang diakibatkan oleh benda angkasa yang menghantam bumi. Bencana itu pernah terjadi dan membuat sebuah kawah yang hingga sampai hari ini masih ada. Asteroid yang jatuh itu adalah *Chicxulub*, asteroid yang menabrak bumi ini sekitar 65,5 juta tahun lalu, menjadi peristiwa penanda berakhirnya era *Mesozoikum* dan telah dihubungkan dengan kepunahan massal¹⁴. Dampak dari tabrakan itu adalah terbentuknya kawah yang dikenal sebagai *Chicxulub*, yang berpusat di Semenanjung Yucatán, Meksiko. Asteroid tersebut diperkirakan memiliki lebar antara 11 hingga 81 km, dengan massa berkisar antara $1,0 \times 10^{15}$ kg hingga $4,6 \times 10^{17}$ kg, dan energi kinetiknya diperkirakan berkisar antara $1,3 \times 10^{24}$ J hingga $5,8 \times 10^{25}$ J¹⁵.

Pada tahun 1908 terjadi sebuah ledakan yang mengakibatkan tiga orang meninggal dunia¹⁶, ledakan tersebut dikaitkan dengan semburan udara dari asteroid batu yang berukuran sekita 100 meter (330 kaki) peristiwa ini di klasifikasikan sebagai tumbukan, meski tidak ada kawah tumbukan yang ditemukan. Objek yang menyebabkan ledakan diperkirakan telah hancur pada

¹⁴ Schulte, Peter; Kontny, Agnes (2005). Large Meteorite Impacts III. Geological Society of America.

¹⁵ Durand-Manterola, Hector Javier; Cordero-Tercero, Guadalupe (2014-03-19). "Assessments of the energy, mass and size of the Chicxulub Impactor" <https://arxiv.org/abs/1403.6391> (Diakses 20 Juli 2023)

¹⁶ Jay, Paul. "The Tunguska event". CBC News. <https://www.cbc.ca/news/science/the-tunguska-event-1.742329> (Diakses tanggal 20 July 2023)



Gambar 2.2.2 Meteor *Chelyabinsk*
Sumber: *National Geographic*

ketingga antara 5 hingga 10 kilometer di atas permukaan bumi, sehingga tidak langsung menabrak permukaan bumi¹⁷. Selain itu pernah juga terjadi di tahun 2013, tepatnya 15 Februari tepat di atas langit Rusia, meteor itu diberi nama *Meteor Chelyabinsk* beruntungnya meteor ini tidak jatuh menghantam bumi, ini terlihat pada gambar 2.2.2. Menurut Akademis Sains Rusia, meteor itu seberat 10 ton, dengan kecepatan 54.000 kph saat memasuki atmosfer bumi¹⁸.

Jepang sangat serius dalam upaya penanganan bencana alam, membuat masyarakat Jepang percaya pada pemerintah. Serta, dengan adanya bencana alam yang tak terduga, seperti meteor yang jatuh. Hal ini menjadi inspirasi bagi sutradara terkenal Makoto Shinkai untuk menciptakan karya *anime* yang menggambarkan ancaman bencana alam yang tak terduga dan tak pernah terbayangkan sebelumnya. Selain mengangkat bencana, Makoto Shikai menggabungkan bencana dengan proses tumbuh dewasa seseorang, yang biasa disebut usia *coming of age*.

¹⁷ Nemiroff, R.; Bonnell, J. "Tunguska: The Largest Recent Impact Event". Astronomy Picture of the Day. NASA. <https://apod.nasa.gov/apod/ap071114.html> (Diakses tanggal 22 Juli 2023).

¹⁸ Major, Jason. "Meteor Blast Rocks Russia". Universe today. <https://www.universetoday.com/99982/meteor-blasts-rock-russia/> (diakses 20 juli 2023)

2.3 Profil Makoto Shinkai (新海 誠)



Gambar 2.3.1 Makoto Shinkai
Sumber: Kompas.com

Gambar 2.3.1 di atas adalah foto Makoto Shinkai. Makoto Shinkai adalah salah satu sutradara terkenal Jepang. Lahir dengan nama Makoto Niitsu (新津誠). Makoto Shinkai lahir 09 Februari 1973 di Nagoya, Jepang. Makoto Shinkai lulus dari Fakultas Sastra, Universitas Chuo¹⁹. Setelah kelulusannya Makoto Shinkai bergabung dengan perusahaan *game*.

Karya-karya Makoto Shinkai sering kali menonjolkan tema *coming of age* atau perjalanan menuju kedewasaan. Hal ini terlihat dalam karakter utama yang sering kali merupakan remaja atau orang muda yang menghadapi tantangan dan perubahan dalam kehidupan mereka. Makoto Shinkai cenderung menggambarkan perasaan kompleks dan pertumbuhan emosional karakter-karakternya, sehingga penonton dapat merasa terhubung dengan perjalanan dan perkembangan mereka.

¹⁹ Situs resmi Universitas Chuo “新海誠監督×川田十夢氏、母校で対談”http://globalization.chuo-u.ac.jp/global_person/special/taidan4/ (Diakses 22 Juli 2023)

Selain tema *coming of age*, Makoto Shinkai juga dikenal karena memasukkan elemen bencana alam atau tema yang berkaitan dengan sesuatu yang mengancam kehidupan manusia dalam beberapa karyanya. Bencana alam ini bisa berupa badai, gempa bumi, atau fenomena alam lainnya yang mengubah dunia karakter-karakternya secara dramatis. Dalam film-filmnya, Makoto Shinkai menggambarkan bagaimana bencana alam dapat mengubah hidup dan hubungan antar karakter. Ini menciptakan konflik dan ketegangan yang mendalam, serta menyentuh aspek-aspek emosional yang kuat dalam cerita.

Kombinasi tema *coming of age* dengan bencana alam dalam karya-karya Shinkai memberikan dimensi yang lebih mendalam pada cerita-ceritanya. Perubahan alam yang besar seringkali mencerminkan perubahan dalam kehidupan karakter-karakternya, mengilustrasikan bagaimana kejadian di dunia luar dapat mencerminkan perubahan dalam diri manusia.

Melalui penceritaannya yang mendalam dan visual yang indah, Makoto Shinkai berhasil menarik perhatian penonton dari berbagai lapisan usia dan budaya. Karya-karyanya tidak hanya menghibur tetapi juga merangsang pemikiran tentang kehidupan, cinta, pertumbuhan pribadi, dan hubungan manusia dengan alam.

Dengan mengangkat tema-tema *universal* seperti pertumbuhan, perubahan, dan bencana alam, Makoto Shinkai telah menciptakan karya-karya yang tidak hanya dihargai di Jepang, tetapi juga diakui secara internasional. Kehadiran elemen-elemen ini dalam film-filmnya memberikan kedalaman

emosional dan pesan *universal* yang mampu menghubungkan penonton dari seluruh dunia.

Adapun karya-karya Makoto Shinkai yang bertema *coming of age* digabungkan dengan bencana alam adalah sebagai berikut.

2.3.1. *Hoshi no Koe* (ほしのこえ)

Tahun 2002, tahun debut Makoto Shinkai sebagai sutradara dan penulis film pendek yang diproduksinya sendiri yang berjudul *Hoshi no Koe* (ほしのこえ) atau *Voices of a Distant Star*²⁰.



Gambar 2.3.2 Poster Anime *Voices of a Distant Star*
Sumber: Imdb.com

Gambar 2.3.2 merupakan gambaran poster *anime Voices of a Distant Star*. Film ini menerima Penghargaan Spesial ke-6 dari *Japan Media Arts*

²⁰ Makoto Shinkai Official Portas Site “Makoto Shinkai Work” <http://en.shinkaiworks.com/profile> (Diakses 22 Juli 2023)

*Festival*²¹. Film ini berdurasi singkat, sekitar 25 menit, dan mengisahkan tentang kisah romansa dua remaja, Mikako Nagamine dan Noboru Terao. Mereka adalah teman dekat yang memiliki cita-cita untuk melanjutkan ke sekolah yang sama dan bergabung dalam ekstrakurikuler yang sama. Namun, takdir memisahkan mereka karena jarak dan waktu. Tidak terduga bagi Noboru, sahabatnya yang sangat dekat ini dipilih sebagai pilot robot luar angkasa yang bergabung dalam Angkatan Bersenjata Antariksa PBB (*UN Space Army*) untuk berperang melawan sekelompok alien bernama Tarsians—dinamai dari wilayah Tharsis di Mars di mana mereka pertama kali ditemui. Sebagai Agen Khusus, Mikako mengendalikan robot mecha raksasa yang disebut Tracer sebagai bagian dari skuadron tempur yang tergabung dalam kapal induk luar angkasa Lysithea.

Keduanya terus berkomunikasi melintasi ruang angkasa menggunakan fasilitas *e-mail* di ponsel mereka. Saat Lysithea melakukan perjalanan lebih jauh ke ruang angkasa, pesan-pesan mereka membutuhkan waktu yang semakin lama untuk mencapai Noboru di Bumi, dan respon mereka akhirnya berlangsung selama bertahun-tahun. Sementara itu, kapal induk Lysithea diserang oleh pasukan alien dari Mars yang dikenal sebagai Tarsian. Mikako pun ditugaskan ke misi di Jupiter untuk menyelamatkan bumi.

2.3.2. *Kumo no Mukō, Yakusoku no Basho* (雲のむこう、約束の場所)

Dua tahun kemudian, Makoto Shinkai mendapat pengakuan besar dengan film pertamanya yang berdurasi penuh, *Kumo no Mukō, Yakusoku no Basho* (雲の

²¹ Japan Media Arts Festival “第6回受賞作品：特別賞 Special Prize” https://j-mediaarts.jp/award/previous/6th/special_prize/ (Diakses 22 Juli 2023)

むこう、約束の場所) atau *The Place Promised in Our Early Days* film ini memenangkan penghargaan Film Animasi Terbaik di *Mainichi Film Concours ke-59*²². Durasi film ini adalah 1 jam 30 menit.



Gambar 2.3.3 Anime *The Place Promised in Our Early Days*
Sumber: Imdb.com

Poster dari anime *The Place Promised in Our Early Days* terdapat pada gambar 2.3.3. Film ini mengambil latar belakang pada masa krisis Perang Dunia II yang melanda Jepang. Ceritanya mengisahkan tentang tiga sahabat, yaitu Sayuri, Hiroki, dan Takuya. Mereka berpisah karena Jepang terbagi menjadi dua kubu yang berkonflik. Situasi kekacauan menyebabkan salah satu dari mereka, yakni Sayuri, menghilang tanpa jejak. Sementara Hiroki dan Takuya, yang merasa kehilangan, akhirnya tumbuh dan hidup secara terpisah di dua kubu yang berbeda.

²² Situs resmi Mainichi Film Award “毎日映画コンクール 第59回 (2004年)” <http://mainichi.jp/mfa/history/059.html> (Diakses 22 Juli 2023)

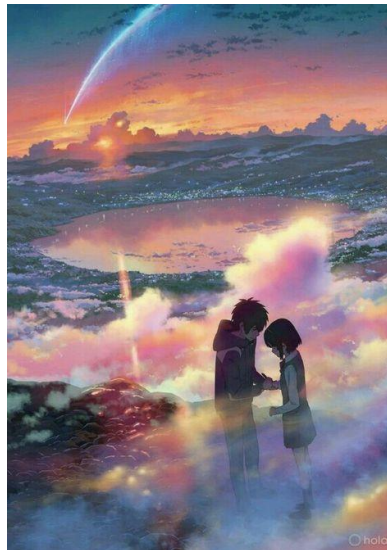
Beberapa tahun kemudian, Hiroki dan Takuya bertemu kembali dan memutuskan untuk mewujudkan impian masa kecil mereka dengan membangun pesawat mereka sendiri. Namun, mereka menemukan bahwa Sayuri sebenarnya sedang berada dalam keadaan koma di laboratorium rahasia yang berada di dalam menara itu. Dalam perjalanan mereka, Hiroki dan Takuya menghadapi tantangan dan misteri yang terkait dengan menara itu sendiri, dan mereka harus menghadapi konsekuensi dari tindakan mereka dalam perjalanan mencari teman mereka yang hilang.

