



**PERUBAHAN PERILAKU TOKOH “KASHIWAZAKI AKANE” DALAM
ANIME *KAZE GA TSUYOKU FUITEIRU* KARYA MIURA SHION**

KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA

三浦しをんのアニメの『風が強く吹いている』における柏崎茜行動変化：心理学的な文学研究

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Strata 1

Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh:

Eureka Diaz Airin

NIM 13020219140090

PROGRAM STUDI STRATA 1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2025

Commented [da1]: Judul film diberi tanda kurung tebal
『』
Judul diperbaiki.
Nama sutradara のアニメ『judul anime』における nama
tokoh の行動変化：心理学的な文学研究

**PERUBAHAN PERILAKU TOKOH “KASHIWAZAKI AKANE”
DALAM ANIME *KAZE GA TSUYOKU FUITEIRU* KARYA
MIURA SHION**

KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA

三浦しをんのアニメの『風が強く吹いている』における柏崎茜行動変化：心理学的な文学研究

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Strata 1

Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh:

Eureka Diaz Airin

NIM 13020219140090

PROGRAM STUDI STRATA 1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2025

Commented [da2]: Judul film diberi tanda kurung tebal 『』
Judul diperbaiki.
Nama sutradara のアニメ 『judul anime』における nama tokoh の行動変化：心理学的な文学研究

HALAMAN PERNYATAAN

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 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 plagiarisme/penjiplakan.

Semarang, Mei 2025



Penulis,

Eureka Diaz Airin

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan Judul “*Perubahan Perilaku Tokoh Kashiwazaki Akane dalam Anime Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru Karya Miura Shion, Kajian Psikologi Sastra*” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada Tim Penguji Skripsi.

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I



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

NIP. 197307152014091003

Halaman Pengesahan

Skripsi dengan judul "Perubahan Perilaku Tokoh Kashiwazaki Akane Dalam Anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru* Karya Miura Shion Kajian Psikologi Sastra" ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata 1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Pada tanggal: 26 Mei 2025

Tim Penguji Skripsi

Ketua

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

NIP. 197307152014091003.....



Anggota I

Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum.

NPPU. HL.7.197806162018071001.....



Anggota II

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

NIP. 198904292024062001.....



Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro



Prof. Dr. Slamet, S.S., M.Hum.

NIP. 197211191998021002

MOTTO

Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap." (QS. Al-Insyirah: 6-8)

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmaanirrahiim.

Skripsi ini penulis persembahkan untuk orang-orang yang selalu mendukung penulis, selama periode perkuliahan, yaitu:

1. Untuk penulis sendiri yang telah berjuang dan berusaha dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih karena telah berjuang dan teruslah berjuang untuk menghadapi fase hidup berikutnya.
2. Mama yang telah memberikan kasih sayang, serta berkorban dalam banyak hal, baik dalam bentuk materiil, maupun non- materiil, sehingga penulis dapat menyelesaikan masa studi. Terima kasih untuk Mama yang telah menjadi orang tua kuat, sabar dan pengertian dalam hidup penulis.
3. Dewanti, adikku, motivasi perjuanganku.
4. Budi *Sensei* selaku dosen pembimbing, terima kasih telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Tanpa bimbingan dan arahan beliau, skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan kemudahan yang diberikan oleh-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penyelesaian skripsi yang berjudul “Perubahan Perilaku Tokoh Kashiwazaki Akane Dalam Anime Inuyashiki Oleh Miura Shion Kajian Psikologi Sastra” ini tidak luput dari bantuan berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada:

1. Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya,
2. Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum., selaku Ketua Program Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.
3. Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum., selaku Dosen wali dari penulis. Terimakasih atas arahan, dan bimbingan yang telah diberikan selama penulis berkuliah.
4. Universitas Diponegoro. Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum selaku Dosen Pembimbing dalam penulisan skripsi ini. Terimakasih atas bantuan, arahan, dan nasihat yang telah Sensei berikan kepada penulis. Jasa dan kebaikan *Sensei* tidak akan penulis lupakan.
5. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan selama penulis berkuliah.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan, dan jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik, dan saran dari pembaca guna perbaikan pada waktu yang akan datang.

Semarang, Mei 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Eureka', with a stylized flourish at the end.

Eureka Diaz Airin

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Ruang Lingkup Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Kerangka Teori	10
2.2.1 Naratif	10
2.2.2 Hubungan Naratif dengan Ruang	11
2.2.3 Hubungan Naratif dengan Waktu	12
2.2.4 Struktur Tiga Babak	14
2.2.5 Teori Behaviorism Skinner	18
2.2.6 Psikis	18
2.2.7 Stimulus	19
2.2.8 Penguatan	19

2.2.9 Pengkondisian Operan	20
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	21
3.1 Jenis Penelitian.....	21
3.2 Pengumpulan data	22
3.3 Tahap Penyajian Data	23
BAB 4 PEMBAHASAN.....	24
4.1 Unsur Naratif anime Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru	24
4.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang.....	24
4.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu	30
4.1.3 Tahap Persiapan	32
4.1.3 Tahap Konfrontasi.....	38
4.1.4 Tahap Resolusi.....	40
4.2 Perubahan Perilaku Kashiwazaki Akane	42
4.2.1 Plot A: Akane direkrut secara paksa oleh Haiji	43
4.2.2 Plot B: Akane berkonfrontasi dengan Kakeru	53
4.2.3 Plot C: Akane mendapat bantuan dari Kakeru	56
BAB 5 PENUTUP	66
DAFTAR PUSTAKA	74

INTISARI

Eureka Diaz Airin. 2024. “Perubahan Perilaku Tokoh Kashiwazaki Akane Dalam Anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, Karya Miura Shion, Kajian Psikologi Sastra”. Skripsi, Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang. Pembimbing: Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum

Penelitian ini bertujuan memaparkan stimulus, serta penguatan yang mempengaruhi perubahan perilaku tokoh Kashiwazaki Akane dalam anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kajian kepustakaan. Teori yang digunakan untuk menganalisis anime ini adalah teori struktur naratif film oleh Himawan Pratista, dan Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan psikologi sastra menggunakan teori *behaviorism* oleh B.F. Skinner. Teori struktur naratif film meliputi hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak. Teori *behaviorism* meliputi stimulus dan respon, penguatan, dan pengkondisian operan digunakan untuk menganalisis perubahan perilaku tokoh Akane.

Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah, tingkat intensitas, dan frekuensi stimulus yang diterima Akane menghasilkan respons yang beragam, dimulai dari respons verbal secara spontan hingga perubahan perilaku yang menghasilkan perilaku baru yang bertahan dalam jangka waktu lama. Perubahan perilaku Akane sebagai hasil dari pengkondisian operan selama sembilan bulan meliputi perilaku secara fisik, dan psikis.

Kata Kunci: Anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, perubahan perilaku tokoh, Kashiwazaki Akane, *behaviorism*

ABSTRACT

Airin, Eureka Diaz, 2024. “Changes in Behavior of Kashiwazaki Akane from the anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, by Miura Shion, Psychological approach”, Undergraduate Thesis, Japanese Language and Culture Department, Faculty of Humanities, Diponegoro university, Semarang. Advisor: Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum.

The purpose of this research is to explain stimulus, and reinforcements that influence changes in the behavior of Kashiwazaki Akane from the anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*. The data collection method used in this research is library research method. The theory used to analyze the narrative structure of this anime is film narrative structure theory by Himawan Pratista. The approach used in this reasearch is psychological approach using behaviorism theory by B.F. Skinner. Film narrative structure theory includes the relationship between space and narrative, the relationship between time and narrative, and the three act structure. *Behaviorism* theory includes stimulus and response, reinforcements, and operant conditioning are used to analyze the change in behavior of Akane.

The conclusions reached based on this research is, the level of intensity, and the frequency of a stimulus received by Akane yields various response, starting from a spontaneous verbal response to a change in behaviour that yields a new behavior that lasts for a long time. Changes in behavior of Akane as a result of nine month long of operant conditioning includes behavior in physic, and psychic.

Keywords: Anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, changes in behavior of a character, Kashiwazaki Akane, behaviorism.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan karangan yang memiliki nilai keindahan yang bersumber dari imajinasi dan pengalaman hidup pengarang. Karya sastra dikarang dengan tujuan untuk menyampaikan isi kepala pengarang. Pesan-pesan ataupun suasana yang terkandung dalam suatu karya sastra belum tentu diterima atau dirasakan oleh penikmatnya dengan cara yang sama, dikarenakan penikmat dan pengarang karya sastra berasal dari latar belakang yang berbeda-beda. Setiap pengarang memiliki latar kebudayaan, sosial, dan zaman yang berbeda-beda. Pengarang karya sastra selaku manusia akan selalu merubah cara menjalani kehidupan secara tak berirama. Perubahan cara menjalani kehidupan ini tidak hanya berfaktor pada waktu, namun juga lingkungan, dan pengalaman yang didapat pengarang, perbedaan era tradisional, dan modern sebagai contoh. Karya sastra drama tradisional seperti wayang yang digemari masyarakat Indonesia pada era Sunan Kalijaga belum tentu akan digemari oleh masyarakat Indonesia modern era tahun 2020, begitupun karya sastra tahun 2020 yang belum tentu akan digemari masyarakat di era Sunan Kalijaga, oleh karena itu karya sastra merupakan karya yang dinamis, selalu mengalami perubahan seiring zaman berganti (Noor, 2015:1-17).

Kata anime berdasarkan KBBI online berarti film atau serial animasi Jepang. Anime adalah karya sastra yang populer di dunia sejak tahun 1980 hingga sekarang,

umumnya anime merupakan adaptasi dari manga, atau novel, dan berdurasi lima sampai enam puluh menit per episode. Anime tidak hanya menyajikan cerita berupa teks dan ilustrasi, anime menyajikan penggambaran latar dan tokoh yang lebih hidup daripada novel atau manga (Tavassi, 2017:8-11). Ketika kita membaca novel pada bagian dialog antar tokoh, kita terkadang hanya membayangkan tokoh-tokoh tersebut berdialog bukan menyaksikan langsung keadaan dunianya dengan panca indera kita. Ketika kita menyaksikan dialog antar tokoh dalam anime, kita juga dapat melihat suasana dan keadaan sekitar para tokoh, meski kita berfokus pada para tokoh. Anime juga menggiring perasaan para penikmatnya melalui efek suara, dan musik yang dimainkan di latar belakang, juga penjiwaan pengisi suara tokoh (Condry, 2013:54-56). Tokoh-tokoh dalam anime selalu digambarkan dengan karakteristik menonjol yang berbeda-beda antara satu anime dengan anime lainnya, perbedaan ini biasa berfaktor pada genre, juga pesan yang terkandung dalam anime tersebut. Tokoh dalam anime aksi biasanya digambarkan sebagai laki-laki maskulin bertubuh kekar, dipenuhi bekas luka, memiliki sifat serius, juga bersuara lantang. Sementara anime ber genre *romance comedy* yang mengambil latar kehidupan anak sekolah, memiliki tokoh yang berperampilan layaknya anak sekolah pada umumnya, anime ini juga menyoroti interaksi bernaung komedi dan percintaan antar tokoh.

Anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru* memiliki tema drama dan olahraga, memiliki latar berbagai daerah di Jepang, dan memiliki tokoh-tokoh yang mayoritas berlatar sosial mahasiswa. Cerita dimulai dari seorang mahasiswa bernama Akane, yang direkrut secara paksa kedalam klub lari oleh Haiji, mahasiswa tingkat akhir, yang juga

merupakan mantan pelari, yang berambisi untuk mengikuti pertandingan *ekiden* di Hakone di tahun terakhirnya.

Ekiden adalah pertandingan lari estafet dengan jarak total 217 km, yang dibagi menjadi sepuluh leg, yang diadakan setiap tahun. Peserta setiap tahunnya terdiri dari dua puluh universitas, setiap tim universitas beranggotakan sepuluh orang pelari inti, sehingga setiap pelari harus menempuh jarak dua puluh kilometer. *Ekiden* terbuka untuk atlet tingkat universitas di Jepang, dan mahasiswa pertukaran dari seluruh dunia, setiap atlet dalam tim yang mendaftar harus memiliki catatan waktu pertandingan lari tingkat nasional di tahun yang sama, kemudian mendapat peringkat sepuluh tercepat di babak kualifikasi *hakone ekiden yosenkai*, atau pernah mengikuti *ekiden* di tahun sebelumnya dan menempati posisi sepuluh tercepat (Eiji, 2015:4-6).

Haiji memerlukan tim beranggotakan sepuluh orang, karena tidak ada mahasiswa yang berminat bergabung dengan klub lari universitas, ia merekrut paksa sembilan orang mahasiswa, dengan menjebak mereka untuk tinggal di asrama dengan harga miring dengan tuntutan bergabung secara resmi dan mengikuti pertandingan. Tuntutan tersebut baru disampaikan ketika jumlah penghuni asrama genap sepuluh orang, dan telah merasa nyaman tinggal disana. Diantara sepuluh hanya dua yang memiliki pengalaman sebagai pelari, sementara satu dari sepuluh orang tersebut adalah Kashiwazaki Akane, seorang mahasiswa yang tidak memiliki pengalaman dan minat olahraga apapun, sehingga menjadi masalah bagi teman-temannya. Seiring berjalannya waktu, dan tuntutan perubahan pola hidup yang mendadak, interaksi antar tokoh,

konflik antar tokoh, seperti Kakeru yang memandang rendah Akane, memicu perubahan perilaku seluruh tokoh dalam anime.

Menurut penulis, tokoh Akane mengalami perubahan perilaku yang paling menonjol, karena perubahan perilakunya memberi dampak yang terlihat pada psikis, dan fisiknya. Di awal cerita, Akane diceritakan sebagai tokoh yang perilakunya menjadi hambatan bagi tim, namun di akhir cerita Akane diceritakan menjadi salah satu penentu kemenangan tim Kansei. Perbedaan peran tokoh yang kontras ini menarik minat penulis untuk meneliti proses perubahan perilakunya. Perubahan perilaku Akane diceritakan terjadi karena pengaruh orang-orang sekitarnya. Teori yang dinilai tepat untuk penelitian ini adalah teori *behaviorism* milik B.F Skinner, karena berfokus pada perubahan perilaku karena adanya rangsangan. Penulis juga menilai teori behaviorism dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dalam hal pembentukan karakter manusia melalui pengkondisian perilaku.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana struktur naratif film anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*?
2. Bagaimana perubahan perilaku dari tokoh Akane dilihat dari stimulus, dan penguatan yang dialami tokoh Akane?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai penulis sebagai berikut:

1. Memaparkan struktur naratif film anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*.
2. Memaparkan perubahan perilaku Akane, dilihat dari stimulus, respon, dan penguatan yang dialami.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penulis membatasi penelitian dengan objek material anime berjudul *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru* pada episode 1-19, dan episode 23, karena episode-episode tersebut berisi cerita tentang Akane. Kajian dibatasi pada analisis faktor penyebab perubahan perilaku menggunakan pendekatan psikologi sastra. Objek formal yang digunakan pada penelitian ini adalah struktur naratif film dalam Buku “Memahami Film” karya Himawan Pratista, teori *behaviorism* milik B.F Skinner, dan karya tulis yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Struktur Naratif film dibatasi pada hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak, sementara teori *behaviorism* dibatasi pada bagian psikis, stimulus, penguatan, dan pengkondisian operan.

1.5 Manfaat Penelitian

Terdapat dua poin manfaat dalam penelitian ini yaitu manfaat teoritis, dimana penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan informasi mengenai penelitian sastra dengan kajian teori behaviorisme milik Skinner, dan manfaat Praktis dimana penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan pembaca mengenai perubahan perilaku manusia.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulis menyusun penelitian ini menjadi lima bab, agar lebih mudah dipahami pembaca, dan disusun dengan sistematika sebagai berikut:

Bab 1 pendahuluan yang berisi uraian berupa latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 tinjauan pustaka dan kerangka teori, bab ini memuat persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian serupa sebelumnya, pada bab ini juga memuat landasan teori yang menjelaskan teori struktural Himawan Pratista, dan *behaviorism* milik Skinner beserta alasan mengapa penulis menggunakan teori tersebut.

Bab 3 metode penelitian berisi uraian metode pengumpulan data, analisis data, serta penyajian data.

Bab 4 pembahasan yang berisi pemaparan hasil penelitian, yaitu unsur naratif anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru* dengan menggunakan teori naratif film Himawan Pratista, perubahan perilaku tokoh Akane menggunakan teori *behaviorism* Skinner, dan perbandingan antara perilaku Akane di awal dan di akhir cerita.

Bab 5 penutup yang berisi simpulan dari pemaparan penelitian.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

Bab ini mencakup tinjauan pustaka dan kerangka teori yang digunakan dalam penelitian. Tinjauan pustaka menggambarkan perbedaan dan kesamaan dalam objek penelitian mengenai penelitian sebelumnya. Akibatnya, orisinalitas penelitian dapat dipastikan, sehingga mencegah plagiarisme atau replikasi. Lebih lanjut, bab ini menjelaskan kerangka teori yang digunakan dalam kaitannya dengan objek penelitian. Kerangka teori menggambarkan ide-ide yang digunakan dalam penelitian ini, khususnya teori struktur naratif film Himawan Pratista dan behaviorisme Skinner.

2.1 Tinjauan Pustaka

Penulis mencatat bahwa tidak ada penelitian yang menggunakan anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru* sebagai objek material dengan menerapkan teori *behaviorisme Skinner* sebagai objek formalnya. Penelitian sebelumnya yang diidentifikasi oleh penulis adalah sebagai berikut.

Tinjauan pustaka pertama merupakan artikel berjudul “*A Literary Behavior Analysis of Ghost in the Shell: From Science to Art of Behaviorism*” yang ditulis pada tahun 2021 oleh Sho Araiba, seorang peneliti perilaku dari *Instituto Par Brazil*, dengan menggunakan teori *Behaviorism Skinner*. Artikel ini terdapat dalam jurnal berjudul *Revista Perspectivas* volume dua belas, halaman 363-369. Perbedaan antara kedua penelitian terletak pada objek material yaitu judul anime yang berbeda, perbedaan

objek formal pada penggunaan teori Behaviorism. Sho Araiba menggunakan teori behaviorism untuk mengkritik pandangan yang dikemukakan tokoh utama.

Tinjauan pustaka kedua berupa skripsi yang menggunakan berjudul “Perubahan Perilaku Tokoh Utama Anime *Inuyashiki*” yang ditulis pada tahun 2020 oleh Dean Meyliawati, mahasiswa Prodi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Persamaan penelitian Dean dengan penelitian penulis adalah penggunaan objek formal teori *behaviorism* untuk menganalisis stimulus dan penguatan yang dialami tokoh, teori naratif film Himawan Pratista untuk memaparkan struktur naratif, juga jenis objek material anime. Perbedaan antara kedua penelitian terletak pada objek material dengan judul yang berbeda, penggunaan pola struktur tiga babak untuk memaparkan struktur naratif anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, untuk mengenalkan tokoh-tokoh, tempat, dan kejadian yang berpengaruh terhadap perubahan perilaku tokoh di awal cerita, sebelum memaparkan pengaruh perubahan perilaku yang dialami tokoh.

Tinjauan pustaka ketiga adalah skripsi berjudul “Perkembangan Kepribadian Tokoh Utama Anime Neon Genesis Evangelion” yang ditulis pada tahun 2020 oleh Harvan Priahutama, mahasiswa prodi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Penelitian ini menguraikan perkembangan karakter Shinji Ikari melalui sudut pandang teori perkembangan kepribadian Erikson. Persamaan antara penelitian Harvan dan penelitian penulis terletak pada penggunaan teori struktur naratif film Himawan Pratista untuk menguraikan kerangka naratif anime.

Perbedaan antara kedua penelitian tersebut terletak pada objek material, yang diwakili oleh anime dengan judul berbeda, dan objek formal yang digunakan.

Tinjauan pustaka keempat berjudul “Pengendalian Diri Tokoh Utama Pada Novel Sawitri dan Tujuh Pohon Kelahiran” yang ditulis pada tahun 2021 oleh Fakhita Rahmaniyah, dan Dr. Anas Ahmadi, S.Pd,.M.Pd. Mahasiswa dan dosen Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Negeri Surabaya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penggunaan objek formal teori *behaviorism* B.F. Skinner untuk menganalisis stimulus dan penguatan yang dialami tokoh. Perbedaan antara kedua penelitian terletak pada objek material, dan pemaparan faktor perubahan perilaku. Penelitian ini mengkategorikan stimulus yang menjadi penguatan pada suatu perilaku sebagai stimulus positif, dan negatif, sementara penulis mengkategorikan stimulus yang menjadi penguatan pada suatu perilaku, sebagai penguatan positif, dan penguatan negatif.

Keunggulan penelitian penulis adalah adanya pemaparan proses pengkondisian operan yang lebih detail, sehingga pembaca dapat membedakan antara perilaku Akane yang muncul sebagai respons secara spontan terhadap suatu stimulus, dan perilaku hasil belajar.

2.2 Kerangka Teori

Penulis menggunakan teori naratif film milik Himawan Pratista untuk menganalisis unsur naratif aspek ruang dan waktu, dan struktur tiga babak. Penulis juga menggunakan teori *Behaviorisme* milik B.F. Skinner untuk meneliti perubahan perilaku tokoh, dengan memaparkan stimulus, dan penguatan yang dialami tokoh.

2.2.1 Naratif

Narasi adalah rangkaian peristiwa yang saling berhubungan yang diatur oleh prinsip kausalitas, terjadi dalam suatu area dan waktu tertentu. Suatu peristiwa tidak dapat terjadi tanpa penyebab yang pasti. Semua kejadian harus dikaitkan dengan suatu penyebab dan saling berhubungan oleh prinsip kausalitas. Dalam sebuah film cerita, setiap kejadian harus merupakan konsekuensi dari peristiwa sebelumnya. Contohnya Shot A, seorang anak muda terlihat menendang bola, sementara shot B menggambarkan kaca yang pecah. Shot B terjadi sebagai konsekuensi dari shot A. Penonton akan dengan mudah memahaminya karena hubungan kausal antara shot A dan shot B. Bola yang ditendang oleh anak itu memecahkan jendela. Penonton menyadari bahwa kedua kejadian itu secara geografis berdekatan dan terjadi secara berurutan dengan cepat. Namun, jika rangkaiannya diubah menjadi shot B diikuti oleh shot A. Penonton akan kesulitan untuk memahami karena tidak adanya hubungan logis antara jendela yang pecah dan anak muda yang menendang bola. (Pratista, 2024:61-62)

2.2.2 Hubungan Naratif dengan Ruang

Hukum kausalitas mendasari cerita yang dibatasi dalam konteks ruang. Sebuah narasi tidak dapat terjadi tanpa latar. Ruang adalah lingkungan tempat para tokoh terlibat dalam tindakan dan interaksi. Sebuah film sering kali terjadi di lokasi tertentu dengan dimensi fisik yang pasti, merujuk pada situs atau area tertentu, seperti di kediaman A, di kota B, atau di negara C. Latar cerita dapat didasarkan pada lokasi asli atau dapat sepenuhnya dibayangkan. Film naratif biasanya memanfaatkan latar atau lokasi yang autentik. Contohnya adalah film drama biografi yang mengambil lokasi cerita nyata, seperti “The King’s Speech” yang mengisahkan Raja George VI yang berlokasi di London, Inggris. Pada sebuah adegan pembuka film, sering kali diberi informasi teks di mana cerita film tersebut berlokasi. Film-film James Bond sering kali melakukan ini karena kisahnya selalu mengambil lokasi di berbagai belahan benua.

Film fiksi-ilmiah berlatar masa depan, umumnya mengambil latar lokasi atau wilayah yang nyata. Dalam “Dawn of the Planet of the Apes” mengambil kisah berlatar tahun 2026 di San Fransisco yang kini telah menjadi puing-puing akibat wabah virus serta perang. Seri populer “Star Trek”, mengambil lokasi cerita di bumi serta seluruh galaksinya, ribuan tahun yang akan datang. Sementara film fantasi dan fiksi ilmiah, tidak jarang pula menggunakan lokasi fiktif yang tidak akan bisa kita cari dalam google map. “The Hunger Games” mengambil lokasi cerita di wilayah bernama Panem yang entah berada di bagian bumi sebelah mana. “Batman v Superman: Dawn of Justice”,

mengambil lokasi di kota Metropolis dan kota Gotham, dua kota fiktif, namun masih berada di wilayah Amerika Serikat. Sementara seri fantasi “The Hobbit”, mengambil lokasi di wilayah dunia antah berantah yang dinamakan Middle Earth. “Tomorrowland”, bahkan mengambil kisah di dua dunia, satu di bumi yang kini kita pijak, serta satu lagi di dunia paralel yang dinamakan Toworrowland. (Pratista, 2024:63-64)

2.2.3 Hubungan Naratif dengan Waktu

Hukum kausalitas mendasari cerita yang dibatasi oleh parameter temporal. Sebuah narasi tidak dapat terjadi tanpa dimensi waktu. Cerita dalam sebuah film mencakup beberapa dimensi waktu, khususnya urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

Urutan waktu menunjukkan struktur naratif sebuah film. Struktur naratif sering dikategorikan ke dalam dua macam pola, yaitu linier dan nonlinier. Mayoritas narasi film disajikan secara linier, dengan waktu yang berjalan sesuai dengan urutan kejadian, tanpa gangguan temporal yang substansial. Penceritaan linier memfasilitasi pemahaman hubungan kausal dan interkoneksi kejadian. Jika urutan naratif ditetapkan sebagai A-B-C-D-E, maka urutan plot juga A-B-C-D-E. Jika narasi sebuah film berlangsung selama satu hari, ia digambarkan secara berurutan dari fajar hingga siang, sore, dan akhirnya malam. Terlepas dari durasi narasi, asalkan tidak ada gangguan temporal yang substansial, perkembangannya tetap linier. Nonlinier adalah pola urutan temporal yang jarang digunakan dalam film layar lebar. Pola ini mengubah urutan

kejadian, mengaburkan hubungan kausal dengan mengatur ulang urutan plot. Narasi nonlinier sering kali menghalangi pemahaman penonton terhadap alur cerita film. Misalnya, jika alur ceritanya adalah A-B-C-D-E, alur ceritanya mungkin adalah C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E. Jika cerita dalam film terjadi dalam satu hari, maka cerita tersebut digambarkan secara non-linear, seperti malam, pagi, siang, dan sore lagi.

Sebuah film memiliki dua durasi waktu yang berbeda, durasi film, dan durasi cerita, durasi film adalah lama waktu pemutaran film, sementara durasi cerita adalah lamanya waktu yang berjalan dalam cerita. Sehingga sebuah film yang memiliki durasi film sekitar dua jam, dapat menceritakan peristiwa yang berlangsung selama beberapa tahun.

Sebuah adegan atau serangkaian shot, lazimnya hanya sekali saja ditampilkan dalam sebuah film. Jika sebuah adegan yang sama persis diulang, tentu kita bakal bertanya-tanya, atau bahkan mungkin mengira terdapat kesalahan teknis dalam pemutaran filmnya. Jarang sekali, kita melihat adanya pengulangan sebuah adegan, kecuali memang adegan tersebut memiliki motif pengulangan secara spesifik. Misal saja, pada adegan produksi film yang menampilkan syuting sebuah adegan dalam film berlatar cerita industri film, seperti "Singin' in the Rain", "The Artist", serta "Babylon". Dalam ketiga film ini memperlihatkan adegan yang berulang karena sebuah pengambilan gambar yang diulang. Pada adegan tersebut, sebuah take harus dilakukan berulang kali karena kesalahan teknis para pemain dan kru. Namun, di luar hal tersebut, terdapat beberapa motif pengulangan adegan yang memang dilakukan akibat

campur tangan estetik sang sineas, seperti kilas-balik atau kilas-depan, hingga tuntutan cerita/genrenya, seperti penggunaan mesin waktu hingga anomali alam. (Pratista, 2024:65-69)

2.2.4 Struktur Tiga Babak

Pola struktur naratif memiliki tahapan dalam pengembangan ceritanya, yakni pendahuluan, pertengahan, dan penutupan. Adapun pola struktur naratif yang paling umum digunakan dalam film cerita adalah struktur tiga babak. Struktur tiga babak atau sering pula diistilahkan struktur Hollywood klasik merupakan model struktur cerita yang paling tua, populer, serta berpengaruh sepanjang sejarah film. Pola struktur tiga babak, mulai populer sejak tahun 1910 dan sangat berperan besar membentuk sinema Hollywood menuju era emasnya. Struktur tiga babak sendiri diadopsi dari pola struktur cerita atau pembabakan dalam seni pertunjukan teater. Struktur ceritanya yang sederhana dan jelas, membuat struktur tiga babak hingga kini pun masih dominan digunakan. Film - film box - office populer didominasi oleh penggunaan pola struktur tiga babak. Film-film sineas besar, seperti James Cameron, Steven Spielberg, Tim Burton, hingga Peter Jackson, selalu menerapkan struktur tiga babak. Formula ini merupakan konvensi umum dan tidak menentukan kualitas sebuah film. Film kelas A atau kelas B, film berkualitas baik atau buruk, atau berapa pun bujet produksinya, sama- sama bisa menggunakan struktur cerita ini.

Inti kisah struktur tiga babak umumnya adalah perseteruan abadi antara pihak baik dan jahat. Informasi cerita biasanya menggunakan penceritaan tak terbatas, kecuali untuk jenis film misteri dan detektif. Alur cerita biasanya menggunakan pola linier dan sering kali mengambil formula bentuk cerita perjalanan, pengejaran, atau pencarian. Struktur tiga babak juga umumnya hanya memiliki satu pelaku cerita utama atau karakter protagonis sebagai penyebab kausalitas atau penggerak utama cerita. Karakter protagonis selalu memiliki tujuan yang jelas untuk menegaskan aksi dan tindakannya. Karakter protagonis juga selalu memiliki lawan, rival, atau pesaing yang disebut karakter antagonis. Struktur tiga babak terbagi dalam tiga tahapan yang masing-masing memiliki durasi yang sudah baku. Babak pertama (persiapan) berdurasi sekitar $\frac{1}{4}$ durasi film, babak kedua (konfrontasi) adalah yang terpanjang sekitar separuh durasi filmnya, sementara babak ketiga (resolusi) umumnya kurang dari $\frac{1}{4}$ durasi film. Adapun pola umum struktur tiga babak, tampak pada bagan di bawah ini. Kamu bisa menggunakan film pendek “The Girl and Her Trust” karya Griffith sebagai bahan studi kasus untuk memudahkan pemahaman.

Tahap permulaan atau persiapan adalah titik paling kritis dalam sebuah cerita film karena dari sinilah segalanya bermula. Pada titik inilah ditentukan aturan permainan cerita. Pada tahap inilah ditetapkan pelaku utama dan pendukung pihak protagonis dan antagonis masalah dan tujuan serta aspek ruang dan waktu cerita. Jika seorang pelaku cerita, baik protagonis maupun antagonis, membutuhkan apa pun, pada tahap inilah tuntutan tersebut biasanya dipenuhi. Pengenalan karakter beserta latar

belakang kisahny sering diistilahkan eksposisi. Kadang pada tahap ini, terdapat sekuen pendahulu atau prolog yang merupakan latar belakang cerita film. Prolog bukan merupakan bagian dari alur cerita utama, namun adalah peristiwa yang terjadi sebelum cerita sebenarnya terjadi. Prolog sering kali digunakan untuk memperkuat figur sosok protagonis, atau bisa pula antagonis.

Pada tahap persiapan ini selalu ada peristiwa, aksi, atau tindakan yang memicu terjadinya perubahan cerita, yang sering pula diistilahkan inciting incident. Peristiwa ini selanjutnya yang memicu terjadinya titik balik cerita atau turning point pertama, hingga cerita bergerak ke arah yang sama sekali baru. Turning point atau titik balik pertama dan inciting incident memang kadang sulit untuk dibedakan. Sederhananya, turning point merubah arah cerita untuk selamanya, sementara inciting incident hanya sebagai pemicu terjadinya turning point. Turning point bisa diibaratkan seseorang yang meloncat ke sebuah sungai. Ketika akhirnya memutuskan untuk meloncat, tidak ada apa pun yang bisa mencegahnya untuk jatuh ke sungai. Sementara inciting incident adalah sesuatu atau dorongan yang membuatnya melakukan aksi tersebut.

Tahap pertengahan atau konfrontasi, sebagian besar berisi usaha dari tokoh utama atau protagonis untuk menyelesaikan solusi dari masalah yang telah ditentukan pada tahap permulaan. Pada tahap inilah, alur cerita mulai berubah arah dan biasanya disebabkan oleh aksi di luar perkiraan yang dilakukan oleh karakter utama atau pendukung. Tindakan inilah yang nantinya memicu munculnya konflik. Konflik sering kali berisi konfrontasi antara pihak protagonis dengan antagonis. Pada tahap ini,

umumnya karakter utama tidak mampu begitu saja menyelesaikan masalahnya karena terdapat elemen kejutan yang membuat masalah menjadi lebih sulit atau lebih kompleks dari sebelumnya. Pada separuh durasi film, selalu terdapat titik tengah cerita atau midpoint. Pada midpoint ini, cerita bergerak kembali ke arah yang berbeda, akibat adanya informasi, aksi, atau seorang tokoh baru yang muncul. Pada tahap inilah, tempo cerita semakin meningkat hingga klimaks cerita. Menjelang akhir tahap ini, sebelum titik balik kedua atau turning point kedua, tokoh utama selalu mengalami titik terendah, baik dari segi fisik maupun mental, di mana tujuan atau penyelesaian masalah seolah jauh dari jangkauan. Sesuatu hal akhirnya menyebabkan sang tokoh bangkit, memiliki tekad dan semangat baru untuk kembali ke tujuan semula. Momen inilah menandai bermulanya titik balik kedua atau turning point kedua.

Tahap penutupan adalah klimaks cerita, puncak dari konflik atau konfrontasi akhir. Pada titik inilah, cerita film mencapai titik ketegangan tertinggi. Dalam film aksi, klimaks adalah duel akhir antara tokoh protagonis dan antagonis. Dalam film roman, klimaks adalah momen sesaat sebelum seseorang mendapatkan cintanya dari tambatan hatinya. Untuk menambah intensitas ketegangan hingga klimaksnya, pada tahap resolusi biasanya digunakan unsur deadline untuk membatasi ruang dan waktu, misalnya sebuah bom atau sang kekasih yang diculik. Pada konfrontasi akhir atau duel klimaks, biasanya diakhiri dengan kemenangan pihak protagonis dan kekalahan pihak antagonis. Setelah konflik berakhir maka tercapailah penyelesaian masalah, kesimpulan cerita, atau resolusi. Kesimpulan atau akhir cerita umumnya memiliki

unsur penutupan yang kuat dan memuaskan penontonnya. Lazimnya, tokoh utama akhirnya mendapatkan semua yang ia inginkan dan hidup bahagia dengan idaman hatinya untuk selama-lamanya. (Pratista, 2024:88-91)

2.2.5 Teori Behaviorism Skinner

Teori behaviorisme berkaitan dengan perubahan perilaku manusia, yang didefinisikan oleh KBBI daring sebagai respons atau reaksi individu terhadap rangsangan. Manusia memiliki pikiran dan emosi, yang membuat reaksi mereka terhadap rangsangan lebih kompleks daripada hewan atau tumbuhan. Mereka dapat mengamati dan mempelajari berbagai metode pemberian rangsangan dan respons, dengan kecenderungan untuk meniru tindakan untuk hasil yang konsisten atau memodifikasinya untuk hasil yang bervariasi. Skinner juga menjelaskan bahwa psikis, stimulus, serta penguatan, menjadi pendorong perilaku setiap manusia.

2.2.6 Psikis

Psikis manusia menjadi penyebab pertama, Skinner meyakini adanya benda non fisik yang mempengaruhi perilaku tubuh manusia, seperti kepribadian, dan pola pikir, yang ia sebut sebagai “*inner man*” atau manusia batin. Salah satu contoh kasus adalah anak kecil yang menerima stimulus berupa rasa takut, akan menjerit guna meminta pertolongan, ketika ia merasa lapar, psikisnya akan berkeinginan untuk makan, dan tubuhnya akan bergerak untuk makan.

“The inner man is regarded as driving the body very much as the man at the steering wheel drives a car. The inner man wills an action, the outer executes it. The inner loses

his appetite, the outer stops eating. The inner man wants and the outer gets. The inner has the impulse which the outer obeys.” (Skinner, 2005:25)

2.2.7 Stimulus

Penyebab kedua adalah stimulus, dan respon. Pengertian stimulus menurut KBBI Daring adalah rangsangan atau dorongan. Stimulus dapat mempengaruhi perilaku manusia dengan membuat manusia bergerak, belajar, dan beradaptasi. Pengertian respons menurut KBBI adalah tanggapan, atau reaksi, sehingga dalam hal ini respons berarti reaksi yang timbul terhadap rangsang.

“behavior may be induced at will by a modification in a part of the forces affecting the organism. such a part, or modification of a part, of the environment is called stimulus and the correlated part of the behavior a response.” (Skinner, 1938:9)

2.2.8 Penguatan

Penyebab ketiga adalah penguatan. Penguatan dalam teori *behaviorism* adalah stimulus yang memiliki sifat menguatkan suatu perilaku, *“the only defining characteristic of a reinforcing stimulus is that it reinforces”* (Skinner, 2005:72). Menurut Gredler dalam (Meyliawati, 2020:23), Penguatan dibagi menjadi dua, penguatan positif dan penguatan negatif. Penguatan positif meningkatkan kemungkinan diulangnya sebuah perilaku, sementara penguatan negatif menurunkan kemungkinan diulangnya sebuah perilaku. Contoh penguatan positif yang diterima seorang pelari biasanya berupa hadiah kemenangan, perasaan gembira ketika mendapatkan hadiah membuat pelari tersebut kembali bertanding untuk memenangkan hadiah. Contoh penguatan negatif

bisa berupa vonis cidera oleh dokter, yang membuat pelari memutuskan untuk tidak berlari lagi.

2.2.9 Pengkondisian Operan

Skinner dalam (Hall, dan Lindzey, 1993;334) menyebut perubahan perilaku melalui pemberian stimulus penguatan sebagai pengkondisian operan. Konsep pengkondisian operan ini menjelaskan bahwa setiap manusia bergerak karena adanya rangsangan. Perilaku manusia dapat berubah setelah manusia tersebut mengalami stimulus, dan penguatan. Contohnya kita dapat mengajarkan seorang anak untuk terus meminta manisan, dengan memberikan manisan setiap kali ia memintanya, kita juga dapat menghapus respon meminta manisan, dengan tidak memberikan manisan, atau menampar anak tersebut setiap kali ia meminta manisan.

BAB 3

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data untuk tujuan tertentu, salah satunya penelitian (Sugiyono, 2012:1). Penulis menggunakan metode penelitian psikologi sastra untuk meneliti perilaku tokoh manusia dalam anime. Psikologi adalah ilmu jiwa, kata psikologi berasal dari bahasa Yunani *psyche* yang berarti jiwa, dan *logos* yang berarti ilmu, menurut Atkinson dalam (Minderop, 2018: 3). psikologi sastra merupakan usaha pemahaman karya sastra dengan memadukan ilmu sastra dengan psikologi. Penulis menggunakan teori *behaviorism* milik Skinner, sebagai pendekatan psikologi sastra untuk meneliti perubahan perilaku dalam karya sastra anime.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah pendekatan investigasi yang tidak mengubah atau memengaruhi subjek penelitian, dan memanfaatkan informasi teoritis peneliti sebagai instrumen penyelidikan. Data yang diperoleh dalam penelitian kualitatif bersifat komprehensif, dengan signifikansi yang berasal dari informasi yang diperoleh. Penulis berbekal teori *behaviorism* untuk meneliti perubahan perilaku Akane dalam anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru* karya Miura Shion.

3.2 Pengumpulan data

Selama tahap pengumpulan data, penulis mengumpulkan dua kategori data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer mengacu pada informasi yang dikumpulkan langsung oleh penulis dari subjek penelitian, sedangkan data sekunder terdiri dari informasi yang sudah ada sebelumnya yang diperoleh dari sumber lain untuk tujuan referensi. Data sekunder yang penulis kumpulkan berupa teori-teori pendukung, seperti buku “Memahami Film” oleh Himawan Pratista, buku *The Behavior of Organism*, dan *Science and Human Behavior* oleh B.F. Skinner, dan berbagai jurnal dan artikel yang relevan. Sehingga penelitian penulis terbagi menjadi tiga tahap, yaitu:

1. Tahap Identifikasi

Pada tahap ini penulis menetapkan peristiwa-peristiwa yang berpengaruh terhadap perubahan perilaku tokoh Akane. Penulis mengidentifikasi data dengan menonton anime secara keseluruhan guna memahami narasi, mengumpulkan data *screenshot* peristiwa beserta dialog, dan menetapkan sumber pustaka yang mendukung penelitian guna mengolah data berdasarkan tujuan penelitian.

2. Tahap Analisis

Pada tahap ini penulis mencari unsur naratif film yang terdapat dalam anime, yaitu hubungan ruang dan waktu, dan struktur tiga babak anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru* yang meliputi tahap persiapan, konfrontasi, dan resolusi. Kemudian penulis meneliti stimulus, penguatan, juga pengkondisian operan yang diperoleh tokoh Akane menggunakan teori *behaviorism*.

3. Tahap Penyajian Data

Penulis menggunakan metode deskriptif untuk menyajikan data, yaitu menguraikan hasil penelitian berupa kalimat dengan kata-kata yang mudah dipahami. Data merupakan peristiwa yang relevan dengan tujuan penelitian, dan disajikan berurutan sesuai kronologi. Penulis menyajikan data berupa *screenshot* suatu peristiwa dilengkapi dengan catatan dialog, beserta analisis menggunakan teori *behaviorism* terhadap peristiwa tersebut dalam bentuk kalimat.

BAB 4

PEMBAHASAN

4.1 Unsur Naratif anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*

Unsur naratif yang akan penulis paparkan adalah hubungan naratif dengan ruang, dan waktu, yang berarti ruang dan waktu terjadinya peristiwa yang berpengaruh terhadap perubahan perilaku Akane. Penulis juga akan memaparkan struktur tiga babak yang memuat pengenalan cerita, tokoh, masalah, solusi, dan resolusi cerita.

4.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang

Ruang yang berhubungan dengan naratif adalah ruang atau tempat terjadinya peristiwa yang berpengaruh pada cerita, ruang dalam cerita yang juga ada di dunia nyata adalah ruang nyata, sementara ruang yang hanya ada dalam cerita adalah ruang rekaan. *Anime Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru* memiliki tiga ruang nyata yaitu Tokyo, Universitas Tokyo, dan Hakone, dan satu ruang rekaan yaitu apartement Chikusei-sou (竹青荘), atau biasa disingkat Aotake (青荘) yang menjadi *camp* atletik Universitas Kansei. Berikut adalah ruang terjadinya peristiwa yang berpengaruh pada perubahan perilaku tokoh Akane:

1. Chikusei-sou 「竹青荘」 atau biasa disebut Aotake 「青荘」.

Bangunan Aotake memiliki desain semi modern, bangunan dibuat dua tingkat, material bangunan sebagian besar terbuat dari kayu, memiliki desain atap, dan jendela tradisional. Aotake berdiri di sebelah bangunan dengan desain serupa, yang merupakan rumah pelatih, dan berbagi halaman depan, dan halaman dipagari dengan tanaman.



Gambar 1. Aotake tampak luar (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, opening)

Aotake adalah asrama yang dikhususkan untuk tim pelari Universitas Kansei. Pelatih, dan Haiji tidak pernah melakukan perekrutan secara terbuka, sehingga tidak ada yang tahu bahwa Universitas Kansei memiliki tim pelari, dan Aotake adalah fasilitas yang dikhususkan untuk anggota tim.



Gambar 2. Pesta Perpisahan, (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 23, 19:50)

Halaman depan biasa digunakan sebagai tempat berkumpul sebelum latihan bersama, dijadikan titik start saat latihan oleh Akane dan teman-temannya, dan menjadi tempat pesta perpisahan di akhir cerita.

2. Kamar Jota dan Joji.

Dalam kamar ini terdapat tatami yang digunakan sebagai alas, beberapa futon dilipat di sudut kamar, termos air, lemari kecil, dan bola milik Jota, dan Joji. Kamar Jota, dan Joji adalah ruangan yang paling luas sehingga biasa digunakan untuk acara bersama.



Gambar 3. Penyambutan dan perekrutan pksa (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 1, 09:41)



Gambar 4. Rapat bersama pelatih (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 15, 11:19)



Gambar 5. Penentuan urutan pelari, (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 18, 18:09)

Di tempat ini terjadi peristiwa pesta penyambutan anggota baru di episode pertama, perekrutan seluruh anggota untuk bertanding di Hakone Ekiden, yang dipicu oleh pindahnya Kakeru ke Aotake, dan mengakibatkan *turning point* cerita pertama, dan memicu peristiwa-peristiwa lainnya yang bersangkutan dengan Hakone Ekiden, seperti rapat bersama pelatih di episode lima belas, dan rapat penentuan urutan pelari di episode delapan belas, dimana Akane mendapat urutan lari pertama.

3. Kamar Akane.

Kamar Akane dipenuhi buku-buku yang tersusun hingga menutupi dinding bagian dalam, menjadi lapisan dinding kedua, dan menutupi sebagian jendela. Di pertengahan cerita ia menempatkan sebuah treadmill.



Gambar 6. Kamar Akane (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 1, 03:38)



Gambar 7. Akane berlatih otodidak, (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 10, 05:00)

Akane menyimpan koleksi buku miliknya yang disusun sesuai berdasar urutan, sehingga Akane tidak bisa pindah ke tempat lain dalam waktu singkat, dan harus mengeluarkan banyak uang, di kamar ini juga terjadi peristiwa Kakeru berbaikan dengan Akane, dan memicu peristiwa-peristiwa berikutnya seperti peristiwa Akane mendapatkan latihan khusus hingga dapat berlari dengan normal.

4. Ruang makan Aotake.

Ruangan makan Aotake memiliki satu meja makan dan enam kursi, sehingga empat orang yang datang terakhir harus duduk di lantai. Terdapat beberapa lemari kecil, dan satu lemari besar di dalam ruang ini, satu *microwave* dan penanak nasi.



Gambar 8. Ruang makan Aotake (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 2, 05:24)



Gambar 9. Konfrontasi Akane dengan Kakeru, (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 8, 20:57)

Ruang makan Aotake biasa digunakan untuk makan bersama dan berbincang-bincang antara anggota. Di ruangan ini Haiji secara tidak langsung membujuk tim dengan mulai

menyajikan menu yang lebih mewah setelah perekrutan. Di ruangan ini juga terjadi peristiwa konfrontasi antara Akane dan Kakeru, yang dipicu karena lambatnya perkembangan latihan Akane. Peristiwa konfrontasi ini mendapat perhatian dari penghuni lainnya, sehingga Akane meningkatkan intensitas latihannya.

5. Sungai Tama.

Daerah sekitar Sungai Tama memiliki dataran hijau cukup luas, terdapat jembatan besar, dekat dengan jalan raya, dan berjarak tepat lima kilometer dari Aotake, sehingga dijadikan salah satu tujuan akhir rute latihan.



Gambar 10. Pinggiran Sungai Tama (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 4, 17:20)



Gambar 11. Latihan khusus Akane di Sungai Tama (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 10, 16:42)

Sungai Tama menjadi tempat pertama pertemuan sekaligus konfrontasi tim Universitas Kansei dan anggota tim Universitas Tokyo. Peristiwa konfrontasi ini secara tidak langsung berperan pada peningkatan intensitas latihan Akane. Sungai Tama juga

menjadi salah satu tempat Akane mendapat pelatihan khusus, setelah peristiwa Kakeru berbaikan dengan Akane dan pelatihan pertama di kamar Akane.

4.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

Hubungan unsur waktu dengan terjadinya cerita. Terdapat beberapa aspek waktu, yang berhubungan dengan naratif sebuah film, yakni urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu. Urutan waktu menunjuk pada pola berjalannya waktu cerita. Urutan waktu dalam anime ini berjalan secara linier, karena waktu cerita berjalan runtut dengan urutan plot, dan tidak adanya kilas balik ataupun kilas depan yang berpengaruh pada arah cerita.

Plot adalah rangkaian cerita yang disajikan secara visual, maupun audio dalam film (Pratista, 2020:64-65). Penulis membagi plot anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru* menjadi tiga plot, yaitu A, B, C berdasarkan terjadinya peristiwa paling berpengaruh terhadap perubahan perilaku tokoh Akane. Urutan waktu cerita menggunakan pola linier, dan tersaji sebagai berikut:

Plot A: Akane direkrut secara paksa oleh Haiji

Plot B: Akane berkonfrontasi dengan Kakeru

Plot C: Akane mendapat bantuan dari Kakeru

Durasi cerita Anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru* berlangsung selama sembilan bulan, dimulai dari perekrutan paksa, sebelum upacara penerimaan mahasiswa baru di bulan April, sampai pertandingan *ekiden* di bulan Januari. Sementara durasi film

episode 1-19, dan episode 23 anime ini berlangsung selama 7 jam 40 menit yang dibagi kedalam dua puluh episode.



Gambar 12. Jalan utama Universitas Kansei (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 2, 06:31)

太郎	: 今日学校行くんだけど、一緒ににどう
次郎	: 入学式の前に
Tarou	: Mau ikut bersamaku ke kampus hari ini?
Jirou	: Sebelum upacara penerimaan mahasiswa baru

Suasana Universitas Kansei di bulan April, setelah upacara penerimaan mahasiswa baru. Sekitar gerbang masuk dipenuhi stand organisasi mahasiswa yang melakukan perekrutan anggota baru.



Gambar 13. Hakone (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 18, 19:01)

Pertandingan Ekiden ditayangkan di episode 18, dengan menampilkan suasana pagi hari, mulai dari pemandangan gunung Hakone, kaki gunung Hakone, dan sekitar garis start. Pertandingan Ekiden di anime ini diadakan diwaktu yang sama dengan pertandingan Ekiden di dunia nyata, yaitu awal Januari.

Frekuensi waktu adalah banyaknya pengulangan peristiwa dengan menggunakan teknik kilas balik, atau kilas depan. Anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru* hanya menggunakan teknik kilas balik untuk menayangkan masa lalu beberapa tokoh, dan tidak ada satu pun yang berpengaruh terhadap jalan cerita.

4.1.3 Tahap Persiapan

Cerita dimulai dengan peristiwa pengenalan Akane, dan Kakeru, penghuni baru di Aotake. Haiji, seorang mahasiswa tingkat akhir sekaligus pengurus Aotake, membantu Kakeru pindah ke Aotake karena biaya sewa bulanan yang murah, dan jaminan makan setiap hari. Cerita juga dilanjutkan dengan pengenalan penghuni Aotake lainnya. Penulis akan memaparkan tokoh Akane beserta dua tokoh yang dinilai berperan paling banyak dalam perubahan perilaku Akane, sebagai berikut:

1. Kashiwazaki Akane



Gambar 14. Penampilan Akane

Akane, atau biasa dipanggil 「王子」 yang berarti “Pangeran”, adalah seorang mahasiswa dengan rambut berwarna coklat terang, bulu mata yang panjang, memiliki

tinggi badan pendek, tubuh kurus, bahu bungkuk, ia memiliki kondisi *knock knee*, atau lutut berbentuk x yang membuatnya kesulitan dalam aktivitas fisik.



Gambar 15. Akane mengidap kelainan *knock knee* atau lutut x (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 7, 14:49)

Kelainan lutut x dapat diidentifikasi dari posisi kedua ibu jari kaki yang menunjuk ke arah dalam, dan bagian lutut dalam yang bersentuhan ketika melangkah. Kondisi ini membuat kemampuan atletik pengidapnya kesulitan berjalan, dan berlari, yang berakibat pada penurunan kemampuan tubuh dalam bidang atletik secara keseluruhan (Munzer, Khan, Jamil, 2023: 42-43).

Akane memiliki hobi membaca manga, dan memiliki sifat apatis, apatis menurut KBBI daring yaitu sifat tidak peduli. Akane lebih senang mengurung diri didalam kamar untuk membaca manga, dan lebih memilih membaca manga dibandingkan bersosial dengan orang lain bahkan ketika berada dalam acara sosial.



Gambar 16. Akane enggan bersosialisasi (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 2, 02:32)

2. Kakeru Kurahara (走藏原)



Gambar 17. Penampilan Kakeru

Kakeru memiliki tinggi badan sedang, atletis, dengan rambut hitam, dan selalu menggunakan baju olahraga lengan panjang berwarna hijau saat latihan. Kakeru adalah mahasiswa baru yang memiliki pengalaman sebagai juara nasional cabang olahraga lari jarak menengah

Pengalamannya sebagai atlet tingkat nasional membuatnya paham mengenai tingkat kesulitan Hakone Ekiden, menganggap anggota tim lain, terutama Akane tidak bersungguh-sungguh. Kakeru merasa tidak puas dengan pencapaiannya sendiri sebagai seorang pelari meski telah menjadi salah satu pelari tercepat di Jepang, ia juga memiliki tuntutan performa yang sangat tinggi bagi tim Universitas Kansei. Hal ini menjadi salah satu pemicu konfrontasi antara Kakeru dan Akane.



Gambar 18. Kakeru menegur Shindo dan Musa (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 8, 13:16-13:26)

走 : 今日の夜ジョグ行きますか
 杉山 : あ～
 ムサ : 今日は練習でめいっぱいでしたから
 走 : それじゃ本練習を増やしてもプラスマイナスゼロじゃないんですか
 (Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru, eps 8, 13:16-13:26)

Kakeru : Apa malam ini kalian akan jogging?
 Sugiyama : ah
 Musa : Latihan hari ini sudah sangat berat
 Kakeru : Kalau begitu, bukannya latihanmu jadi tidak akan ada perkembangan

3. Kiyose Haiji (清瀬灰二)



Gambar 19. Penampilan Haiji

Haiji memiliki tinggi badan sedang, dan tubuh kurus atletis, dengan rambut coklat, dan memiliki bekas luka operasi di lutut.



Gambar 20. Bekas luka operasi Haiji (Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru, eps 1, 19:47)

Haiji adalah mahasiswa tahun ke empat jurusan sastra yang memiliki pengalaman sebagai atlet, namun harus pensiun karena cedera. Haiji adalah tokoh yang karismatik, ia dipandang tinggi sebagai pengurus oleh penghuni Aotake, dan warga sekitar Aotake. Haiji adalah tokoh yang ambisius, cerdas, dan berjiwa pemimpin, ia memaksa Akane untuk mengikuti rencananya bertanding di Hakone Ekiden. Di sisi lain ia bertanggung jawab atas ketersediaan pangan yang mencukupi, juga mengatur pola latihan, dan jadwal pertandingan setiap anggota. Sehingga Haiji menjadi tokoh yang memicu perubahan arah cerita.

Inciting incident yang memicu *turning point* pertama pada cerita mengenai keseharian Akane sebagai mahasiswa biasa, adalah peristiwa pindahnya Kakeru ke Aotake. Pindahnya Kakeru ke Aotake, maka penghuni Aotake berjumlah genap sepuluh orang, dan Haiji merekrut secara paksa seluruh penghuni Aotake termasuk Akane kedalam tim lari Universitas Kansei untuk bertanding di pertandingan Hakone Ekiden. Akane

. *Turning point* pertama cerita ini adalah peristiwa Haiji merekrut paksa seluruh penghuni Aotake untuk berpartisipasi di pertandingan Hakone Ekiden, dengan disertai ancaman pengusiran, sehingga Akane terpaksa bergabung. Cerita yang awalnya mengenai kehidupan mahasiswa indkos, berubah menjadi perjuangan menuju pertandingan Hakone Ekiden.



Gambar 21. Haiji sengaja membiarkan papan nama tempat pelatihan kotor tidak terbaca (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 1, 16:43)

灰二 : ここは寛政大学陸上部の部員所、つまり君たちは寛政大学陸上部
の相続部員というわけだ
皆 : へえ～
キング : してないしてない、してないぞそんな手続き
灰二 : ここに入居したことが手続きだ、おかしいと思わなかったか今時
家賃30000で朝晩まかない作なんて
杉山 : それって詐欺っていうんじゃない
(*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 1, 16:42-17:46)

Haiji : Ini adalah Asrama Pelatihan Klub Lari Atletik Universitas Kansei, berarti
kalian adalah anggota penerus Klub Lari Universitas Kansei
Semuanya : Hah!
King : Tidak, tidak, aku tidak pernah mendaftar
Haiji : Tinggal disini berarti menjadi anggota, apakah tidak aneh kalau sewa disini
hanya 30.000 yen, dan tidak perlu bayar makan pagi, dan malam?
Sugiyama : Bukankah itu namanya penipuan?

Kutipan di atas menjelaskan cara Haiji merekrut paksa sembilan mahasiswa, dengan membuat mereka berpikir bahwa Aotake adalah apartemen biasa dengan sewa murah, dan jaminan makan setiap hari. Kenyataannya Aotake adalah tempat pelatihan atlet lari dan persyaratan bergabung hanyalah dengan tinggal di Aotake. Tahap persiapan anime ini dimulai dari episode 1 menit 02:34, sampai episode 2 menit 07:34.

4.1.3 Tahap Konfrontasi

Tahap konfrontasi dimulai dari episode 2 menit 07:34, sampai episode 14 menit 12:00. Tahap ini diawali dengan peristiwa Haiji menjanjikan kemudahan mencari pekerjaan bagi anggota yang ikut bertanding, dan pengusiran bagi anggota yang berniat mundur dari pertandingan. Akane mendapat ancaman berupa pengusiran apabila enggan mengikuti pertandingan Hakone Ekiden.



Gambar 22. Ancaman Haiji pada Akane, (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 2, 07:20)

Konfrontasi psikis antara Kakeru, Haiji, dan Akane di ruang makan Aotake, yang dipicu karena lambatnya perkembangan anggota lainnya terlebih Akane, konfrontasi ini memicu *midpoint* atau titik tengah, yang dimulai dari episode delapan. Dalam *midpoint*, Akane mengalami titik terendahnya setelah Kakeru memberinya pilihan untuk keluar dari tim, dan Haiji jatuh sakit sehingga Kakeru berperan menjadi pelatih pengganti, peristiwa ini juga memicu titik balik kedua.



Gambar 23. Konfrontasi Kakeru, Akane, dan Haiji, (*Kaze ga tsuyoku Fuiteiru*, eps 8, 20:53)

Konfrontasi psikis ketiga terjadi antara Haiji, dan Kakeru di taman. Dalam konfrontasi ini Haiji berhasil meyakinkan Kakeru, bahwa lambatnya perkembangan Akane dikarenakan Kakeru selalu menolak untuk membantu Akane. Peristiwa ini memicu titik balik kedua.



Gambar 24. Konfrontasi Haiji, dan Kakeru, (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 10, 11:59)

Titik balik kedua adalah bangkitnya tokoh Akane. Titik balik kedua dimulai dengan peristiwa kerjasama Akane dan Kakeru, untuk menyusun program latihan khusus Akane. Keberhasilan program latihan ini memicu Akane untuk mulai memiliki keinginan untuk meningkatkan frekuensi latihannya secara mandiri.



Gambar 25. Kakeru membantu Akane berlatih, (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 10, 14:56)

4.1.4 Tahap Resolusi

Tahap resolusi cerita dimulai dari episode 14 menit 12:00, dengan peristiwa kegagalan Akane di pertandingan lari secara beruntun, sehingga menjadi satu-satunya anggota yang belum memiliki catatan nasional. Hingga episode 23 menit 21:11 dengan epilog yang menampilkan suasana perpisahan, dan masa depan yang lebih baik bagi Universitas Kansei.



Gambar 26. Kegagalan beruntun Akane (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 14, 14:08)

Unsur peningkat ketegangan anime ini adalah *deadline* batas akhir pendaftaran Hakone Ekiden, dan peningkatan ketegangan ini dimulai saat Akane menandai kalender di kamarnya sebagai catatan. Akane memberi tanda silang pada setiap pertandingan yang telah ia ikuti, dan hanya tersisa satu pertandingan lagi sebelum ditutupnya batas akhir pendaftaran, yaitu pertandingan di Universitas Tokyo.



Gambar 31. Catatan Kalender Akane (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 14, 14:42)

Peningkatan ketegangan kembali terjadi pada pertandingan di Universitas Tokyo, yang merupakan kesempatan terakhir Akane untuk mendapatkan catatan waktu nasional, sementara Akane hanya memiliki waktu latihan selama seminggu. Pertandingan ini diakhiri dengan keberhasilan Akane memperoleh catatan nasional.



Gambar 27. Persiapan pertandingan Akane (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 14, 17:38)

Keberhasilan Akane membuat tim Kansei lolos secara administratif ke pertandingan Hakone Ekiden, dan memicu peningkatan ketegangan selanjutnya, yaitu pertandingan babak kualifikasi Hakone Ekiden. Masalah yang Akane hadapi adalah ia harus bertransisi dari atlet lari kategori 5km menjadi kategori 20km. Akane mengatasi masalah ini dengan berlatih menggunakan program marathon yang sudah disiapkan Haiji secara khusus, sehingga ia mampu membawa tim Kansei lolos babak kualifikasi.



Gambar 28. Daftar perolehan podium (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 16, 18:37)

Cerita anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru* diakhiri dengan keberhasilan Akane membawa tim Kansei menempati posisi sepuluh besar, sehingga Universitas Kansei berhak mengikuti pertandingan puncak Hakone Ekiden di tahun berikutnya tanpa harus mengikuti babak kualifikasi. Kemenangan di pertandingan Hakone Ekiden juga meningkatkan popularitas tim lari Universitas Kansei, sehingga mengundang minat mahasiswa berbakat untuk bergabung.



Gambar 29. Generasi baru Tim lari Kansei (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 23, 22:02)

4.2 Perubahan Perilaku Kashiwazaki Akane

Untuk membahas faktor perubahan perilaku yang dialami Akane, penulis memilih peristiwa-peristiwa penting yang dialami Akane. Pertama penulis akan memaparkan perilaku dalam format paragraf dengan menyertakan *screenshot*, dan dialog. Kedua,

penulis akan memaparkan stimulus, respon, penguatan, pengkondisian operan terhadap perilaku tersebut, dalam format tabel. Ketiga, penulis akan menjelaskan secara rinci dalam beberapa paragraph di bawah table, seperti contoh berikut:

Perilaku	Stimulus	Penguatan		Respon	Pengkondisian Operan
		P	N		

P = Positif, N = Negatif

Kolom perilaku berisikan perilaku tokoh Akane sebelum menerima stimulus. Kolom stimulus berisi stimulus yang diterima Akane, stimulus dapat menjadi penguatan positif, ataupun negatif terhadap perilaku Akane. Kolom respon berisi timbal balik Akane terhadap stimulus yang diterima. Kolom pengkondisian operan berisi perilaku Akane setelah sebelumnya perilaku Akane mendapat penguatan.

4.2.1 Plot A: Akane direkrut secara paksa oleh Haiji

Plot A menceritakan perekrutan paksa tim lari Universitas Kansei untuk bertanding di Hakone Ekiden. Plot ini berisi beberapa peristiwa yang mempengaruhi perilaku Akane, yaitu pesta penyambutan anggota, sarapan bersama, dan pemaksaan yang lebih personal terhadap Akane.



Gambar 30. Penyambutan dan perekrutan pksa (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 1, 09:41)

灰二 : ここは寛政大学陸上部の部員所、つまり君たちは寛政大学陸上部の相続部員というわけだ

皆 : へえ～

キング : してないしてない、してないぞそんな手続き

灰二 : ここに入居したことが手続きだ、おかしいと思わなかったか今時家賃30000で朝晩まかない作なんて

杉山 : それって詐欺っていうんじゃ

灰二 : 大丈夫、夢も挑めば現実になる、ニコちゃん先輩は陸上経験者、雪は剣道部で県大会にレベル、双子とキング高校で三年間サッカーをやっていた、神童は毎日10kmの山道を歩いて高校に通ってたそうだし、そしてムサに秘められた潜在の多く、そして蔵原皆にも速く彼の走りを見てもらいたい

茜 : 失礼、今僕のことが履いていなかったみたいだけど、つまり僕は走らなければ。。。

灰二 : 遂に揃ったんだよ十人が

茜 : あ～

Haiji : Ini adalah Asrama Pelatihan Klub Lari Atletik Universitas Kansei, berarti kalian adalah anggota penerus Klub Lari Universitas Kansei

Semuanya : Hah!

King : Tidak, tidak, aku tidak pernah mendaftar

Haiji : Tinggal disini berarti menjadi anggota, apakah tidak aneh kalau sewa disini hanya 30.000 yen, dan tidak perlu bayar makan pagi, dan malam?

Sugiyama : Bukankah itu namanya penipuan?

Haiji : Tenang, mimpi yang dikejar akan menjadi kenyataan, Kak Niko memiliki pengalaman sebagai atlet lari, yuki atlet kendo tingkat prefektur, si kembar, dan King aktif di olahraga sepak bola sampai tahun ketiga SMA, Shindo berjalan kaki lewat jalan pegunungan ke sekolah setiap hari sejauh 10km, kemudian Musa memiliki bakat yang tersembunyi, kemudian Kurahara, aku ingin semuanya melihat betapa cepatnya ia berlari

Akane : Sebentar, sepertinya aku tidak disebutkan, berarti aku tidak harus berlari...

Haiji : akhirnya, semuanya terkumpul sepuluh orang

Akane : ugh...

Peristiwa pertama adalah perekrutan seluruh anggota secara bersamaan yang dilakukan pada malam pesta penyambutan. Haiji merekrut secara paksa seluruh penghuni Aotake untuk bertanding di Hakone Ekiden.

Perilaku	Stimulus	Penguatan		Respon	Pengkondisian Operan
		P	N		
Menjalani kehidupan mahasiswa biasa	Perekrutan paksa klub lari oleh Haiji		✓	Perasaan keberatan	Tidak ada

Dilihat dari kondisi fisik, dan kamar Akane tinggal, Akane adalah mahasiswa yang senang menyendiri dan tidak aktif dalam aktivitas kelompok, dan tidak suka olahraga. Perekrutan yang dilakukan Haiji adalah penguatan negatif pada perilaku Akane, karena mengharuskan Akane untuk mengikuti kegiatan yang bertentangan dengan perilakunya. Berdasarkan kutipan dialog di atas, stimulus ini menghasilkan respon perasaan keberatan dari Akane.

Peristiwa kedua, adalah pendekatan oleh Haiji terhadap setiap anggota. Peristiwa terjadi di ruang makan ketika setiap anggota membuat kesepakatan untuk menolak rencana Haiji. Akane menyadari Haiji mulai membujuk setiap anggota tim agar mau mengikuti rencananya, dengan menyajikan masakan mewah.



Gambar 31. Bujukan Haiji, (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 2, 05:25)

雪彦 : な。。。まさか灰二に付き合う奴はいないよな？
 キング : なら全員反対だな、良いなしんり
 走 : うん
 茜 : ただこのまま引き下がれ人と思わないんですが、今日のおかずこのひと月で一番豪勢ですよ。
 雪彦 : けこ飼いならされてるな？俺たち

Yukihiko : Berarti tidak aka nada yang ikut rencana Haiji kan?
 King : Kalau begitu semuanya menolak kan? Iya kan anak baru?
 Kakeru : Ya
 Akane : Hanya saja, menurutku Haiji bukan orang yang akan kita menolak, contohnya sarapan kali ini, adalah yang paling mewah dalam sebulan
 Yukihiko : Dia sedang menjinakkan kita ya

Perilaku	Stimulus	Penguatan		Respon	Pengkondisian Operan
		P	N		
Menjalani kehidupan mahasiswa biasa	Ajakan penolakan rencana Haiji	✓		Akane setuju dengan anggota lainnya	Akane ikut menolak bertanding
Akane ikut menolak bertanding	Sajian sarapan mewah setelah perekrutan		✓	Akane menyadari Haiji berusaha membujuk	Tidak ada

Pada peristiwa ini, Akane menerima stimulus berupa ajakan untuk menolak rencana Haiji dari delapan anggota lainnya. Stimulus ini menjadi penguatan positif, karena sejalan dengan perilaku, dan psikis Akane yang keberatan dengan rencana Haiji.

Akane juga menerima stimulus dalam bentuk makanan mewah yang disajikan Haiji untuk seluruh anggota. Haiji mulai menyajikan makanan mewah setelah peristiwa perekrutan paksa. Makanan mewah ini menjadi penguatan negatif karena merupakan bujukan untuk mengikuti rencana Haiji, yang tidak sejalan dengan keinginan Akane.

Peristiwa ketiga terjadi di jalanan utama Universitas Kansei saat acara perekrutan anggota club. Akane mendapat ancaman pengusiran dari Haiji apabila ia menolak menjadi anggota, dan mengikuti persiapan pertandingan Hakone Ekiden.



Gambar 32. Ancaman Haiji pada Akane, (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 2, 07:20)

- 灰二 : 陸上部員でないもの青荘においておこうはできないそうなんだ、つまり上部員になると拒否した場合早々部屋を。。。
 茜 : 出て行かってこと？
 灰二 : あ〜とも言えるか、あの物量じゃ引っ越し費用もばかにならないような、部員になるなら出ていく必要はないんだが。
- Haiji : Karena yang bukan anggota tidak diperbolehkan tinggal di Aotake, berarti kalau kamu menolak menjadi anggota, kamu akan diminta meninggalkan kamar sesegera mungkin
 Akane : Artinya aku diusir?
 Haiji : kurang lebih begitu, dengan barangmu yang begitu banyak, pasti biaya pindahan sangat mahal, andai saja kamu mau menjadi anggota maka tidak perlu keluar.

Perilaku	Stimulus	Penguatan		Respon	Pengkondisian Operan
		P	N		
Akane menolak rencana Haiji, dan berkegiatan di klub manga	Ancaman Pengusiran		✓	Perasaan takut	Akane mengikuti persiapan pertandingan karena tidak ingin diusir.

Ancaman pengusiran oleh Haiji adalah stimulus yang menjadi penguatan negatif. Konsekuensi penolakan Akane adalah pengusiran, sehingga memunculkan respons perasaan takut dari Akane karena harus mengeluarkan banyak biaya, waktu, dan tenaga untuk pindah, sehingga Akane memutuskan untuk mengikuti persiapan pertandingan.



Gambar 33. Sesi latihan pertama Akane, (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 3, 00:16)

- | | |
|-------|--|
| 灰二 | : 全員揃ったな、今日は多摩川の河原まで走ってみる、走った後飯は格別だぞ、行こう |
| 茜 | : 待って、待って、多摩川ってあの多摩川？ |
| 灰二 | : そうだあの多摩川だ |
| 茜 | : 言うに五kmはあると思うんだけど |
| 灰二 | : あ〜地理に詳しいんだな王子は、さ〜行こう |
| 茜 | : いやいや五kmだよ片道って、つまり十kmもあるんだよ朝から十km？ |
| Haiji | : Semuanya sudah disini, hari ini kita akan berlari sampai ke pinggir sungai Sungai Tama, sarapan setelah berlari rasanya sangat berbeda loh, ayo! |
| Akane | : Tunggu dulu, Sungai Tama, maksudnya Sungai Tmaa yang itu? |
| Haiji | : Ya, yang itu |
| Akane | : Tapi kalau tidak salah jaraknya sekitar 5km |
| Haiji | : Wah, pangeran paham betul soal letak geografisnya, ayo |
| Akane | : Tidak, tidak, 5km itu satu jalan, berarti kira kira 10km loh, masih pagi sudah 10km? |

Peristiwa keempat terjadi di halaman depan Aotake. Akane keberatan dengan porsi latihan yang diberikan Haiji pada seluruh anggota, dan protes karena anggota

yang lain mengikuti perintah Haiji, kemudian Akane kembali menerima ancaman. Karena Akane diceritakan sempat menolak bergabung dengan tim Kansei.



Gambar 34. Ancaman kedua dari Haiji, (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 3, 01:55)

Perilaku	Stimulus	Penguatan		Respon	Pengkondisian Operan
		P	N		
Akane mengikuti persiapan pertandingan karena tidak ingin diusir.	Porsi latihan diluar dugaan		✓	Protes	Tidak ada
Akane mengikuti persiapan pertandingan karena tidak ingin diusir.	Ancaman pengusiran	✓		Akane menurut	Tidak ada

Stimulus pertama yang Akane terima pada peristiwa ini adalah pemberian porsi latihan yang diluar dugaan pada hari pertama latihan. Porsi latihan yang diberikan Haiji membuat Akane kembali enggan mengikuti agenda. Sehingga stimulus ini menjadi penguatan negatif bagi Akane. Respon yang dihasilkan stimulus ini adalah protes dari Akane.

Stimulus kedua yang Akane terima pada peristiwa ini adalah tumpukan kardus yang diperlihatkan oleh Haiji, sebagai isyarat pengemasan barang-barang milik Akane. Stimulus ini menjadi penguatan postifi, karena kembali mengingatkan atas konsekuensi apabila ia merubah keputusannya.

Pada sesi latihan, Tim Kansei berkonfrontasi dengan dengan Sakaki, pelari Universitas Tokyo. Konfrontasi ini bermula dari konfrontasi antara Kakeru, dan Sakaki karena dendam terhadap Kakeru. Sakaki menghina Akane karena kemampuannya, dan tim Kansei karena bermimpi bertanding di Hakone Ekiden.



Gambar 35. Konfrontasi tim Kansei dengan Sakaki, (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 4, 16:15)

灰二	: 陸上部か
榊	: へ、はい東体大（東京体育大学）の
灰二	: 東体で、なら記録会で会うことになりな
榊	: へ？出る気なんですか記録会に
灰二	: もちろんだ、記録がないと資格が得られないかもな
榊	: 資格って
灰二	: 箱根駅伝の
榊	: はへ、箱根、本気で言ってるの、な？舐めってるの陸上、
	な？お前に聞いてんだよ蔵原、何とか言えよ、
	情けなくないのかよこんなレベル一緒で
茜	: だから嫌いなのに常にレベルだ勝ち負けだそう言うしかものを
	知減で語れない。僕は走ることが本当嫌いだ、だけど
	人のすること。。そう言うかく言う人はもっと嫌いだ。
	この人たちが仲間とかよくわからない、けれどつくなく
	とも僕、僕の思考を、価値をちょっと認めてくれているんだ。
	この人たちにレベル高い低い存在しない、
	あるのはそれぞれがだれなのかということだけだ。

Haiji : Kamu anggota klub lari?
 Sakaki : Ya, dari Universitas Atletik Tokyo
 Haiji : Universitas Atletik Tokyo? Kalau begitu kita akan bertemu lagi di perlombaan disana
 Sakaki : Kalian akan ikut pertandingan kami?
 Haiji : Tentu, kalau tidak mungkin kami tidak akan bisa ikut kualifikasi
 Sakaki : Kualifikasi?
 Haiji : Kualifikasi Hakone Ekiden
 Sakaki : Hah? Hakone? Dia serius? Apa kau meremehkan lari atletik?
 Aku bertanya padamu Kurahara, katakan sesuatu! Apa kamu tidak malu, lari bersama dengan level mereka?
 Akane : Inilah kenapa aku benci, yang jadi bahasan selalu hanya soal level, menang kalah, aku benar-benar benci olahraga lari, tapi aku lebih membenci orang yang berbicara seperti itu pada usaha orang lain. Aku tidak yakin apa kita semua saling berteman atau tidak, tetapi setidaknya, mereka memberi perhatian yang baik padaku, pola pikirku, dan martabatku. Mereka tidak memandang tinggi rendahnya level seseorang, mereka menerima apa adanya dari diri seseorang.

Perilaku	Stimulus	Penguatan		Respon	Pengkondisian Operan
		P	N		
Akane mengikuti persiapan pertandingan karena tidak ingin diusir.	Perlakuan baik dari teman-teman.	✓		Timbulnya rasa persatuan antara Akane dan teman-temannya, dan keinginan mewujudkan cita-cita bersama.	Akane berlatih bersama karena tidak ingin diusir, dan memiliki rasa persatuan dengan teman-temannya
Akane berlatih bersama karena tidak ingin diusir, dan memiliki rasa persatuan dengan teman-temannya	Hinaan dari Sakaki		✓	Perlawanan secara verbal dari Akane.	Akane berkeinginan meningkatkan kemampuan fisiknya, karena ingin Tim Kansei bertanding di Hakone Ekiden.

Selama menjadi penghuni Aotake, Akane selalu mendapat perlakuan yang baik dari teman-temannya selama menjadi penghubu Aotake, Akane mendapat stimulus batin, fisik, dan lingkungan yang menjadi penguatan positif untuk tetap menjadi bagian dari Aotake.

Karena adanya rasa persatuan antara Akane, dan teman-temannya, hinaan dari Sakaki terhadap teman-teman Akane menjadi penguatan negatif bagi Akane. Stimulus ini memunculkan respons perlawanan dari Akane. Rasa persatuan yang telah terjalin membuat Akane berkeinginan bertanding di Hakone Ekiden bersama teman-temannya.



Gambar 36. Akane mendapatkan Treadmill, (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 08, 16:26)

杉山 : 実家に使ってないルームランナーがあるんだけどこっちに着てもらうか
茜 : こんな奇跡があるようだろうか

Sugiyama : Di rumah orangtuaku ada treadmill yang tidak terpakai, mau kuminta dibawakan kemari
Akane : haa? Mungkinkah keajaiban begini nyata

Perilaku	Stimulus	Penguatan		Respon	Pengkondisian Operan
		P	N		
Akane berkeinginan meningkatkan kemampuan fisiknya,	Bantuan treadmill dari Sugiyama	✓		Perasaan bersyukur	Akane mulai rutin berlatih secara mandiri karena ingin Tim Kansei lolos ke pertandingan Hakone Ekiden.

karena ingin Tim Kansei bertanding di Hakone Ekiden.					
--	--	--	--	--	--

Stimulus berupa peminjaman treadmill menjadi penguatan positif bagi Akane, respons yang dihasilkan dari stimulus ini adalah perasaan bersyukur, dan mempengaruhi perilaku Akane. Perilaku yang terbentuk dari proses pengkondisian oeran ini adalah, kini Akane mulai meningkatkan frekuensi latihan dengan berlatih menggunakan treadmill.

4.2.2 Plot B: Akane berkonfrontasi dengan Kakeru

Akane tidak akrab dengan Kakeru, karena Kakeru memandang Akane sebagai penghambat di tim, dan konfrontasi antara keduanya terjadi di ruang makan Aotake, peristiwa ini dipicu oleh lambatnya perkembangan Akane dibandingkan anggota lain, juga cara Akane menyikapi ketertinggalannya. Kakeru meminta Akane untuk keluar dari tim apabila perkembangannya tetap lamban.



Gambar 37. Konfrontasi Akane, dan Kakeru, (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 08, 20:40)

- 走 : 王子さん、今度の記録会もしも前と同じような成績しか
出せなかったの、メンバーが外れてもらえますか
- 茜 : へ?
- 走 : お願いしますチームのために
- Kakeru : Pangeran, seandainya di pertandingan selanjutnya hasilnya masih sama saja,
bisakah kamu keluar dari tim.
- Akane : hah?
- Kakeru : kumohon, demi kebaikan tim ini



Gambar 38. Pasca Konfrontasi, (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 09, 03:18)

- 茜 : 実際どうなのでしょう、出せるんですかね僕にその公認キロ
- 灰二 : タイムはめちゃくちゃと縮んでいる、
おれは王子と一緒に走るのが楽しい、本当に楽しい、
きみのいる小走っていると走ることを意味を取り
直しできる気がするんだ、右足を出し左足を出、
少しずつ速度を上げる、歩いていたはずの
君がいつしか走っているように見える。
- Akane : Bagaimana ini jadinya, apakah aku bisa mendapatkan catatan kilometer
resmi itu
- Haiji : Waktumu sudah meningkat, Aku senang berlari bersamamu, sangat senang,
karena jogging beramamu, aku merasa kembali mengerti
makna dari olahraga lari, kaki kanan melangkah, kaki kiri melangkah,
perlahan lahan meningkatkan kecepatan, yang awalnya berjalan, tanpa
disadari menjadi mulai berlari.

Perilaku	Stimulus	Penguatan		Respon	Pengkondisian Operan
		P	N		
Akane mulai rutin berlatih secara mandiri karena ingin Tim Kansei lolos ke	Permintaan untuk keluar tim		✓	Timbulnya perasaan seolah menjadi beban bagi tim	Akane merasa tidak memiliki harapan, dan ragu untuk tetap berada di dalam tim.

pertandingan Hakone Ekiden					
Akane ragu untuk tetap berada di tim, karena merasa tidak memiliki harapan, dan dapat menggagalkan usaha tim..	Dukungan dari Haiji	✓		Tidak ada	Tidak ada

Pada peristiwa konfrontasi ini, Akane berperilaku serius menghadapi pertandingan, sementara balasan yang ia dapat atas perubahan perilakunya adalah permintaan agar Akane keluar dari tim, sehingga stimulus yang diberikan Kakeru menjadi penguatan negatif bagi Akane. Stimulus ini memunculkan respons berupa perasaan seolah menjadi beban bagi tim. Hasil pengkondisian operan stimulus ini adalah Akane merasa tidak memiliki harapan untuk bisa mendapatkan catatan nasional, dan akan menggagalkan usaha tim.

Stimulus dukungan dari Haiji tidak hanya berupa dukungan moril guna menghibur Akane. Haiji menyatakan bahwa catatan waktu tempuh Akane selalu meningkat. Stimulus ini menjadi penguatan positif bagi Akane, namun tidak menghasilkan respons apapun dari Akane, dan Akane tetap merasa ragu untuk tetap berada dalam tim. Konfrontasi antara Akane, dan Kakeru menjadi pemicu rangkaian peristiwa jatuh sakitnya Haiji, dan Kakeru menjadi pelatih sementara tim Kansei.



Gambar 39. Kakeru menjadi pelatih pengganti, (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 10, 06:38)

杉山	: お願いします
ニコ	: 代理でもできないってキャプテンなんて
杉山	: 走どう
走	: 俺はいいですけど、俺優しくないかもしれません
Sugiyama	: Tolonglah
Niko	: Meski hanya sebagai kapten pengganti pun tetap tidak bisa
Sugiyama	: Bagaimana dengan Kakeru
Kakeru	: Aku tidak keberatan, mungkin aku tidak akan berbaik hati

Peristiwa Kakeru menjadi pelatih sementara dipicu karena Haiji jatuh sakit, sehingga Kakeru menggantikan posisi Haiji. Peristiwa ini juga memicu Haiji untuk menunjuk Kakeru sebagai pelatih pribadi Akane. Haiji menilai bahwa Akane lambat berkembang karena keduanya saling menjauhi satu sama lain.

4.2.3 Plot C: Akane mendapat bantuan dari Kakeru

Akane mulai mendapatkan perhatian lebih dari Kakeru. Akane menjalani Pola latihan yang disesuaikan kekurangan yang dimiliki Akane, yakni dampak yang terakumulasi dari kehidupan sehari-hari yang buruk. Kebiasaan buruk Akane telah memberi dampak negatif pada tubuh Akane, sehingga menjadi penghambat perkembangan Akane. Pola latihan yang diberikan Kakeru bertujuan memaksa Akane untuk berlari dengan postur,

dan teknik yang baik. Akane diharapkan dapat merasakan posisi postur yang baik, sehingga Akane dapat memperbaiki postur tubuh, dan teknik berlari, dan meningkatkan laju perkembangannya dalam olahraga lari.



Gambar 40. Kakeru membantu Akane berlatih, (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 10, 14:56)

- 走 : そう、そうですね王子さん、王子さんって漫画読むとき基本下向きっぱなしじゃないですか、でもルームランナーに乗ってるときは漫画が前にあるから自然と視線が前に行くんですよ、だからただ走っているときよりも背筋が伸びて受信が前に向かうんです。
- Kakeru : Ya begitu, benar begitu Pangeran, saat membaca manga Pangeran selalu melihat kebawah kan, tetapi saat berlari di treadmill, karena manganya ada di posisi depan, jadi secara alami pandanganmu menghadap kedepan, karena itulah punggungmu menjadi lebih tegak, dan pandanganmu menghadap depan, tidak seperti saat lari biasanya.

Latihan pertama bertujuan untuk memperbaiki postur tubuh Akane. Postur tubuh yang baik akan mempermudah Akane bernafas ketika berlari, dan membantu Akane menyeimbangkan tubuhnya ketika berlari, sehingga Akane dapat berlari lebih cepat, dengan menggunakan tenaga yang lebih sedikit.



Gambar 41. Pola latihan khusus Akane, (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 10, 15:38)

走 : 王子さんの腕は走る時も漫画を読む一で
固定されてしまってるんです、固定したままは改善したい。
Kakeru : Lengan Pangeran tetap berada pada posisi yang sama
ketika ia membaca manga ataupun berlari, aku ingin memperbaikinya

Latihan kedua mengharuskan Akane secara aktif memposisikan kedua tangannya pada posisi yang benar guna membantu menyeimbangkan tubuh saat berlari, sehingga Akane tidak harus membuang tenaga berlebihan untuk menjaga keseimbangannya.

Pada pertandingan selanjutnya, Akane mampu mempertahankan kecepatan berlari dalam jangka waktu lebih lama. Pelatihan Kakeru menjadi pemicu peristiwa pertama kalinya Akane dapat berlari sejauh 5km, dalam waktu kurang dari 30 menit, pada pertandingan di Universitas Tokyo.



Gambar 42. Akane berhasil memecahkan rekornya sendiri (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 10, 20:38)

Perilaku	Stimulus	Penguatan		Respon	Pengkondisian Operan
		P	N		
Akane merasa tidak memiliki harapan, dan ragu untuk tetap berada di dalam tim.	Pelatihan khusus dari Kakeru	✓		Postur tubuh Akane membaik.	Akane mulai akrab dengan Kakeru, dan percaya pada bimbingannya.
Akane mulai akrab dengan Kakeru, dan percaya pada bimbingannya.	Pemecahan rekor pribadi	✓		Timbulnya perasaan memiliki harapan.	Akane memutuskan menjalani kehidupan sebagai atlet sepenuhnya, dan meninggalkan kegiatan lain, demi mendapatkan catatan nasional untuk mewujudkan cita-cita timnya bertanding di Hakone Ekiden.

Stimulus pelatihan yang Akane jalani adalah penguatan positif dengan. Tubuh Akane memberi respons positif berupa perbaikan postur yang berdampak pada peningkatan performa atletiknya. Peristiwa ini meningkatkan kepercayaan antar Akane, dan Kakeru.

Keberhasilan Akane memecahkan rekor pribadinya pada pertandingan di Universitas Tokyo menjadi penguatan positif. Peristiwa ini membuat Akane sadar bahwa dirinya memiliki harapan untuk berkembang, dan Kakeru tidak lagi meminta Akane untuk keluar dari tim. Akane juga memutuskan untuk sepenuhnya menjalani rutinitas sebagai atlet.

Perubahan perilaku ini memberikan manfaat yang berkesinambungan, Akane mulai terbiasa berlari dengan postur yang baik dengan sendirinya. Perubahan perilaku ini membuat Akane mampu memecahkan rekor pribadinya pada pertandingan di Universitas Tokyo yang kedua. Perubahan perilaku Akane berdampak pada penampilan fisik, juga perilakunya secara fisik, dan psikis.

. Perubahan perilaku Akane secara fisik, terlihat dari cara Akane menyikapi pertandingan yang diikutinya. Apabila sebelumnya Akane tidak peduli dengan hasil pertandingan yang akan diperolehnya, kini Akane meninggalkan seluruh kegiatan klub manga, dan menggunakan waktu luang yang dimilikinya untuk latihan tambahan.



Gambar 43. Akane menyikapi kealahannya, (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 14, 14:09)

雪彦 : 次だ次次！まだまだあるぞチャンスは！

Yukihiko : Selanjutnya, selanjutnya, kamu masih punya banyak kesempatan

Dari segi psikis, Akane menjadi lebih emosional dalam menerima hasil pertandingan. Kegagalannya pada pertandingan di Universitas Boso membuat Akane merasa terpukul, ia menampakkan raut wajah kecewa, dan menahan tangis setelah melewati garis finish.

Akane kembali gagal pada pertandingan selanjutnya di Universitas Yamato, dengan perolehan waktu 17 menit 20 detik. Rekor Akane dinilai masih jauh dari persyaratan 16 menit 30 detik, sementara ia hanya memiliki satu kesempatan terakhir di minggu selanjutnya, pada pertandingan lari di Universitas Tokyo yang ketiga, sebelum batas akhir pendaftaran kualifikasi.

Perilaku	Stimulus	Penguatan		Respon	Pengkondisian Operan
		P	N		
Akane memutuskan menjalani kehidupan sebagai atlit sepenuhnya, dan meninggalkan kegiatan lain, demi mendapatkan catatan nasional untuk mewujudkan cita cita timnya bertanding di Hakone Ekiden.	Kegagalan beruntun Akane		✓	Akane merasa usahanya tidak cukup	Akane menganggap bahwa pendekatannya terhadap latihan telah tepat, namun tidak cukup
	Peningkatan catatan waktu	✓		Akane merasa pendekatannya terhadap latihan sudah tepat	

Peristiwa kegagalan menjadi penguatan negatif. Respons yang dihasilkan stimulus ini adalah perasaan bahwa usahanya tidak cukup. Akane juga

mengalami peningkatan catatan waktu dalam setiap pertandingan, yang menjadi penguatan positif karena peningkatan catatan waktu adalah salah satu hasil yang ia harapkan dari perilaku berupa pola latihan yang ia jalani. Peristiwa kegagalan beruntun disertai peningkatan catatan waktu yang Akane alami membuat Akane menganggap bahwa pendekatannya terhadap latihan telah tepat, namun tidak cukup.

Seiring mendekatnya deadline pendaftaran Hakone Ekiden, Akane terlihat semakin gelisah, konsekuensi apabila Akane gagal mendapatkan catatan nasional adalah gagalnya seluruh anggota tim untuk berkompetisi. Perasaan gelisah Akane terlihat dari perilakunya yang sering memandangi, dan memberi catatan pada setiap tanggal pertandingan di kalender, dan berlatih di jam istirahat.



Gambar 44. Catatan Kalender Akane (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 14, 14:42)



Gambar 45. Akane menyikapi pertandingan yang akan datang, (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 14, 15:21)

茜 : ちょっとそこまで
 走 : じゃあ俺も、走りたいんです俺も、行きます
 茜 : 大丈夫、ちょっとそこまでだって
 Akane : Aku akan berlari sebentar
 Kakeru : Aku ikut, Aku juga ingin berlari, ayo
 Akane : Tidak usah, tidak lama-lama

Perilaku	Stimulus	Penguatan		Respon	Pengkondisian Operan
		P	N		
Akane menganggap bahwa pendekatannya terhadap latihan telah tepat, namun tidak cukup	Deadline penutupan pendaftaran Hakone Ekiden semakin mendekat	✓		Perasaan gelisah, dan timbulnya keinginan untuk berkembang sesegera mungkin.	Akane menambah porsi latihan diluar jadwal latihan tim, guna mengejar ketertinggalan.
Akane berlatih untuk mendapatkan catatan nasional.	Penambahan porsi latihan diluar jadwal latihan tim.	✓		Perubahan penampilan fisik, dan peningkatan performa atletik.	Akane berhasil mendapatkan catatan waktu nasional, Membawa tim memenangkan posisi 10 pada pertandingan Hakone Ekiden.

Deadline pendaftaran Hakone Ekiden merupakan stimulus yang menjadi penguatan positif bagi Akane. Respons yang dihasilkan stimulus ini adalah munculnya keinginan untuk berkembang sesegera mungkin karena kegelisahan akan kemungkinan gagalnya seluruh tim. Stimulus ini juga membuat Akane kerap menambah porsi latihannya setelah waktu istirahat.

Perilaku Akane meningkatkan frekuensi latihan juga menjadi penguatan positif. Respons yang dihasilkan stimulus ini adalah perubahan bentuk tubuh Akane yang kini terlihat lebih berotot, juga peningkatan performa atletik dalam olahraga lari dengan pesat. Pengkondisian Operan yang dicapai dari peristiwa ini adalah keberhasilan Akane dalam mendapatkan catatan waktu resmi pada pertandingan di Universitas Tokyo.



Gambar 46. Bentuk tubuh Akane, (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 14, 12:35)



Gambar 47. Keberhasilan Akane mendapatkan catatan waktu nasional, (*Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, eps 14, 20:51)

Keberhasilan Akane meraih catatan waktu nasional di pertandingan Universitas Tokyo memicu rangkaian peristiwa lolosnya Universitas Kansei secara administratif untuk bertanding di babak kualifikasi Hakone Ekiden, pemerolehan peringkat ke-10 pada babak kualifikasi, juga perolehan peringkat ke-10 pada pertandingan Hakone Ekiden.

BAB 5

PENUTUP

Dalam unsur naratif anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru*, pada hubungan naratif dengan ruang, penulis menemukan 5 ruang yang berhubungan dengan naratif. Dalam hubungan naratif dengan waktu, Cerita perubahan perilaku Kashiwazaki Akane dalam Anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru* memiliki durasi cerita selama 9 bulan, durasi film selama 7 jam 40 menit. Anime ini memiliki pola linier sehingga struktur tiga babak berurutan dari tahap persiapan, tahap konfrontasi, dan diakhiri dengan tahap resolusi.

Tahap persiapan dari struktur tiga babak anime *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru* berisi pengenalan seluruh tokoh, termasuk Kashiwazaki Akane, peristiwa pemicu turning point pertama, yaitu bergabungnya Kakeru. *Turning point* pertama, adalah peristiwa tokoh Akane, dan seluruh penghuni Aotake direkrut oleh Haiji untuk mengikuti pertandingan Hakone Ekiden. *Turning point* ini memunculkan masalah yang dihadapi Akane, Masalah yang Akane hadapi adalah agenda kegiatan yang bertentangan dengan perilakunya, dan konsekuensi pengusiran yang ia hadapi.

Pada tahap konfrontasi, Konfrontasi antara Akane, dan Kakeru merupakan *turning point* kedua, Akane mengalami titik terendahnya setelah Kakeru memintanya keluar dari tim. Konfrontasi ini dipicu perilaku Akane yang dinilai menghambat tim, dan keinginan Kakeru untuk bertanding di Hakone Ekiden. Tahap konfrontasi diakhiri setelah Kakeru memutuskan membantu Akane memenuhi persyaratan pertandingan, dan peristiwa ini memicu tahap resolusi.

Pada tahap resolusi, anime ini menggunakan “*deadline*” sebagai faktor peningkatan ketegangan. Peningkatan ketegangan dalam anime ini adalah batas akhir waktu pendaftaran Hakone Ekiden. Resolusi anime ini adalah keberhasilan Akane dalam mendapatkan catatan waktu resmi sebelum pendaftaran Hakone Ekiden ditutup, sehingga Universitas Kansei dapat bertanding di Hakone Ekiden, yang berakhir dengan kemenangan di posisi 10.

Setelah memaparkan struktur naratif film dengan pola struktur tiga babak, penulis akan memaparkan faktor perubahan perilaku yang dialami tokoh Akane dengan teori Behaviorisme B.F Skinner. Faktor perubahan yang akan penulis paparkan adalah stimulus, respon, dan penguatan. Penulis membagi analisis faktor perubahan perilaku Akane berdasarkan dampak perubahan perilaku tersebut terhadap arah cerita, sehingga pembahasan terbagi menjadi 3 bagian, yaitu perubahan perilaku Akane setelah mengalami perekrutan paksa oleh Haiji, perubahan perilaku Akane setelah berkonfrontasi dengan Kakeru, dan perubahan perilaku Akane setelah mendapatkan dukungan dari Kakeru.

Pada bagian pertama, Akane memberikan respons penolakan terhadap stimulus yang diberikan Haiji. Perilaku Akane berhasil dirubah setelah dihadapkan dengan konsekuensi pengusiran. Hasil pengkondisian operan ini adalah Akane hanya berlatih secara terpaksa. Stimulus perlakuan baik dari teman-teman yang diberikan secara terus-menerus dalam waktu yang lama menjadi penguatan positif untuk tetap berlatih bersama, sehingga Akane menjalankan agenda tim karena ancaman pengusiran, juga karena Akane merasa senang menghabiskan waktu bersama teman-temannya.

Pada bagian kedua, penguatan negatif dari Kakeru berupa permintaan untuk keluar dari tim demi kebaikan bersama, berhasil memunculkan respons perasaan seolah menjadi beban, dan merubah perilaku Akane secara psikis dengan membuat Akane berpikir untuk keluar dari tim. Penguatan positif dari Haiji berupa dukungan tidak menghasilkan respon apapun dari Akane, juga tidak berhasil merubah perilaku Akane yang berpikir untuk keluar dari tim.

Pada bagian ketiga, Akane menerima penguatan positif dari Kakeru berupa program latihan yang disesuaikan dengan kondisi tubuh Akane. Penguatan positif ini menghasilkan respons yang sesuai dengan keinginan Akane. Salah satu hasil dari rangkaian proses pengkondisian operan ini adalah Akane seterusnya berlatih dibawah bimbingan Kakeru untuk berkompetisi di Hakone Ekiden. Akane menerima penguatan positif, dan penguatan negatif, dengan perbandingan 5:1, dan hasil akhir dari rangkaian pengkondisian operan ini adalah Akane berhasil membawa tim Kansei memenangkan pertandingan Hakone Ekiden.

要旨

本論文は、三浦しをんのアニメの『風が強く吹いている』における柏崎茜の行動変化：心理学的な文学研究と題するものである。このアニメは、箱根駅伝に出場するために奮闘する寛政チームメンバーの物語である。物語の冒頭では無気力な性格で周囲を気にしない茜さんだが、物語の終盤では寛政チームを勝利に導き、寛政大学の評判を上げることに成功する。そのため、著者は文学的心理学的アプローチによる研究に関心を寄せている。この研究の目的は、アニメ『風が強く吹いている』の物語構造と、茜さんの行動を変化させる要因を説明することである。

この研究では、雑誌、科学論文、公式ウェブサイト、研究テーマに関連する書籍や図書館の資料などをデータソースとして使用した。このアニメを分析するために、著者は主に二つの理論、すなわちヒマワン・プラティスタ (Himawan Pratista) 氏の映画物語理論および B・F・スキナーの行動主義理論を用いる。ヒマワン・プラティスタ氏の映画物語理論は、物語と空間の関係、物語と時間の関係、三幕構成の分析に用いられます。B・F・スキナーの行動変容理論は、茜の行動変容の要因を分析に用いられます。行動主義の理論には、刺激、反応、強化、オペラント条件づけなどがある。

Commented [da3]: Awal masuk paragraf semuanya masih salah. Perbaiki. Satu spasi huruf bahasa Jepang.

Commented [da4]: Setelah ini tambahkan metode apa yang digunakan untuk menganalisis film ini. Karena belum ada.

著者は、心理学的な文学研究方法とスキナーの行動主義理論を文学心理学的アプローチとして用いて、あかねの行動を研究している。この研究は定性的な研究であるため、研究対象に影響を与えたり変更したりすることはありません。アニメを全編視聴し、イベントのスクリーンショットの形でデータを収集し、行動主義理論を使用して分析を行い、記述的方法を使用してデータを提示します。

以下は、この映画の物語要素の分析結果である。物語と空間の関係において、著者は物語に関係する五つの空間を見つけた。青荘の部屋、ジョージとジョータの部屋、茜の部屋、青荘の食堂、および多摩川の五つの部屋がある。アニメ『風が強く吹いている』の物語と時間の関係は、物語が 9 ヶ月、映画が 7 時間 40 分で、ストーリーは直線的である。

このアニメにおける三幕構成の分析結果は、次のように説明できる。アニメ『風が強く吹いている』の三幕構成の準備段階には、柏崎茜をはじめとするすべての登場人物の紹介、最初のターニングポイントとなるカケルさん加入のきっかけとなる出来事が含まれている。最初のターニングポイントは、主人公の茜と青荘の住人全員が、ハイジに箱根駅伝に出場するよう勧誘される場面である。このターニングポイントは、茜が直面する問題を浮き彫りにする。茜が直面する問題とは、彼の行動と相反する活動の議題であり、退学という結果である。

Commented [da5]: Tambahkan である setelah ini

対立の段階で、茜とカケルの対立は第二の転換点であり、カケルが彼をチームから外すように求めた後、茜は彼の底辺を経験します。対立のきっかけは、チームにとって邪魔な存在と見なされた茜の行動と、箱根駅伝に出場したいというカケルの気持ちだった。対決ステージは、カケルが茜の試合条件を満たすことを決意した後に終了し、このイベントが決着の段階のトリガーとなる。

決着の段階で、このアニメは「期限」を緊張感を高める要素として使っている。このアニメの緊張感を高めているのは、箱根駅伝の申し込み締め切りである。アニメの決着は、茜が箱根駅伝の受付終了前に公式タイムを出すことに成功し、寛政大学が箱根駅伝に出場できるようになったというもので、10 位に終わった。

以下は、B.F. スキナーの行動主義理論を用いて、茜の性格が経験した行動変容要因を分析した結果である。筆者は、茜の行動変容要因の分析を、その行動変容が物語の方向性に与える影響に基づき、ハイジによる強制徴用を経験した後の茜の行動変容、カケルと対立した後の茜の行動変容、カケルから支援を受けた後の茜の行動変容の三つに分けて論じている。

最初の部分では、茜の行動は追放の結果に直面した後に成功裏に変わりました。この操作条件の結果は、茜は無理に練習しているだけです。友人たちからの好意的な扱いという刺激が、一緒に練習を続けるための積極的な補強となり、茜は退学という脅威のためだけでなく茜が友人たちと時間を過ごすことに快感を覚えたため、チームの課題を遂行した。

第二部では、カケルがチームからの離脱を要求するという形で負の強化を行ったが、この刺激は重荷に感じるという反応を引き出すことに成功し、茜にチームからの離脱を考えさせることで茜の行動を心理的に変化させた。ハイジがサポートという形で積極的に補強しても、茜からは何の反応も得られなかったし、チームを去ろうと考えている茜の行動を変えることもできなかった。

第三部では、茜はカケルから、茜の体の状態に合わせた運動プログラムという形で積極的な補強を受ける。この補強は、結果的に茜の希望に沿った対応となった。この一連のオペラント条件づけのプロセスの結果、茜は正の強化と負の強化を 5 : 1 の割合で受け、最終的に茜は関学チームを箱根駅伝で優勝させることに成功する。

以上の分析結果から、茜に突然強度の高い刺激を与えることで、抵抗反応が生じると結論づけることができる。ハイジからの追放という脅しは、茜をハイジの意向に従わせたが、茜が移籍、退団のプロセスに入る可能性を排除しなかった。低強度、高頻度の刺激を長期間にわたって与え、その結果行動を変化させることが、茜の行動を変える最善の方法である。

Commented [da6]: Setelah ini tambahkan kesimpulan bab 5 karena masih belum tampak jelas.

Commented [E17R6]: Kesimpulan bab 5 sudah 5 paragraf sensei. Dimulai dari kalimat 「以下は、B.F.スキナーの行動主義理論を用いて」

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., & Rahmadiyah, F. (2021). Pengendalian Diri Tokoh Utama Pada Novel Sawitri dan Tujuh Pohon Kelahiran. *Bapala Volume 8 Nomor 03*, 157-169.
- Araiba, S. (2021). A Literary Behavior Analysis of Ghost in The Shell: From Science to Art of Behaviorism. (M. V. Silveira, Penyunt.) *Revista Perspectivas*, 12, 363-369.
- Beach, A. L. (2023). Mind Over Body: A Comparison of Psychobiological Versus Physiological Focused Distance Runners. *Senior Projects Spring 2023*, 5-9.
- Condry, I. (2013). *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*. London: Duke University Press.
- Gamble, P. (2006). Implications and Applications of Training Specificity for Coaches and Athletes. *Strength & Conditioning Journal*, 55-56.
- Gregory, R. L. (2004). *Oxford Companion to the Mind*. Oxford: Oxford University Press.
- Hall, C., & Lindzey, G. (1993). *Teori-Teori Sifat dan Behavioristik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kazuya, N. (Sutradara). (2018). *Kaze ga Tsuyoku Fuiteiru* [Gambar Hidup].
- Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2024, Agustus 20). *KBBI Daring*. Diambil kembali dari kemdikbud.go.id: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Meyliawati, D. (2020). *Perubahan Perilaku Tokoh Utama Anime Inuyashiki. Skripsi, S-1*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Minderop, A. (2018). *Psikologi Sastra*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- moon-light. (2024, Oktober 16). *Theater League*. Diambil kembali dari moon-light.ne.jp: <http://www.moon-light.ne.jp/terminology/meaning/naanaa.htm>
- Munzer, M., Khan, A., & Jamil, M. (2023). Impact of Endurance Exercises on Knocked Knees as General Health Concern. *Journal of Therapies & Rehabilitation Sciences Volume 4, Issue 2*, 42-43.
- Nihongo Master. (2024, Oktober 16). *Nihongo Master*. Diambil kembali dari nihongomaster.com:

<https://www.nihongomaster.com/japanese/dictionary/word/37843/sahodo-%E7%84%B6%E7%A8%8B-%E5%B7%A6%E7%A8%8B-%E3%81%95%E3%81%BB%E3%81%A9>

- Noor, R. (2019). *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo.
- Pratista, H. (2024). *Memahami Film: Pengantar Naratif (Edisi 3)*. DIY: Montase Press .
- Priahutama, H. (2020). *Perkembangan Kepribadian Tokoh Utama Anime Neon Genesis Evangelion. Skripsi, S1*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Skinner. (1938). *The Behavior of Organisms*. New York: Appleton Century Crofts.
- Skinner, B. (2005). *Science and Human Behavior*. Massachusetts: The B.F. Skinner Foundation.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RD*. Bandung: ALFABETA.
- Taiichi, K., Fujiyasu, K., Shogo, H., Naoya, N., & Masahiro, I. (2019). Effect of Forward Head Posture on Thoracic Shape and Respiratory Function. *The Journal of Physical Therapy Science*, 63-68.
- Tavassi, G. (2012). *A History of Japanese Animation. Authors, Art, Industry, Success from 1917 to Present Day*. Via Giovanni Cena: Tunué.
- Yamamura, E. (2015). Is University Sports an Advertisement in the Higher Education Market? An Analysis of the Hakone Long-Distance Road Race in Japan. *Pacific Economic Review: Volume 24, Issue 5*, 642-658.