

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat dua subbab, yaitu subbab penelitian terdahulu dan subbab kerangka teori. Subbab penelitian terdahulu berisi kajian terhadap penelitian yang relevan dengan topik penelitian ini, baik dari segi objek maupun pendekatan yang digunakan. Subbab kerangka teori memaparkan teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini, termasuk teori struktur naratif film Himawan Pratista dan teori perkembangan kepribadian Erik Erikson.

2.1 Penelitian Terdahulu

Bagian ini berisi kajian terhadap hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian ini. Kajian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai objek, teori, dan fokus penelitian yang telah digunakan, sekaligus menunjukkan kebaruan penelitian ini serta menjadi acuan dalam penyusunan penelitian yang dilakukan.

Berdasarkan penelusuran terhadap berbagai sumber pustaka, baik berupa jurnal ilmiah, skripsi, tesis, maupun tulisan ilmiah lainnya, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji anime *Look Back* karya sutradara Kiyotaka Oshiyama sebagai objek penelitian, terutama yang menelaah perkembangan kepribadian tokoh Fujino. Terdapat satu penelitian yang berkaitan dengan anime *Look Back*, namun penelitian tersebut tidak menempatkan anime

Look Back sebagai objek material utama, melainkan meneliti aspek lain, yaitu poster anime ini menggunakan teori semiotik Roland Barthes.

Oleh karena itu, penelitian terdahulu yang dikaji dalam subbab ini bukan penelitian yang menganalisis anime *Look Back*, melainkan penelitian-penelitian yang menganalisis karya sastra audio-visual lain dengan pendekatan psikologis, khususnya teori perkembangan kepribadian.

Penelitian terdahulu pertama yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang diselesaikan oleh Shella Silvia Fetiadi dari Universitas Diponegoro pada tahun 2024 berjudul “Perkembangan Kepribadian Tokoh Kuramoto Hari dalam Film *Kudakechiru Tokoro wo Misete Ageru* Karya Sutradara Sabu (Kajian Psikologi Sastra)”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan perkembangan kepribadian tokoh Kuramoto Hari dalam film *Kudakechiru Tokoro wo Misete Ageru* dengan menggunakan pendekatan psikologi. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada teori yang digunakan, fokus penelitian, serta bentuk objek material yang dikaji. Teori yang digunakan dalam penelitian Shella adalah teori perkembangan kepribadian Erik Erikson, dengan fokus pada analisis perkembangan kepribadian tokoh dalam karya sastra. Selain itu, objek material yang digunakan sama-sama berbentuk audio-visual yang dapat dianalisis dengan landasan teori struktur naratif film Himawan Pratista. Perbedaan antara penelitian Shella dan penelitian ini terletak pada objek material yang digunakan. Penelitian Shella menggunakan film *Kudakechiru Tokoro wo Misete Ageru*, sedangkan penelitian ini menggunakan anime *Look Back* karya sutradara Kiyotaka Oshiyama. Perbedaan objek material yang diteliti menyebabkan perbedaan batasan

teori yang digunakan, di mana penelitian Shella menerapkan teori perkembangan kepribadian Erik Erikson pada tahap lima, enam, dan tujuh. Hal ini disesuaikan dengan rentang usia tokoh Kuramoto Hari yang ditampilkan dalam film, yaitu dari usia sekitar 15 hingga 40 tahun.

Penelitian terdahulu kedua yang relevan adalah penelitian oleh Ulfa Mutiara Isnayani dkk. dalam jurnal *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture* Universitas Dian Nuswantoro pada tahun 2024 berjudul “Navigating psychosocial challenges: An analysis of Ariel's selfdevelopment in *Sayonara no asa ni yakusoku no hana wo kazarou* by Mari Okada”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan tahap-tahap perkembangan kepribadian tokoh Ariel dalam anime *Sayonara no asa ni yakusoku no hana wo kazarou* dengan pendekatan psikologis. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada teori perkembangan kepribadian yang digunakan, fokus penelitian, serta bentuk objek material yang dikaji. Penelitian Ulfa dkk. menggunakan teori perkembangan kepribadian Erik Erikson, dengan fokus penelitian pada analisis perkembangan kepribadian tokoh dalam karya sastra. Selain itu, objek material yang digunakan sama-sama berbentuk audio-visual, khususnya anime. Perbedaan antara penelitian Ulfa dkk. dan penelitian ini terletak pada anime serta teori pendukung yang digunakan. Penelitian Ulfa dkk. menggunakan anime *Sayonara no asa ni yakusoku no hana wo kazarou*, sedangkan penelitian ini menggunakan anime *Look Back* karya Kiyotaka Oshiyama. Selain itu, penelitian Ulfa dkk. tidak menganalisis struktur naratif film anime yang diteliti, sedangkan penelitian ini menganalisis struktur anime yang diteliti dengan landasan teori struktur naratif film Himawan

Pratista. Lebih lanjut, penelitian Ulfa dkk. menerapkan teori perkembangan kepribadian Erikson dari tahap satu sampai tahap delapan, karena anime yang diteliti menampilkan tokoh Ariel dari lahir hingga masa tua.

Penelitian terdahulu terakhir yang relevan adalah penelitian oleh Febru dari Universitas Darma Persada pada tahun 2024 berjudul “Perkembangan Kepribadian Tokoh Nishimi Kaoru dalam Anime *Sakamichi no Apollon* Karya Kodama Yuki”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan perkembangan kepribadian tokoh Nishimi Kaoru dalam anime *Sakamichi no Apollon* dengan pendekatan psikologis. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan teori perkembangan kepribadian Erik Erikson, fokus penelitian pada analisis perkembangan kepribadian tokoh dalam karya sastra, serta bentuk objek material yang sama-sama berupa karya audio-visual, khususnya anime. Perbedaan antara penelitian Febru dan penelitian ini terletak pada anime yang digunakan serta fokus analisis struktur pembangun cerita anime. Penelitian Febru menggunakan anime *Sakamichi no Apollon*, sedangkan penelitian ini menggunakan anime *Look Back* karya Kiyotaka Oshiyama. Selain itu, penelitian Febru menganalisis struktur pembangun cerita anime pada aspek unsur intrinsik seperti tokoh dan penokohan, latar, serta alur, sedangkan penelitian ini menganalisis struktur pembangun cerita anime pada aspek hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, serta struktur tiga babak. Lebih lanjut, penggunaan teori perkembangan kepribadian Erik Erikson dalam penelitian Febru hanya terbatas pada tahap lima, enam, dan tujuh, dengan rentang usia pada setiap tahap perkembangan yang sedikit berbeda dengan penelitian ini. Perbedaan rentang usia tersebut disebabkan oleh rujukan teori

yang digunakan, yaitu artikel yang ditulis oleh Universitas Binus, bukan bersumber dari buku karya Erik Erikson maupun buku yang secara khusus membahas teori perkembangan kepribadian Erikson secara langsung.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini termasuk penelitian yang relatif baru sehingga dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang kajian psikologi sastra. Pemaparan tersebut juga menunjukkan bahwa penelitian ini disusun dengan merujuk pada penelitian-penelitian terdahulu dan tidak dilakukan secara sembarangan, serta memperlihatkan pemahaman penulis terhadap materi yang dibahas dalam penelitian ini.

2.2 Kerangka Teori

Bagian ini memuat teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini sebagai landasan dalam menganalisis objek penelitian. Teori-teori tersebut berfungsi untuk membantu penulis dalam menganalisis objek penelitian sesuai dengan fokus penelitian guna menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan.

Teori pertama yang digunakan sesuai dengan urutan analisis adalah teori struktur naratif film Himawan Pratista. Teori ini digunakan sebagai landasan dalam menganalisis struktur pembangun cerita anime *Look Back* karya Kiyotaka Oshiyama. Adapun penggunaan teori ini dibatasi pada tiga aspek, yaitu hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak. Teori kedua yang digunakan adalah teori perkembangan kepribadian Erik Erikson. Teori ini digunakan sebagai landasan dalam menganalisis perkembangan kepribadian

tokoh Fujino yang dibatasi pada tahap empat, lima, dan enam sesuai dengan rentang usia tokoh Fujino yang ditampilkan dalam anime *Look Back*, yakni dari usia 10 hingga sekitar 19 tahun.

2.2.1 Teori Struktur Naratif Film Himawan Pratista

Menurut Himawan Pratista dalam bukunya yang berjudul “Memahami Film”, film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik (Pratista, 2017:23). Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Dapat dikatakan bahwa unsur naratif adalah cerita itu sendiri dari sebuah film, sedangkan unsur sinematik adalah cara mengolah cerita tersebut. Penelitian ini hanya berfokus pada unsur naratif, khususnya hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan struktur tiga babak.

2.2.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang

Unsur naratif atau cerita selalu terikat dengan ruang. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Ruang adalah tempat di mana pelaku cerita bergerak dan beraktivitas (Pratista, 2017:65). Sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat dengan dimensi ruang yang jelas, yaitu selalu menunjuk pada lokasi dan wilayah yang tegas, seperti rumah A, di kota B, atau di negara C. Dimensi yang jelas juga dapat diartikan bahwa ruang tersebut memiliki bentuk fisik jelas yang

dapat diamati secara visual. Sebuah cerita bisa menggunakan lokasi sesungguhnya (nyata) atau dapat pula fiktif (rekaan). Lokasi nyata misalnya sebuah tempat di Tokyo, sedangkan lokasi rekaan bisa berupa sebuah tempat di Tokyo pada tahun 4531 Masehi dengan gedung-gedung menjulang tinggi. Kadang cerita film mengambil tempat pada dimensi ruang yang bersifat nonfisik. Alam nonfisik atau supernatural umumnya dijumpai dalam film horor supernatural, fiksi ilmiah, dan fantasi. Contohnya, dalam film *Inception*, terdapat lokasi cerita yang berada di dalam alam bawah sadar seseorang.

2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

Seperti halnya ruang, unsur naratif atau cerita juga terikat dengan waktu. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya waktu (Pratista, 2017:66). Terdapat tiga aspek waktu yang berhubungan dengan unsur naratif sebuah film, yakni urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

Urutan waktu menunjuk pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua macam pola, yakni linier dan nonlinier (Pratista, 2017:67). Plot film sebagian besar dituturkan dengan pola linier. Pola linier berarti sebuah cerita berjalan dengan satu urutan waktu secara runtut tanpa interupsi waktu yang signifikan. Jika urutan waktu cerita dianggap sebagai A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya juga sama, yakni A-B-C-D-E. Jika misalnya, suatu cerita film berlangsung selama satu hari maka penuturan kisahnya disajikan secara urut dari pagi, siang, sore, hingga malam harinya. Plot film sering kali diinterupsi oleh teknik kilas-balik atau kilas-depan. Namun, interupsi tersebut

tidak dianggap signifikan selama tidak mengganggu alur cerita secara keseluruhan. Contohnya, dalam film *Finding Dory* ada adegan kilas-balik Dory mengingat masa lalunya pernah mengunjungi suatu tempat, namun kilas-balik ini tidak mengganggu alur cerita secara signifikan sehingga polanya tetap dianggap linier. Pola nonlinier merupakan pola yang jarang digunakan dalam sebuah film. Pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat rentetan kejadian peristiwa menjadi tidak jelas (Pratista, 2017:68). Pola ini cenderung menyulitkan penonton untuk mengikuti alur cerita film. Jika sebuah urutan waktu dianggap A-B-C-D-E, maka urutan waktu plotnya dapat menjadi C-D-A-B-E atau D-E-B-A-C. Jika cerita film berlangsung selama satu hari, maka penuturan kisahnya disajikan secara tidak urut, misalkan malam, pagi, sore, lalu siang.

Durasi waktu adalah berapa lama sebuah film berlangsung (durasi film) serta berapa lama cerita dalam film tersebut berlangsung (durasi cerita). Durasi film biasanya berkisar dari 90 menit hingga 120 menit, namun durasi cerita bisa berlangsung selama beberapa jam, hari, minggu, tahun, bahkan abad (Pratista, 2017:69). Misalnya, dalam film *The Raid*, plot utama kisahnya hanya berlangsung beberapa jam, sejak pagi hingga menjelang sore. Selain itu, film biografi *Straight Outta Compton* mengisahkan perjalanan grup *rapper* N.W.A dari awal karier hingga mereka mencapai kesuksesan fenomenal. Durasi cerita dapat dimanipulasi oleh sineas baik dengan membuat durasi cerita lebih panjang dari durasi film, lebih singkat, maupun secara tidak linier atau tidak normal. Ketidaknormalan durasi cerita dapat diartikan sebagai kondisi ketika terdapat lebih dari satu persepsi waktu

yang berlangsung secara bersamaan. Sebagai contoh, dalam film *Interstellar*, waktu yang dialami sang ayah di luar angkasa berjalan lebih lambat dibandingkan waktu yang dialami sang anak yang berada di Bumi.

Frekuensi waktu dapat diartikan berapa kali suatu adegan yang sama muncul dalam film. Umumnya sebuah adegan hanya ditampilkan sekali saja sepanjang cerita film (Pratista, 2017:70). Dalam kasus tertentu, melalui penggunaan teknik kilas-balik maupun kilas-depan, adegan yang sama dapat muncul kembali bahkan bisa berkali-kali sesuai tuntutan cerita. Sebagai contoh, dalam film *Vantage Point*, berkisah tentang satu komplotan teroris yang melakukan pemboman di acara konferensi internasional tingkat tinggi yang dihadiri para pimpinan negara adidaya. Film ini beberapa kali mengulangi adegan pemboman pada momen yang sama, namun dari sudut pandang tokoh yang berbeda.

2.2.1.3 Struktur Tiga Babak

Pola struktur naratif memiliki tahapan dalam pengembangan ceritanya, yakni pendahuluan, pertengahan, dan penutup. Pola struktur naratif yang paling umum digunakan dalam film cerita adalah struktur tiga babak (Pratista, 2017:76). Struktur tiga babak merupakan model struktur cerita yang paling tua, populer, dan berpengaruh sepanjang sejarah film. Adapun pola struktur tiga babak, yaitu babak I (persiapan), babak II (konfrontasi), dan babak III (resolusi). Setiap tahapan ini masing-masing memiliki durasi yang sudah baku. Babak pertama (persiapan) berdurasi seperempat durasi film, babak kedua (konfrontasi) adalah yang

terpanjang sekitar separuh durasi filmnya, sementara babak ketiga (resolusi) umumnya kurang dari seperempat durasi film.

Tahap persiapan adalah titik paling kritis dalam cerita sebuah film karena dari sinilah segalanya bermula (Pratista, 2017:77). Pada titik ini ditentukan aturan permainan cerita. Pada tahap inilah biasanya ditetapkan pelaku utama dan pendukung, pihak protagonis dan antagonis, masalah dan tujuan, serta aspek ruang dan waktu cerita. Pada tahap persiapan ini selalu ada peristiwa, aksi atau tindakan yang memicu terjadinya perubahan cerita, yang sering diistilahkan sebagai *inciting incident*. Peristiwa ini memicu terjadinya titik balik cerita pertama atau *turning point* pertama. Dapat diibaratkan *inciting incident* sebagai pemicu untuk terjadinya *turning point* pertama atau perubahan arah cerita pertama.

Tahap konfrontasi atau pertengahan sebagian besar berisi usaha dari tokoh utama untuk menyelesaikan masalah yang telah ditentukan pada tahap permulaan (Pratista, 2017:78). Pada separuh durasi film, selalu terdapat titik tengah cerita atau *midpoint*. Pada *midpoint* ini, cerita bergerak ke arah yang berbeda lagi, akibat adanya informasi, aksi, atau seorang tokoh baru yang muncul. Pada tahap ini, tempo cerita semakin meningkat hingga klimaks cerita. Menjelang akhir tahap ini, sebelum *turning point* kedua, biasanya tokoh utama mengalami titik terendah (putus asa), baik dari segi fisik maupun mental, di mana tujuan atau penyelesaian masalah seolah jauh dari jangkauan. Sesuatu hal menyebabkan sang tokoh bangkit untuk kembali pada tujuan semula. Momen ini menandai bermulanya titik balik kedua atau *turning point* kedua.

Tahap resolusi atau tahap penutupan merupakan klimaks cerita, puncak dari konflik atau konfrontasi akhir (Pratista, 2017:79). Pada titik ini cerita film mencapai ketegangan tertinggi. Dalam film aksi klimaks adalah duel akhir antara tokoh protagonis dan antagonis. Dalam film roman, klimaks adalah momen sesaat sebelum seseorang mendapatkan cinta kekasihnya. Setelah konflik berakhir maka tercapailah penyelesaian masalah, kesimpulan cerita atau resolusi.

2.2.2 Teori Erik Erikson

Erikson adalah seorang psikologi-ego Freudian. Ini artinya ia merupakan penganut gagasan-gagasan Freud, ia menerima ide-idenya yang juga berkaitan dengan ego (Boeree, 2017:74). Meskipun demikian, teori Erikson lebih tertuju kepada masyarakat dan kebudayaan jika dibandingkan dengan penganut Freud lainnya. Ini dikarenakan Erikson memiliki ketertarikan kuat pada ilmu antropologi, bahkan ia sering mengesampingkan masalah insting dan alam bawah sadar. Oleh karena itu Erikson dikenal luas baik di kalangan Freudian maupun non-Freudian.

Erikson mengemukakan teori perkembangan kepribadian yang terdiri atas delapan tahap psikososial. Erikson memang mengelaborasi lima tahap perkembangan yang diperkenalkan Freud, yaitu dari masa genital sampai remaja, dan menambahkan tiga tahap kedewasaan. Menurut Erikson, manusia tidak pernah berhenti berkembang dari sisi psikologis. Meskipun sudah melewati masa remaja, psikologis manusia tetap akan mengalami perubahan dan perkembangan.

Selain itu, Erikson juga mengemukakan bahwa adanya hubungan timbal-balik antar generasi antara orang tua dan anak (Boeree, 2017:76). Orang tua pasti

mempengaruhi perkembangan anaknya dan begitu pula anak juga mempengaruhi orang tuanya. Sebagai contoh, kehidupan seorang Ibu yang baik-baik saja kemudian berubah semenjak keberadaan anaknya. Sering seorang Ibu terlibat dengan urusan anaknya seperti membantu mencari jati dirinya, membantu anaknya bergabung ke masyarakat. Di lain pihak, sang anak juga memiliki kebutuhan selayaknya anak-anak pada umumnya, dan kebutuhan paling utama, yaitu seorang ibu yang memiliki kemampuan dan dukungan sosial sebagai seorang ibu. Setiap tahap dari delapan tahap perkembangan kepribadian, individu dihadapkan dengan suatu tugas. Keberhasilan individu menyelesaikan tugas tersebut ditandai oleh kemampuan menyeimbangkan di antara dua krisis psikososial. Setiap tahap memiliki krisis psikososialnya masing-masing, misalnya pada tahap I terdapat ketegangan antara percaya dan tidak percaya.

2.2.2.1 Tahap I Usia 0-1½ Tahun (Percaya dan Tidak Percaya)

Tugas yang harus dijalani pada tahap ini adalah mengembangkan kepercayaan tanpa harus menekan untuk tidak percaya (Boeree, 2017:78). Jika orang tua dapat memberikan rasa nyaman kepada anaknya dengan konsisten dan kontinuitas, maka anak tersebut akan mengembangkan perasaan dengan menganggap dunia ini—khususnya dunia sosial—aman untuk didiami. Anak akan menganggap bahwa orang-orang yang ada di dunia ini dapat dipercaya dan saling menyayangi. Sebaliknya, jika orang tua sibuk dengan dunia mereka sendiri, tidak memperhatikan anaknya, tidak memberikan kehangatan kepada anaknya, maka

anak akan lebih mengembangkan rasa tidak percaya. Dia akan selalu curiga pada orang lain.

Tidak tepat juga jika orang tua dianggap harus sempurna dalam mengasuh anaknya, karena jika terlalu berlebihan juga akan membuat anak punya kecenderungan *maladaptif* (adaptasi keliru). Di mana anak malah akan terlalu percaya dan tidak pernah menganggap orang lain akan menyakitinya. Hal terbaik adalah keseimbangan di antara keduanya, jika anak mampu melewati tahap ini maka nilai lebih yang akan berkembang pada dirinya berupa harapan. Anggapan bahwa jika sesuatu tidak terjadi sebagaimana mestinya, akan selalu ada cara untuk mengatasinya dengan kemampuan yang dimiliki. Contohnya ketika kebutuhannya harus tertunda untuk terpenuhi sang anak memiliki pandangan “Ibu dan Ayah tidak mungkin melakukannya dengan sempurna, aku yakin kalau mereka tidak bisa memenuhi kebutuhanku saat ini, mereka pasti datang sebentar lagi, segalanya mungkin sedang runyam saat ini, tapi semuanya harus diselesaikan dengan baik”

2.2.2.2 Tahap II Usia 1½-4 Tahun (Otonom dan Pemalu/Ragu-Ragu)

Tugas yang harus diselesaikan pada tahap ini adalah kemandirian sekaligus memperkecil perasaan malu dan ragu-ragu (Boeree, 2017:80). Jika orang tua memberi kebebasan eksplorasi pada anak, maka anak akan dapat menjadi pribadi yang mandiri dan percaya dengan kemampuannya sendiri. Sebaliknya jika orang tua terlalu membatasi ruang sang anak, maka anak akan merasa malu dan ragu untuk bertindak sendiri. Misalnya orang tua memberikan kesempatan pada anak untuk berusaha mengikat tali sepatunya sendiri, maka anak akan merasa dia bisa

melakukannya sendiri. Jika orang tua selalu memarahi atau menertawakan ketika anaknya berusaha untuk melakukannya sendiri, anak akan merasa dirinya tidak mampu dan takut salah dalam melakukan sesuatu.

Berlebihan di sisi mana pun dalam setiap tahap itu tidak bagus. Orang tua yang terlalu membebaskan anaknya pun akan membuat anak terlalu percaya diri dan akan melakukan sesuatu yang di luar kemampuannya seperti melompat dari gedung atau melakukan hal-hal tak wajar lainnya. Jika anak berhasil menyeimbangkan di antar keduanya, maka akan lahir nilai kehendak atau kebulatan tekad, merasa mampu dalam hidup.

2.2.2.3 Tahap III Usia 3-6 Tahun (Inisiatif dan Rasa Bersalah)

Pada tahap ini anak memiliki tugas belajar punya gagasan (*initiative*) tanpa terlalu banyak melakukan kesalahan (Boeree, 2017:82). Pada tahap ini anak memiliki imajinasi, ide-ide dan rasa ingin tahu. Orang tua harus mendorong anak untuk mewujudkan imajinasi dan ide-ide tadi. Anak yang berada pada tahap ini sudah tahu akan apa yang terjadi jika dia melakukan sesuatu. Misalnya jika anak menjatuhkan jam tangan milik ayahnya, dia akan membayangkan jam itu rusak, ayahnya akan berperilaku seperti apa terhadapnya. Orang tua tetap harus dapat tegas pada anaknya agar anak lebih hati-hati dan memiliki rasa bersalah. Jika orang tua terlalu membiarkan segalanya, maka anak akan menjadi orang yang tidak peduli dengan apa pun yang terjadi. Hal penting baginya adalah tujuan, tidak peduli apa pun yang akan terjadi pada orang lain demi mencapai tujuan itu. Sebaliknya pula jika orang tua terlalu keras pada anaknya, maka anak akan selalu merasa bersalah

dan takut untuk melakukan sesuatu. Selalu memilih untuk diam, karena diam berarti tidak menerima risiko apa pun. Keseimbangan di antara inisiatif dan rasa bersalah akan menumbuhkan keberanian, keberanian untuk bertindak tanpa dihantui rasa bersalah berlebihan.

2.2.2.4 Tahap IV Usia 6-12 Tahun (Berkarya dan Inferioritas)

Tugas yang diemban pada tahap ini adalah mengembangkan kemampuan kerja keras dan menghindari perasaan rendah diri (Boeree, 2017:84). Pada tahap ini lingkungan sosial anak semakin luas, teman-teman di sekolah, guru, sampai tetangga. Orang tua harus mendorong anaknya untuk merasakan bagaimana rasa berhasil. Anak mempertanyakan dirinya apakah dia mampu dalam melakukan sesuatu, jika lingkungannya mendukung anak akan merasa percaya diri dan termotivasi untuk bekerja keras dan berkarya. Sebaliknya jika lingkungan tidak mendukung, orang tua memarahi anak yang gagal, teman-teman mengejek, guru yang membedakan, maka anak akan menjadi minder dan malu atau takut untuk berkarya. Perbedaan tahap ini dengan tahap tiga terletak pada hasil, anak berumur empat tahun tidak peduli dengan hasil dari sebuah permainan, namun anak berumur tujuh tahun tidak sabar menunggu hasil permainan.

Berlebihan pun juga tidak baik, jika anak dipaksa oleh orang tua maupun guru untuk terus kerja keras, maka anak akan cenderung mal adaptif yang disebut dengan keahlian sempit (*narrow virtuosity*). Di mana anak hanya akan fokus pada hal yang dituntut dan mempersempit ketertarikannya pada hal lain. Memang dengan ini anak cenderung akan berhasil, seperti artis cilik, atlet cilik, musisi cilik dan

sebagainya, namun kehidupannya hampa tidak seperti selayaknya anak-anak. Hal terbaik adalah menyeimbangkan keduanya, anak memiliki rasa kerja keras dan keinginan berhasil sesuai kemampuan agar tidak malu kalau gagal. Dengan begitu nilai positif yang akan lahir pada anak adalah kompetensi.

2.2.2.5 Tahap V Usia 12-20 Tahun (Identitas Ego dan Keraguan Peran)

Tahap kelima merupakan tahap remaja, dimulai dari masa puber dan berakhir pada usia 18 atau 20 tahun. Tugas yang dihadapi pada tahap ini adalah pencapaian identitas pribadi (*ego identity*) dan menghindari peran ganda (*role confusion*) (Boeree, 2017:86).

Identitas pribadi berarti anak remaja tahu siapa dirinya dan bagaimana dia terjun ke masyarakat. Umumnya cara termudah untuk menemukan identitas pribadi ini adalah dengan menjadikan seorang dewasa yang dianggap spesial sebagai panutan, dan berkomunikasi dengan mereka. Masyarakat juga memiliki peran untuk remaja yang mencari identitas pribadi mereka dengan menyediakan ritual kedewasaan untuk membedakan anak yang masih kanak-kanak dan remaja. Membedakan anak yang tidak punya kekuatan dan tanggung jawab, dengan anak yang sudah memiliki kekuatan dan tanggung jawab.

Ritual ini bisa kita lihat misalnya di Jepang, ada upacara kedewasaan yang disebut Seijin Shiki untuk remaja yang sudah mencapai usia 20 tahun. Dengan ritual semacam ini, tidak akan terjadi keraguan atau peran yang kabur. Ketika remaja menghadapi peran yang kabur, mereka selalu mempertanyakan “siapa aku”, Erikson menyebut ini sebagai krisis identitas. Remaja yang krisis identitas ini

cenderung untuk melebur ke dalam kelompok-kelompok yang dapat dengan cepat memberikan mereka identitas yang kentara. Misalnya sekte keagamaan, organisasi militeristik, kelompok kerusuhan atau geng, kelompok yang menyingkir dari tuntutan sosial yang mengikat, dan sebagainya.

Kecenderungan “identitas ego” terlalu kuat, di mana remaja tidak menyisakan ruang toleransi juga tidak baik. Erikson menyebut maladaptif ini sebagai fanatisme. Di mana mereka merasa jalannya lah yang paling benar, dan tidak memberikan kesempatan kepada siapa pun untuk tidak sepakat dengannya. Keberhasilan dari tahap ini akan memberikan nilai yang disebut Erikson sebagai kesetiaan (*fidelity*), yaitu kemampuan hidup di masyarakat berdasar standar yang berlaku terlepas dari kekurangan, ketidakstabilan, dan ketidakkonsistennya. Kesetiaan yang di mana anak harus tahu dan dapat menemukan posisinya di masyarakat, posisi yang memungkinkan anak untuk berperan sesuai kemampuannya.

2.2.2.6 Tahap VI Usia 20-30 Tahun (Keintiman dan Isolasi)

Tahap keenam dalam teori perkembangan psikososial Erik Erikson adalah masa dewasa awal (*young adulthood*) yang berlangsung pada rentang usia 20–30 tahun (Boeree, 2017:89). Pada tahap ini, tugas perkembangan utama individu adalah membangun keintiman (*intimacy*) serta menghindari isolasi (*isolation*). Keintiman dimaknai sebagai kemampuan menjalin hubungan dekat yang sehat, baik dalam relasi romantis, persahabatan, maupun keterlibatan sosial. Berbeda dengan masa remaja yang masih berfokus pada pencarian identitas, individu dewasa

awal umumnya telah memiliki pemahaman diri yang lebih stabil sehingga tidak lagi merasa terancam kehilangan identitas dalam relasi. Namun, tantangan yang kerap muncul adalah ketakutan terhadap komitmen, yang sering diwujudkan dalam sikap menunda-nunda keterikatan dengan alasan pendidikan, karier, atau kesiapan ekonomi.

Dalam konteks sosial modern yang cenderung individualistis dan berorientasi pada karier, individu dapat mengalami hambatan dalam membangun hubungan yang mendalam. Erikson mengemukakan dua kecenderungan negatif pada tahap ini, yakni *promiscuity* (sikap terlalu bebas tanpa komitmen emosional yang mendalam) dan *exclusion* (kecenderungan mengisolasi diri dari cinta, persahabatan, serta kehidupan sosial). Apabila individu gagal menyeimbangkan kebutuhan akan kedekatan dan kemandirian, ia berisiko mengalami kesepian dan keterasingan. Sebaliknya, keberhasilan melewati tahap ini akan menghasilkan kebajikan cinta (*love*), yaitu kemampuan menjalin hubungan yang dilandasi rasa saling membutuhkan, saling menghargai, dan kesediaan mengesampingkan ego demi terciptanya relasi yang bermakna dalam berbagai aspek kehidupan.

2.2.2.7 Tahap VII Usia 30-60 Tahun (Generativitas dan Stagnasi)

Tahap ketujuh dalam teori perkembangan psikososial Erik Erikson adalah masa dewasa madya (*middle adulthood*), yang umumnya berada pada rentang usia sekitar 30 hingga 60 tahun (Boeree, 2017:91). Tugas perkembangan pada tahap ini adalah mencapai keseimbangan antara generativitas (*generativity*) dan stagnasi (*stagnation*). Generativitas merupakan kepedulian terhadap generasi berikutnya

serta keinginan untuk memberikan kontribusi nyata bagi keluarga dan masyarakat, misalnya melalui pengasuhan anak, produktivitas kerja, maupun keterlibatan sosial. Pada fase ini, individu tidak lagi berfokus pada pemenuhan kebutuhan diri semata, melainkan mulai mengarahkan perhatian pada makna kehidupan melalui peran dan sumbangsih yang diberikan kepada orang lain.

Keberhasilan dalam tahap ini ditandai dengan berkembangnya sikap peduli dan tanggung jawab sosial, sehingga individu mampu merasakan makna hidup melalui kontribusinya. Sebaliknya, kegagalan akan menimbulkan stagnasi, yaitu sikap mementingkan diri sendiri, kurang produktif, serta tidak memiliki kepedulian terhadap lingkungan sosial. Kondisi ini dapat memicu krisis paruh baya (*midlife crisis*), di mana individu mempertanyakan kembali tujuan dan pencapaian hidupnya. Oleh karena itu, kemampuan untuk tetap produktif dan berorientasi pada kontribusi sosial menjadi kunci utama dalam mencapai perkembangan yang optimal pada tahap dewasa madya.

2.2.2.8 Tahap VIII Usia 60-Kematian (Integritas dan Keputusasaan)

Tahap kedelapan dalam teori perkembangan psikososial Erik Erikson adalah masa usia lanjut (*late adulthood*), yang umumnya dimulai sekitar usia 60 tahun ke atas atau setelah memasuki masa pensiun (Boeree, 2017:93). Tugas perkembangan pada tahap ini adalah mencapai integritas ego (*ego integrity*) dan menghindari keputusasaan (*despair*). Pada fase ini, individu menghadapi berbagai perubahan, seperti berkurangnya peran sosial, penurunan kondisi fisik, munculnya penyakit, serta meningkatnya kesadaran akan kematian. Kondisi tersebut dapat menimbulkan

perasaan tidak berguna, kesepian, dan kecemasan. Oleh karena itu, individu dituntut untuk mampu merefleksikan serta menerima seluruh perjalanan hidupnya, termasuk keberhasilan maupun kegagalan yang pernah dialami.

Keberhasilan dalam tahap ini ditandai dengan tercapainya integritas ego, yaitu sikap menerima hidup apa adanya dan kesiapan menghadapi akhir kehidupan tanpa penyesalan berlebihan. Individu yang berhasil akan memperoleh kebajikan berupa kebijaksanaan (*wisdom*), yakni kemampuan memandang kehidupan dan kematian secara arif serta menjadi teladan bagi generasi berikutnya. Sebaliknya, kegagalan dalam menyelesaikan tugas perkembangan ini akan menimbulkan keputusasaan, penyesalan mendalam, serta sikap negatif terhadap diri sendiri dan kehidupan. Dalam kondisi tertentu, individu dapat menunjukkan kecenderungan berandai-andai (*presumption*) atau menggerutu (*disdain*), yang mencerminkan ketidakmampuan menerima realitas masa tua secara utuh.