Film ini menggabungkan elemen fiksi ilmiah dengan tema-tema tentang persahabatan, impian, kepercayaan, dan perjuangan melampaui batas. *The Place Promised in Our Early Days* menampilkan visual yang indah dan emosi yang mendalam, ciri khas dari karya-karya Makoto Shinkai.

2.3.3. *Kimi No Nawa* (君の名は)

Para penggemar animasi internasional mengetahui film ini dengan judul *Your Name*. Film animasi menjadi puncak kesuksesan bagi Makoto Shinkai dan mendapat pujian luar biasa dari penonton dan kritikus di seluruh dunia. Pada tahun 2016, film ini memenangkan banyak penghargaan. Keberhasilan film ini mengangkat citra Makoto Shinkai sebagai sutradara *anime* terkemuka yang mampu menggambarkan alur cerita yang mendalam dan menghadirkan visual yang menakjubkan. *Your Name* menjadi ikon dalam industri *anime* dan film Jepang secara keseluruhan, menginspirasi generasi baru pembuat film dan menunjukkan potensi global dari karya animasi Jepang. Untuk sinopsis *anime* ini

ada pada bab tiga, film inilah yang digunakan peneliti dalam penelitian karya Makoto Shinkai.



Gambar 2.3.4 *Kimi No Nawa*
Sumber: Pinterest

Gambaran tentang *Kimi No Nawa* terlihat pada gambar 2.3.4. Film ini merupakan sebuah film *anime* Jepang dengan genre fantasi yang ditulis dan disutradarai oleh Makoto Shinkai, serta diproduksi oleh *CoMix Wave Films*. Film ini mengisahkan tentang seorang siswi di pedesaan Jepang dan seorang siswa di Tokyo yang secara misterius bertukar tubuh. Cerita film ini didasarkan pada novel karya Makoto Shinkai yang juga berjudul sama, yang dirilis sebulan sebelum pemutaran perdana film. Perancangan tokoh dalam film ini dikerjakan oleh Masayoshi Tanaka, dan musiknya dibuat oleh *band rock* asal Jepang, Radwimps.

2.3.4. Tenki No Ko (天気の子)

Weathering With You adalah nama lain dari film animasi ini, film ini juga mengalami kesuksesan yang luar biasa dan meraih penghargaan yang menunjukkan popularitas dan kualitas film tersebut. Pada tahun 2019, film ini diakui visual yang mengagumkan dan alur cerita yang menarik. Film ini juga berhasil menarik perhatian di tingkat internasional dan membantu mengukuhkan nama Shinkai sebagai sutradara *anime* yang menghadirkan kualitas dan daya tarik universal. *Tenki No Ko* ini film animasi drama romantis Jepang dengan genre fantasi yang ditulis dan disutradarai oleh Makoto Shinkai, yang dikenal berkat filmnya pada tahun 2016 yang berjudul *Your Name* atau *Kimi No Nawa*.



Gambar 2.3.5 *Tenki No Ko*
Sumber: Pinterest

Gambaran tentang *Tenki No Ko* ada pada gambar 2.3.5. Film *Weathering with You* berlatar di Jepang yang dilanda oleh cuaca hujan yang sangat deras.

Cerita ini mengisahkan tentang Hodaka Morishima, seorang remaja SMA yang pindah ke Tokyo dan kemudian berteman dengan seorang anak perempuan yatim bernama Hina Amano, yang memiliki kemampuan untuk memanipulasi cuaca. Film ini diproduksi oleh *CoMix Wave Films*, Genki Kawamura, dan Story Inc., sementara musiknya dikomposisikan oleh Radwimps. Sinopsis dan penghargaan yang didapatkan oleh film ini ada pada bab tiga film ini yang peneliti gunakan dalam penelitian ini.

2.3.5. *Suzume no Tojimari* (すずめの戸締まり)

Suzume no Tojimari atau yang biasa disebut *Suzume* adalah sebuah film animasi petualangan fantasi Jepang tahun 2022 yang diproduksi oleh *CoMix Wave Films* dan didistribusikan oleh *Toho*. Film ini mengisahkan tentang seorang gadis SMA dan seorang pemuda misterius yang berusaha mencegah rangkaian bencana di seluruh penjuru Jepang. Proses produksi film ini dimulai pada tahun 2020 dan ditulis serta disutradarai oleh Makoto Shinkai.

Nanoka Hara dan Hokuto Matsumura menjadi pengisi suara utama dalam film ini. Desain karakter ditangani oleh Masayoshi Tanaka, sedangkan pengarah animasi oleh Kenichi Tsuchiya, dan pengarah seni oleh Takumi Tanji. Sementara itu, musik untuk film ini digarap oleh Radwimps dan Kazuma Jinnouchi.



Gambar 2.3.6 Poster *Suzume*
Sumber: Imdb.com

Tampakan poster dari *anime* *Suzume* terdapat pada gambar 2.3.6. *Suzume* telah diputar dalam format IMAX di Jepang pada tanggal 7 November 2022, dan dirilis secara nasional pada tanggal 11 November 2022. Film ini berhasil meraih pendapatan kotor sebesar 14 miliar yen (setara dengan 123,9 juta dolar AS), sehingga menjadi film dengan pendapatan kotor tertinggi keempat di Jepang pada tahun 2022²³. *Suzume* mungkin merupakan film pendek, namun kesan yang dihadirkan oleh karya ini tetap luar biasa. Meskipun tidak terlibat dalam kompetisi besar, *Suzume* berhasil menarik perhatian penonton dan mendapatkan apresiasi positif dari mereka. Meskipun durasinya singkat, *Suzume* berhasil menyentuh hati penonton dengan cerita yang penuh makna dan visual yang memikat. Penghargaan dari penonton dan industri untuk film ini datang

23 Anime News Network "Doraemon 2023 Film Stays at #1, The First Slam Dunk Back to #2" <https://www.animenewsnetwork.com/news/2023-03-14/doraemon-2023-film-stays-at-no.1-the-first-slam-dunk-back-to-no.2/.195917> (Diakses 24 Juli 2023)

dalam bentuk dukungan dan pengakuan atas kontribusi Shinkai dalam membentuk dunia animasi dengan karya-karya yang berkesan.

Setelah dianalisis, dapat ditarik kesimpulan bahwa hampir semua karya Makoto Shinkai memiliki tema tentang kehidupan anak remaja yang menghadapi transisi menuju usia dewasa, dan dia cenderung menambahkan unsur-unsur fantasi dalam narasinya dan menambahkan plot twist untuk membangun cerita dalam film-filmnya.

2.1 Narasi dan *Plot Twits*

Narasi adalah sebuah cerita atau peristiwa yang terjadi secara berurutan dan tersusun (Barker 2018:186). Naratif (*narrative*) adalah representasi peristiwa nyata atau fiktif yang di dalamnya terdapat perubahan keadaan atau situasi yang dibangun berdasarkan urutan waktu melalui tindakan dan karakter sebagai sarana komunikasi cerita seseorang kepada orang lain (Didipu 2019:166).

Sebuah narasi adalah suatu bentuk teks yang telah dirangkai secara khusus untuk menggambarkan serangkaian peristiwa atau tindakan yang dihubungkan secara logis dan memiliki hubungan yang saling terkait. Hal ini menciptakan sebuah jalinan cerita yang unik (Danesi, 2012:164).

Narasi memerlukan tindakan. Sebuah telepon, mobil, dan detektif tidak menghasilkan narasi sampai mereka digerakkan oleh serangkaian tindakan: telepon berdering, detektif menjawab, kemudian melompat di dalam mobil. Narasi

membutuhkan hadirnya karakter. Karakter merujuk pada tokoh/aktor dan juga sifat dari tokoh tersebut (Altman, 2008:10-15).

Girard Ganette menyatakan bahwa narasi merupakan representasi dari peristiwa atau serangkaian peristiwa. Dalam konteks ini, baik teks, film, berita, maupun kegiatan apapun yang memiliki tujuan untuk memberikan informasi dapat dikategorikan sebagai narasi jika terdapat rangkaian peristiwa atau serangkaian peristiwa (Eriyanto, 2013:1-2).

Abbot (2002:12) berpendapat bahwa naratif adalah representasi dari sebuah peristiwa atau rangkaian dari peristiwa. Abbot lebih menekankan konsep “peristiwa” (*event*) sebagai kata kunci dalam sebuah naratif. Sebagian pakar menggunakan kata “tindakan” (*action*). Tanpa suatu peristiwa atau tindakan, itu mungkin hanya sebuah "deskripsi," "eksposisi," "argumen," "lirik," atau yang lainnya.

Currie (2010:1) berpendapat bahwa narasi adalah artefak representasional yang berfungsi, karena niat pembuatnya, untuk bercerita. Sebuah narasi menyampaikan banyak aspek dari cerita yang diceritakannya secara implisit, bukan secara eksplisit. Selain bercerita, narasi dapat mengungkapkan sudut pandang tertentu pada cerita yang mereka ceritakan dengan merepresentasikan peristiwa seperti yang terlihat oleh narator yang berada di dalam atau di luar cerita. Walaupun terkadang yang disajikan dalam naratif bukanlah sebuah kebenaran, misalnya naratif fiksi, namun kita bisa

memahami dan menerima bahwa isi cerita dalam naratif merupakan representasi dari kebenaran.

Narasi dari berbagai pakar memiliki karakteristik yang sama, yaitu merupakan representasi dari sebuah fakta atau fiktif, harus memiliki urutan waktu, harus memunculkan perubahan secara implisif maupun eksplisif, sebagai sarana komunikasi, dan memerlukan tindakan dan karakter (Didipu, 2019:165)

Narasi menghadirkan sebuah cerita. Cerita adalah rangkaian peristiwa yang melibatkan tokoh-tokoh. Oleh karena itu, narasi adalah bentuk komunikasi yang menghadirkan rangkaian peristiwa yang disebabkan dan dialami oleh tokoh. (Jahn, 2005)

Dalam sebuah narasi terdapat cerita dan plot. Cerita sendiri adalah serangkaian peristiwa, sedangkan plot adalah alur dari sebuah peristiwa tersebut atau bagaimana seseorang menceritakan sebuah peristiwa (Pratista:2017).

Seymour Chatman (1980) dalam Rosman (2009:53) Cerita adalah inti (*content*) dari suatu narasi yang mencakup rangkaian peristiwa atau tindakan, serta melibatkan kehadiran (*existen*) karakter dan latar tempat. cerita atau *story* adalah apa yang dinarasikan atau apa yang digambarkan (*Ibid* 1980)

Anderson (2006) dan Lukens (2007) dinyatakan bahwa struktur plot adalah cara di mana unsur-unsur cerita disusun (dimodifikasi oleh Kansas Reading Academy, 2010).

Chen (*The Elements of Literature*, n.d.) menyatakan bahwa serangkaian peristiwa dalam sebuah cerita harus saling terhubung, di mana setiap kejadian memiliki tujuan tertentu. Struktur plot adalah tentang membangun koneksi antara peristiwa-peristiwa tersebut, menunjukkan sebab-akibat, dan menampilkan hubungan-hubungan di antara mereka.

Ada beberapa macam tipe plot, Anderson (2006) dan Lukens (2007) telah mengidentifikasi empat jenis plot utama (dimodifikasi oleh Kansas Reading Academy, 2010). Jenis pertama adalah plot linear, di mana cerita disusun secara logis dan tidak tergantung pada kebetulan. Jenis kedua adalah plot episodik, yang terdiri dari episode-episode yang berbeda tetapi saling terkait dan dapat dinikmati secara terpisah. Jenis ketiga adalah plot kumulatif, yang mengandung banyak pengulangan frasa, kalimat, atau peristiwa dengan penambahan elemen baru setiap kali ada pengulangan. Yang terakhir adalah plot melingkar, yang menggambarkan karakter-karakter berakhir di tempat yang sama seperti pada awal cerita.

Pratista (2017) plot saling berkaitan dengan urutan waktu sehingga membagi plot menjadi dua jenis, dalam buku *Memahami Film*. Pertama pola linear, plot film yang menggunakan pola ini berjalan sesuai dengan susunan peristiwa tanpa ada intrupsi yang signifikan. Dengan menggunakan pola ini akan lebih mudah memahami hubungan kausalitas dalam sebuah cerita. Kedua pola nonlinear, yaitu plot dengan urutan waktu yang jarang digunakan, dengan memanipulasi urutan waktu sehingga plotnya menjadi berubah membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas.

Dari uraian tersebut, terlihat bahwa ada berbagai jenis plot yang diakui, tergantung pada fokus khusus yang telah ditentukan. Jenis-jenis plot yang telah dijelaskan di atas merupakan contoh-contoh umum dari berbagai jenis plot yang biasa dikenal di kalangan mahasiswa sastra.

Plot twist adalah perangkat naratif yang dirancang untuk mengubah penerimaan narasi menjadi sebuah pengalaman yang didominasi oleh kejutan, memengaruhi cara penonton memahami dan menghargainya secara estetis (Lopez 2020). *Plot twists* adalah perkembangan mengejutkan dalam sebuah cerita (NY Book Editors, 2018).

Nurgiyantoro (2015:147-149) menyatakan bahwa plot memiliki kedudukan yang lebih tinggi dan kompleks daripada cerita itu sendiri. Plot membawa unsur misteri, yang tidak hanya untuk dipahami, tetapi juga perlu dikembangkan, sehingga menuntut kehadiran elemen kecerdasan.

Dalam *Filmmaker's Dictionary, 2000*. Mendefinisikan *Plot twists* sebagai salah satu jenis alur cerita yang memperkenalkan perubahan radikal dalam arah atau hasil yang diharapkan dari alur cerita dalam sebuah karya fiksi.

Contoh paling jelas adalah di mana emosi kejutan yang dipicu oleh alur cerita mengarah pada penilaian apresiatif yang positif atas pertunjukan tersebut (*Ibid* 2020).

2.2 Naratologi dan Studi Film

Naratologi asal katanya dari *narratio* dan *logos*. *Narratio* yang dalam bahasa latin berarti cerita, perkataan, hikayat, dan kisah. Sedangkan *logos* berarti ilmu (Ratna 2008:128). Dalam KBBI naratologi adalah studi tentang narasi dan struktur naratif. Kajian narasi sangat penting karena penataan ruang dan waktu kita dalam bentuk narasi merupakan salah satu cara utama kita mengonstruksi makna secara umum. Oleh karena itu, kata naratologi (*narratology*) digunakan sebagai istilah lain dari teori naratif (*narrative theory*) yang mengacu terhadap studi naratif sebagai jenis (Didipu, 2019: 12-31).

Menurut Rimmon-Kenan (1986) naratologi, adalah cabang dari teori naratif. Sedangkan menurut Roland Barthes berpendapat bahwa semua narasi memiliki struktur yang sama dan dalam setiap kalimat, ada banyak makna. Pada hakikatnya naratologi adalah ilmu semiotik yang menampilkan tentang makna dalam sebuah cerita yang diterapkan dalam analisis cerita. Teori wacana (teks) naratif juga disebut naratologi. Keduanya diartikan sebagai seperangkat konsep mengenai cerita dan penceritaan (Ratna, 2008:128).

Todorov memperkenalkan istilah yang menggambarkan naratologi sebagai "ilmu pengetahuan yang belum ada dan hanya sebatas hipotesis; sebut saja *naratologie* (dalam bahasa Prancis), atau sains naratif." (Interdisciplinary Center for Narratology, "The living haadbook of narratology". 2013. [http://wikis.sub.unihamburg.de/lhn/index.php?title= Narratology=2050](http://wikis.sub.unihamburg.de/lhn/index.php?title=Narratology=2050)).

Istilah sains naratif diberikan kepada naratologi karena pendekatannya didasarkan pada prinsip yang mengandung hukum, analisis, dan prosedur deskriptif. Naratologi berfungsi sebagai panduan dari model struktural dan linguistik dalam memahami dan menganalisis narasi (Pier 2015.)

Dalam pandangan Monica Fludernik tentang metode naratologi, ia mengungkapkan bahwa naratologi adalah studi mengenai narasi sebagai genre. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mendeskripsikan kombinasi yang konstan, beragam, dan khas dari unsur-unsur narasi, serta untuk mengklasifikasikan cara karakter teks naratif tersebut berhubungan dengan model teori (Fludernik, 2009:8)

Dalam penelitian naratologi, narator memiliki peran penting karena ia berfungsi sebagai pengirim cerita di dalam cerita itu sendiri. Identitas narator, sejauh mana identitas itu diungkapkan dalam teks, dan pilihan-pilihan yang tersedia yang memberikan teks karakter yang khas, semuanya menjadi hal yang signifikan dalam kajian naratologi (Bal, 1997).

Seperti yang diungkapkan oleh Currie (2011: 324), narasi dapat mengungkapkan sudut pandang tertentu dalam cerita yang mereka ceritakan dengan merepresentasikan peristiwa sesuai dengan perspektif narator yang berada di dalam atau di luar cerita. Sudut pandang memang sangat erat kaitannya dengan narator, karena sudut pandang ini menentukan bagaimana identitas narator diceritakan (Stephens, 2010).

Film studi memiliki peran khusus dalam eksplorasi budaya. Film dipelajari karena memiliki nilai seni, ditinjau melalui perspektif sejarah sebagai tradisi yang berharga, dan dianalisis dalam konteks perubahan teknologi produksi. Film juga sering dianggap sebagai bagian dari industri budaya yang kontroversial, namun juga menjadi tempat penting untuk produksi identitas individu dan nasional (Storey 2006) .

Dalam penelitian tentang film, ada juga kajian naratologi yang memfokuskan pada analisis kemiripan struktur dan fungsi cerita dalam film. Dengan kata lain, naratologi pada film berusaha untuk memahami bagaimana cerita dalam film disusun dan mengapa menggunakan pendekatan tertentu. Pendekatan tertentu ini mencakup aspek-aspek estetika dan elemen mikro dari pengaturan adegan, penyuntingan, framing, serta bagaimana sebuah cerita disampaikan (Benyahia dan Mortimer 2012).

Maksud dari pernyataan ini adalah dengan kajian naratologi ini, para peneliti film berusaha untuk mendalami pemahaman tentang keefektifan dan daya tarik cerita dalam film, dan bagaimana teknik-teknik tertentu dapat menciptakan pengalaman sinematik yang lebih kuat dan meyakinkan bagi penonton.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa studi film menggunakan naratologi adalah pendekatan atau disiplin ilmu dalam analisis dan penelitian film yang berfokus pada struktur dan fungsi cerita dalam film. Metode ini berusaha untuk memahami bagaimana cerita dalam film disusun, termasuk unsur-unsur naratif seperti plot, karakter, tema, dan aliran cerita.