

**REPRESENTASI *CULTURAL SHOCK* DALAM ANIME *SWORD ART ONLINE*KARYA TOMOHIKO ITO**

**(KAJIAN SOSIOLOGI SASTRA)**

**伊藤智彦がかんとされていた『ソードアートオンライン』におけるカルチャショックのレフレックション」**

**(（精神分析の研究）**

**Skripsi**

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh :

Chomsatul Lailatuz Zahro

13020219130053

**PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2023**

**REPRESENTASI *CULTURAL SHOCK* DALAM ANIME *SWORD ART ONLINE*KARYA TOMOHIKO ITO**

**(KAJIAN SOSIOLOGI SASTRA)**

**伊藤智彦がかんとされていた『ソードアートオンライン』におけるカルチャショックのレフレックション」**

**(（精神分析の研究）**

**Skripsi**

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh :

Chomsatul Lailatuz Zahro

13020219130053

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2023**

HALAMAN PERNYATAAN

 Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi / penjiplakan.

Semarang, 29 Oktober 2023

Penulis,

Chomsatul Lailatuz Zahro

HALAMAN PERSETUJUAN

 Skripsi dengan judul “Representasi *Cultural shock* dalam Anime *Sword Art Online*Karya Tomohiko Ito(Kajian Sosiologi Sastra)” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada tim penguji skripsi pada : 31 Oktober 2023.

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing

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

NIP.197407222014092001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Representasi *Cultural Shock* dalam Anime *Sword Art Online* Karya Tomohiko Ito Kajian Sosiologi Sastra” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Studi Strata-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro pada tanggal 30 November 2023.

Tim Penguji Skripsi

Ketua Penguji,

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

NIP.197407222014092001

Anggota I,

Dian Annisa Nur Ridha S.S.,M.A. ...............................................



NPPU.H.7.198904292022042001

Anggota II,

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

NIP.197307152014091003



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Bahkan hal sekecil apapun, tanpa sadar bisa mempengaruhi masa depanmu.”

Skripsi ini saya persembahkan kepada diri saya sendiri, Chomsatul Lailatuz Zahro. Pribadi yang tidak pernah percaya diri dengan kemampuannya. Selamat, kamu berhasil melewati salah satu fase sulit dalam hidupmu.

Tidak lupa, keluarga yang selalu mendukung saya, Bapak, Mamak, Mbak Tuti, Mbak Dwi, Mbak Lis, Mbak Erna. Sesuai janjiku, aku berhasil lulus kuliah, walaupun meloncok 1 semester hehe.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, dengan rahmat dan karunia-Nya, penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini.

 Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi berjudul “Representasi *Cultural shock* dalam anime *Sword Art Online* Karya Tomohiko Ito Kajian Sosiologi Sastra” ini telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Karena itu, penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Nurhayati, M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro;
2. Bapak Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum selaku ketua Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, atas dukungan moril yang diberikan;
3. Ibu Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum selaku dosen pembimbing yang selalu sabar membimbing saya, memberikan pemahaman kepada saya tentang banyak hal sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik. Beliau juga salah satu orang yang telah mengubah karakter saya menjadi sedikit berani dan lebih percaya diri dengan apa yang saya miliki, saya ucapkan banyak terima kasih;
4. Ibu Fajriana Noviana, S.S., M.Hum selaku dosen wali, salah satu dari 2 dosen yang mengingat nama panggilan saya “Ella”. Terima kasih atas kesediannya memberikan pengarahan, dukungan, serta nasihat-nasihatnya selama ini;
5. Seluruh dosen program studi Bahasa dan Kebudayaan jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, atas kesabaran dan keikhlasan saat mentransfer ilmu kepada saya hingga saat ini;
6. Seluruh teman jurusan BKJ 19, walaupun kita hanya kuliah tatap mata kurang lebih 1 semester, namun Insya Allah penulis akan selalu mengingat kalian semua.
7. Sahabat Banjarsari Gang, Rini, Winny, Muti, Caca, Fikrin. Kenangan kita selama penyusunan skripsi sungguh indah. Karena kita kuliah di masa corona, tentu saja kita jarang merasakan sensasi kuliah di kampus, namun karena kalian, penulis merasa kita benar-benar “kuliah” dengan tiap hari mengerjakan skripsi di UPT, makan siang bersama hasil War Food Truck, sungguh kenangan tak terlupakan. Penulis mengucapkan terima kasih dan maaf atas segalanya. *See you on top!*
8. Rizka, Gishel, Nadia. Sahabatku juga walau mereka tidak ngekos di Banjarsari, terima kasih atas segala dukungannya, tempat curhat ketika revisian terasa berat. Penulis berterima kasih dan maaf atas segalanya. *See you on top!*
9. Sahabat jauhku, Ayu, Dea, Seli, Zaida. Terima kasih telah memotivasi dan menjadi teman penghilang penatku di kampung halaman.
10. Alip, Uwik, Rizki, Zidan, Dafa, penghuni grup WA “Pemuda Biasa Aja”, yang kerap menjadi teman deeptalk dan mabar di kampung halaman. Terima kasih atas segala dukungannya.
11. Sensei-gata dan siswa Magita Jaya Perkasa yang selalu memberi semangat saat saya izin bekerja untuk melakukan bimbingan, terima kasih banyak. Selanjutnya saya tidak izin untuk bimbingan lagi hehe.
12. Keluargaku tercinta, Bapak, mamak, Mbak Tuti, Mbak Dwi, Mbak Lis, Mbak Erna. Terima kasih kalian tetap mendukung saya, walau saya tau saya bukan anak dan adik yang baik, selalu memberikan semangat dan dorongan walau skripsi saya tidak bisa diselesaikan di semester 8. Tak terhitung seberapa besar dukungan material maupun dukungan moral yang saya terima dari kalian. I love you so much.
13. Ponakan-ponakanku dirumah, Chesya dan Shakeera yang sudah tidak lucu lagi, tapi selalu membuat saya merasa berharga dan disayangi, Najla dan Kumik, dengan kelucuannya membuat penat saya mengerjakan skripsi sejenak hilang ketika pulang ke rumah. Serta ponakan-ponakan saya yang jauh dari rumah, Gilang, Afika, Adzkia, Abas, Agam, kalian selalu memberi saya motivasi agar suatu saat saya menjadi *rich aunty*.
14. Wahyu Setiawan Juldi, teman berkeluh kesah setiap waktu. Terima kasih telah mendengarkan segala keluhan saya dengan baik, menjadi seorang yang selalu menyemangati dan membuat saya merasa bahwa diri saya berharga dan dicintai sehingga dapat bangkit lagi ketika stress mengerjakan skripsi ini. Semoga kamu pun dapat menyelesaikan studimu dengan baik dan lancar. Jika dipertemukan lagi, semoga bertemu di waktu yang tepat. Jika memang bukan takdir kita, semoga kita berdua diberikan kebahagiaan selalu. Sekali lagi Terima Kasih!
15. Chomsatul Lailatuz Zahro, terima kasih telah berhasil menyelesaikan skripsi ini walau sering rasanya ingin menyerah. お疲れ様でした！！

 Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Maka dari itu, penulis akan merasa sangat senang apabila pembaca berkenan memberikan kritik dan saran demi perbaikan di masa mendatang.

Semarang, 29 Oktober 2023

Penulis,

Chomsatul Lailatuz Zahro

DAFTAR ISI

[HALAMAN PERNYATAAN ii](#_Toc149510117)

[HALAMAN PERSETUJUAN iii](#_Toc149510118)

[HALAMAN PENGESAHAN iv](#_Toc149510119)

[MOTTO DAN PERSEMBAHAN v](#_Toc149510120)

[PRAKATA vi](#_Toc149510121)

[DAFTAR ISI ix](#_Toc149510122)

[ABSTRACT x](#_Toc149510123)

[INTISARI xi](#_Toc149510124)

BAB I [PENDAHULUAN 1](#_Toc149510125)

[1.1 Latar Belakang 1](#_Toc149510126)

[1.2 Rumusan Masalah 3](#_Toc149510127)

[1.4 Ruang Lingkup Penelitian 4](#_Toc149510128)

[1.5 Manfaat Penelitian 4](#_Toc149510129)

[1.6 Sistematika Penulisan 5](#_Toc149510130)

BAB II[TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI 7](#_Toc149510132)

[2.1 Penelitian Terdahulu 7](#_Toc149510134)

[2.2 Kerangka Teori 9](#_Toc149510135)

BAB III [METODE PENELITIAN 17](#_Toc149510137)

[3.1 Jenis Penelitian 17](#_Toc149510139)

[3.2 Sumber Data 18](#_Toc149510140)

[3.3 Langkah-langkah Penelitian 18](#_Toc149510141)

BAB IV [ANALISIS STRUKTUR NARATIF FILM DAN TAHAPAN *CULTURAL SHOCK* 21](#_Toc149510143)

[4.1 Struktur Naratif Film 21](#_Toc149510145)

[4.2 Tahapan gegar Budaya/ Stage Of *Cultural shock* 48](#_Toc149510146)

BAB V [SIMPULAN 59](#_Toc149510147)

[DAFTAR PUSTAKA 62](#_Toc149510148)

[要旨 64](#_Toc149510149)

[LAMPIRAN 67](#_Toc149510150)

ABSTRACT

Zahro, Chomsatul Lailatuz. 2023. "Reperesentation of Cultural shock in Sword Art OnlineAnime by Tomohiko Ito, a Sociology of Literature Study". Thesis, Department of Japanese Language and Culture, Faculty of Humanities, Diponegoro University. Advisor Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.

 The topic of this research is "Cultural shock Representation in the Sword Art Online Anime by Tomohiko Ito, a Sociology of Literature Study". This research has 2 objectives, the first is to describe the narrative elements in the Sword Art Online anime and the second is the representation of culltural shock in the Sword Art Online anime.

 The method used to obtain data is library research. The Sociology of Literature approach is used because this research raises the issue of cultural shock in the Sword Art Online anime. The theory used in this research is the theory of Film Narrative Structure in Himawan Pratista's book, and the theory of cultural shock by Kalervo Oberg and Gullahorn & Gullahorn.

 The result is that some characters in Sword Art Online only survive until the crisis stage and choose to commit suicide, and some manage to pass all stages in cultural shock so that they can continue their lives well.

**Keywords: Literary sociology, Sword Art Online, Cultural shock, cultural shock, Movie narrative.**

INTISARI

Zahro, Chomsatul Lailatuz. 2023. “Reperesentasi *Cultural Shock* dalam Anime *Sword Art Online* Karya Tomohiko Ito Kajian Sosiologi Sastra”. Skripsi, Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Pembimbing Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.

 Penelitian ini mengambil topik “Reperesentasi *Cultural Shock* dalam Anime *Sword Art Online* Karya Tomohiko Ito Kajian Sosiologi Sastra”. Penelitian ini memiliki 2 tujuan, yang pertama adalah mendeskripsikan unsur-unsur naratif pada anime *Sword Art Online* dan yang kedua adalah representasi *culltural shock* dalam anime *Sword Art Online*.

 Teknik yang digunakan untuk memperoleh data adalah studi pustaka. Pendekatan Sosiologi Sastra digunakan karena penelitian ini mengangkat permasalahan *cultural shock* dalam anime *Sword Art Online*. Teori yang digunakan dalam penulisan ini adalah teori Struktur Naratif Film dalam buku milik Himawan Pratista, dan teori *cultural shock* oleh Kalervo Oberg dan Gullahorn & Gullahorn.

 Hasil yang dicapai adalah sebagian tokoh dalam *Sword Art Online* hanya bertahan hingga *crisis stage* dan memilih bunuh diri*,* dan sebagian lagi berhasil melewati seluruh tahap dalam *cultural shock* sehingga bisa melanjutkan hidupnya dengan baik.

**Kata Kunci : Sosiologi sastra, *Sword Art Online,Cultural shock*, gegar budaya, Naratif film.**

**BAB I**

PENDAHULUAN

* 1. Latar Belakang

Sastra adalah deskripsi pengalaman kemanusiaan yang memiliki dimensi personal dan sosial sekaligus serta pengetahuan kemanusiaan yang sejajar dengan bentuk hidup itu sendiri. Penulis mengambil salah satu jenis karya sastra, yaitu anime. Anime adalah animasi asal Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer, dalam bahasa Jepang disebut *animeshon* アニメション yang kemudian disingkat menjadi anime アニメ。

 Penelitian ini membahas analisis karya sastra berbentuk *anime* yang akan dikaji dengan analisis sosiologi sastra. Teori sosiologi sendiri digunakan untuk menganalisis dan memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada dalam dunia yang terbentuk dalam karya sastra, sehingga dapat disebut sosiologi sastra.

 Salah satu karya sastra yang penulis ambil yaitu karya sastra berupa anime. Kata anime adalah sebutan untuk animasi yang berasal dari Jepang, berasal dari kata アニメション kemudian disingkat menjadi アニメ. Salah satu studio produksi Anime yang cukup terkenal di dunia yaitu Aniplex Inc. (株式会社アニプレックス Kabushiki-gaisha Anipurekkusu) milik Sony Music Entertainmen Japan. Dalam penelitian ini, penulis mengambil salah satu anime yang cukup terkenal produksi studio Aniplex, yaitu *Sword Art Online*season 1yang rilis pada bulan Juli hingga Desember 2012, dan berjumlah 25 episode. Meskipun rilis pada tahun 2012, anime ini berlatar di tahun 2022-2025, bercerita tentang gambaran masa depan, dimana kemajuan teknologi berakibat fatal.

Anime ini menceritakan kehidupan pemain gim*virtual reality*yang terjebak di dunia virtual dan tidak bisa *logout*atau keluar ke dunia nyata. Terdapat perbedaan cara hidup dan tempat tinggal antara dunia virtual dan dunia nyata yaitu latar dan gaya bangunan, makanan, kebiasaan, lingkungan, hingga pekerjaan, sehingga mereka merasa sangat tertekan terhadap apa yang mereka alami.

 Para pemain dituntut bertahan hidup dan mengumpulkan uang dengan cara berburu monster. Mereka juga akan mati di dunia nyata jika mati di dalam gim ini. Hal ini menimbulkan rasa tertekan, ketakutan, kecemasan, dan depresi. Beberapa dari mereka juga memutuskan untuk bunuh diri. Hal-hal tersebut dapat terjadi ketika seseorang mengalami gegar budaya karena tidak terbiasa dengan hal-hal yang ada di sekitar mereka.

 Gegar budaya, atau dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *cultural shock*, merujuk pada perasaan ketidaknyamanan atau kebingungan yang dirasakan oleh seseorang ketika mengalami perbedaan budaya yang signifikan. Perasaan ini dapat muncul ketika seseorang berada di lingkungan yang berbeda dari yang biasa ia alami, seperti saat bepergian ke luar negeri atau bekerja di tempat yang memiliki budaya yang berbeda.

Gegar budaya dapat muncul dalam berbagai situasi, seperti ketika seseorang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang yang berbicara bahasa yang berbeda atau ketika seseorang mengalami perbedaan dalam cara pandang dan nilai-nilai budaya. Perasaan ini dapat menyebabkan stres dan kecemasan, serta dapat mempengaruhi kesejahteraan fisik dan emosional seseorang.

Namun, gegar budaya juga dapat menjadi kesempatan bagi seseorang untuk memperluas wawasan dan memperkaya pengalaman hidup. Dengan mengalami perbedaan budaya yang signifikan, seseorang dapat belajar untuk memahami dan menghargai cara pandang dan nilai-nilai budaya yang berbeda.

 Dari hal tersebut diatas, alasan penulis meneliti tokoh dalam anime *Sword Art Online*ditinjau dari segi sosiologi adalah adanya gegar budaya yang dialami oleh tokoh dalam anime tersebut, bukan hanya satu dua orang, namun ribuan orang mengalaminya. Gegar budaya juga merupakan hal yang sering terjadi di dunia nyata, apalagi dengan perkembangan teknologi yang cukup cepat. Gegar budaya seringkali dianggap remeh, namun teryata efek dari gegar budaya dapat menjadi cukup fatal, berupa kecemasan berlebih, hingga kehilangan nyawa.

* 1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dibahas dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana struktur naratif yang terdapat dalam anime *Sword Art Online*Season 1?;
2. Bagaimana gambarantahapan *cultural shock* yang dialami tokoh dalam anime *Sword Art Online*Season 1*?*
	1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang hendak dicapai yaitu :

1. Mendeskripsikan struktur naratif yang terdapat dalam anime *Sword Art Online*Season 1 meliputi cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu batasan informasi cerita, dan struktur tiga babak;
2. Mendeskripsikan gambaran*cultural shock* yang dialami oleh tokoh dalam anime *Sword Art Online*Season 1.
	1. Ruang Lingkup Penelitian

Objek material yang digunakan dalam kajian ini adalah serial anime berjudul *Sword Art Online*produksi studio Aniplex, yang disutradarai oleh Tomohiko Ito dan dirilis pada 7 Juli 2012 – 22 Desember 2012. Penulis hanya meneliti season 1, dikarenakan penulis fokus pada kejadian-kejadian yang terjadi dalam anime yang berlatar digim*Sword Art Online* saja, sedangkan pada season selanjutnya, sudah berlatar di gim lain. Objek formal yang digunakan dalam kajian ini adalah teori naratif film oleh Himawan Pratista, dan pendekatan sosiologi sastra mengenai tahapan-tahapan *cultural shock* oleh Oberg.

* 1. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis maupun praktis.Secara teoretis memberikan informasi tentang sastra dan anime Jepang kepada para pembaca, dalam aspek sosiologi sastra dapat menambah wawasan kepada pembaca mengenai tahapan-tahapan ketika seseorang maupun sekelompok orang mengalami *cultural shock*. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca untuk memahami teori naratif dan teori sosiologi sastra dalam mengkaji karya sastra.

* 1. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berfungsi untuk mempermudah pembaca dalam mengetahui bagian-bagian yang terdapat dalam penelitian. Adapun sistematika penulisan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu :

Bab I merupakan pendahuluan. Bab ini membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, landasan teori, dan sistematika penelitian.

Bab II merupakan tinjauan pustaka dan kerangka teori. Bab ini berisi tinjauan penelitian-penelitian sebelumnya serta pemaparan mengenai teori-teori yang mendukung objek penelitian, yaitu teori struktur naratif film Himawan Pratista, Teori *Cultural shock* Oberg Kalvero, dan teori turunan Oberg Kalvero oleh Gullahorn dan Gullahorn.

Bab III merupakan metode penelitian. Bab ini berisi uraian langkah-langkah yang digunakan peneliti dalam menganalisis karya sastra.

Bab IV bagian analisisstruktur naratif film dan tahapan *cultural shock*. Bab ini membahas pengaplikasian teori struktur naratif dan teori sosiologi sastra meliputi gambaran tahapan gegar budaya/*cultural shock* dalam anime *Sword Art Onlineseason 1*.

Bab V penutup. Bab ini terdiri atas simpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan.