

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra adalah karya yang bersifat imajinatif baik dalam bentuk tulisan maupun lisan. Karya sastra merupakan karya fiktif, walaupun inspirasinya diambil dari dunia nyata, namun inspirasi tersebut sudah diolah oleh pengarang sesuai imajinasinya sehingga hal tersebut dianggap kebenaran paling ideal bagi pengarang. Kebenaran pada karya sastra tidak bisa diharapkan sesuai dengan kebenaran pada dunia nyata, karena inspirasi yang diambil dari dunia nyata tersebut sudah ditambahkan sesuatu oleh pengarang (Noor, 2019:8).

Salah satu bentuk karya sastra adalah anime. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi VI daring, anime didefinisikan sebagai animasi atau kartun khas Jepang. Menurut Jaqueline Berndt dalam jurnalnya yang berjudul *Anime in Academia: Representative Object, Media Form, and Japanese Studies*, istilah anime pada awalnya mengacu pada semua animasi yang dibuat di Jepang, dan kata anime sendiri berasal dari kata *animation* dalam bahasa Inggris yang mulai populer sejak tahun 1970-an. Anime kemudian dikaitkan dengan teknik dan format khusus seperti *limited animation* dan struktur serial televisi yang diakui secara global sebagai cirinya (Berndt, 2018).

Sebagai karya sastra, anime memiliki unsur intrinsik salah satunya tokoh, yang berperan dalam menggerakkan jalannya cerita. Tokoh cerita dalam karya sastra diciptakan pengarang dengan kebebasan kreativitasnya. Pengarang yang

sengaja membuat dunia dalam fiksi, memiliki kebebasan dalam menampilkan tokoh-tokoh cerita sesuai seleranya. Walaupun tokoh cerita ini hanya merupakan tokoh ciptaan sang pengarang, ia harus memiliki kehidupan yang wajar, sewajar seorang manusia memiliki daging, darah, perasaan dan pikiran (Nurgiyantoro, 2012:167). Dapat diartikan bahwa tokoh cerita dalam sebuah karya sastra sama seperti manusia di kehidupan nyata. Memiliki bentuk fisik, kejiwaan, pikiran dan sebagainya layaknya manusia, sehingga memungkinkan untuk dianalisis secara psikologis. Berdasarkan pemahaman tersebut, penelitian ini menganalisis tokoh utama dalam sebuah anime dengan pendekatan psikologis yang berfokus pada perkembangan kepribadian.

Anime yang dipilih sebagai objek material dalam penelitian ini, yaitu anime berjudul *Look Back* karya sutradara Kiyotaka Oshiyama. Anime ini diadaptasi dari manga dengan judul yang sama karya Tatsuki Fujimoto. Anime ini bercerita tentang Fujino, seorang murid kelas 4 SD, menulis manga 4-panel di buletin sekolah dan sangat diapresiasi teman-temannya karena kemampuan gambarnya. Suatu hari, Fujino melihat karya Kyomoto, teman sekelas yang sering bolos, yang diterbitkan untuk pertama kalinya di buletin sekolah. Fujino terkejut oleh kualitas gambar Kyomoto yang luar biasa. Tekanan dari perbedaan kemampuan ini membuat Fujino sempat menyerah menggambar. Namun, setelah bertemu langsung dengan Kyomoto saat kelulusan dan mengetahui Kyomoto selalu menjadi penggemarnya, Fujino akhirnya mulai menggambar bersama Kyomoto. Keduanya disatukan oleh kecintaan mendalam terhadap manga, hingga sebuah peristiwa tak terduga mengguncang hubungan mereka.

Anime *Look Back* karya sutradara Kiyotaka Oshiyama dipilih karena tokoh utama dalam anime ini, yaitu Fujino memiliki karakter yang tidak umum selayaknya anak SD kelas 4. Seperti saat Fujino melihat hasil karya Kyomoto, teman sekelas yang sering bolos sekolah ternyata menggambar lebih bagus dari pada dirinya, Fujino mengubah fokus hidupnya menjadi sepenuhnya meningkatkan kemampuan menggambar untuk mengalahkan Kyomoto. Fujino sampai mengabaikan teman-temannya, ajakan latihan karate dari kakaknya, bahkan saat keluarganya kumpul menonton televisi Fujino tetap sibuk berlatih menggambar. Sampai pada saat Fujino kelas 6 SD, setelah buletin sekolah keluar, Fujino menyadari bahwa dirinya tidak akan pernah melampaui Kyomoto meski telah berusaha sangat keras. Perilaku Fujino ini tidak biasa terjadi pada anak-anak seusianya, karena umumnya anak-anak tidak menekuni sesuatu sampai mengabaikan waktunya untuk bermain selayaknya anak-anak. Menurut Robert J. Vallerand dalam jurnalnya yang berjudul *The role of passion in sustainable psychological well-being*, individu yang terlalu fokus terhadap suatu aktivitas dapat dikategorikan memiliki *Obsessive Passion*. Vallerand mendefinisikan *Obsessive Passion* sebagai keterlibatan yang berlebihan dalam menekuni suatu aktivitas hingga mengabaikan relasi sosial dan aktivitas lain. Kondisi ini muncul ketika suatu aktivitas menguasai identitas seseorang dan menimbulkan konflik dengan kehidupan sosial maupun pribadi lainnya (Vallerand, 2012).

Selain itu, anime *Look Back* juga dipilih karena sesuai dengan fokus penelitian penulis, yaitu perkembangan kepribadian. Anime ini menampilkan perjalanan kehidupan Fujino dari kelas 4 SD hingga usia dewasa awal sekitar umur

20 tahun. Hal ini selaras dengan teori perkembangan kepribadian Erikson yang memaparkan tahap-tahap perkembangan kepribadian manusia berdasar umur dari lahir hingga meninggal secara rinci.

Teori perkembangan kepribadian Erik Erikson dipilih karena dinilai paling relevan dan banyak digunakan dalam menganalisis perkembangan kepribadian tokoh dibandingkan teori psikologi kepribadian lainnya. Teori yang dikemukakan Sigmund Freud misalnya, lebih dikenal dengan konsep struktur kepribadian seperti *id*, *ego*, dan *superego*, yang banyak digunakan dalam penelitian untuk menganalisis struktur kepribadian tokoh. Sigmund Freud juga mengemukakan teori perkembangan kepribadian, namun tidak selengkap Erik Erikson. Tahap perkembangan kepribadian yang ditawarkan Freud hanya mencakup dari suatu individu lahir hingga usia remaja akhir saja, dan Freud menyatakan bahwa setelah individu melewati masa itu, maka tidak akan terjadi lagi perkembangan kepribadian hingga akhir hayat. Teori lain yang sering dipakai dalam kajian psikologi seperti teori milik Carl Jung juga tidak relevan. Teorinya lebih banyak digunakan untuk meneliti struktur kepribadian, bukan perkembangan kepribadian karena Jung berfokus pada struktur kepribadian. Seperti dalam salah satu teorinya yang menyatakan bahwa manusia memiliki tipe kepribadian yang didasari dari kesadaran dan ketidaksadaran. Carl Jung juga memiliki teori perkembangan kepribadian, tetapi jauh lebih ringkas dari teori milik Erikson. Dalam teori perkembangan kepribadiannya, Jung berfokus pada perkembangan manusia pada tahap dewasa awal saja. Jung menyatakan bahwa manusia dewasa awal akan mengalami perkembangan menuju individu yang utuh, di mana suatu individu dapat

menyatukan seluruh *archetype* miliknya. Berdasarkan pemaparan tersebut, dibandingkan teori Freud dan Jung, teori perkembangan kepribadian Erikson dinilai lebih relevan sebagai landasan untuk menganalisis perkembangan kepribadian tokoh dalam penelitian ini.

Teori lain yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah teori struktur naratif film Himawan Pratista. Teori ini digunakan sebagai landasan untuk menganalisis struktur dari anime *Look Back*. Hal ini dilakukan karena anime sebagai karya sastra memiliki struktur yang membangun jalannya cerita. Penulis membatasi struktur yang dianalisis pada tiga aspek, yaitu hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak.

Begitu pula teori perkembangan kepribadian Erik Erikson. Dari delapan tahap perkembangan kepribadian, penulis membatasi bagian yang digunakan hanya pada tahap empat (usia 6-12 tahun), tahap lima (usia 12-18 tahun), dan tahap enam (usia 18-35 tahun). Pembatasan ini dilakukan karena pada anime *Look Back* tokoh Fujino hanya ditampilkan dari sejak kelas 4 SD (usia sekitar 10 tahun) hingga beberapa tahun setelah lulus SMA (usia sekitar 19 tahun).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana struktur naratif film yang membangun cerita anime *Look Back*?
2. Bagaimana perkembangan kepribadian tokoh Fujino dalam anime *Look Back* dari sudut pandang teori perkembangan kepribadian Erik Erikson?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan struktur naratif film yang membangun cerita anime *Look Back*;
2. Mendeskripsikan perkembangan kepribadian tokoh Fujino dalam anime *Look Back* dari sudut pandang teori perkembangan kepribadian Erik Erikson.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif karena bertujuan untuk menggambarkan dan memahami fenomena yang diteliti tanpa menggunakan perhitungan statistik. Selain itu, penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (*library research*) karena data penelitian diperoleh dari bahan pustaka, baik berupa tulisan maupun media audio-visual, yaitu anime.

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah film anime *Look Back* karya sutradara Kiyotaka Oshiyama dengan durasi 58 menit 20 detik. Sumber data pendukung dalam penelitian ini meliputi jurnal, skripsi, buku, dan sumber kepustakaan lain yang relevan dengan penelitian.

Objek material dalam penelitian ini adalah film anime *Look Back*, sedangkan objek formalnya berupa perkembangan kepribadian tokoh Fujino. Landasan teori yang digunakan dalam menganalisis struktur naratif anime *Look Back* adalah teori struktur naratif film Himawan Pratista yang dibatasi pada tiga aspek, yaitu hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan

struktur tiga babak. Selain itu, penelitian ini menggunakan teori perkembangan kepribadian Erik Erikson sebagai landasan dalam menganalisis perkembangan kepribadian tokoh Fujino yang dibatasi pada tahap empat (usia 6-12 tahun), tahap lima (usia 12-18 tahun), dan tahap enam (usia 18-35 tahun).

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pemahaman dan pengetahuan dalam bidang kajian sastra, khususnya yang berkaitan dengan struktur naratif film dan psikologi sastra. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pemahaman bagi orang tua mengenai kondisi dan perkembangan anak dengan karakteristik kepribadian tertentu, sehingga orang tua dapat memberikan pendampingan yang tepat demi mendukung perkembangan anak ke arah yang lebih baik. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan pemahaman di bidang kajian sastra dan psikologi.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami alur penulisan serta menjaga keteraturan penyajian, penelitian ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

Bab 1 Pendahuluan. Bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab 2 Tinjauan Pustaka. Bab ini berisi kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan serta pemaparan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian.

Bab 3 Metode Penelitian. Bab ini berisi penjelasan mengenai metode dan langkah-langkah penelitian yang digunakan dalam menganalisis objek penelitian.

Bab 4 Pembahasan. Bab ini berisi analisis struktur naratif yang membangun cerita anime *Look Back* serta analisis perkembangan kepribadian tokoh Fujino.

Bab 5 Simpulan. Bab ini berisi simpulan yang diperoleh berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian.