

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan imaji atau buah pemikiran, perasaan, dan jiwa dari pengarangnya. Sastra adalah aktivitas estetik yang menggunakan bahasa sebagai mediumnya lalu dituangkan dalam bentuk teks untuk disampaikan ke orang lain. Karya sastra juga disebut sebagai suatu karya yang kreatif bukan semata imajinatif (Sumardjo dan Saini, 1997:5). Dalam pembentukannya, karya sastra memiliki dua unsur pembangun yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur yang secara organik membangun karya sastra. Unsur tersebut jalin–menjalin secara struktural membentuk karya sastra. Kemudian, ada pula unsur ekstrinsik yaitu unsur yang berasal dari luar karya dan memengaruhi isi dari karya tersebut, seperti aspek sosial yang memengaruhi gagasan yang diungkapkan oleh pengarang (Noor, 2010:31-35).

Menurut Nurgiyantoro (melalui Rokhmansyah, 2014:32), unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur tersebut terdiri atas tema dan amanat, tokoh dan penokohan, alur, latar, dan sudut pandang. Penokohan, alur, dan latar merupakan bagian unsur cerita yang terpenting untuk memberikan ciri khas tertentu pada sebuah karya sastra dan membangkitkan ketertarikan pada penikmat sastra.

Sastra dapat dikategorikan dalam berbagai jenis, seperti novel, cerita pendek, syair, pantun, drama, puisi, cerita bergambar, roman, dan lain-lain. Di Jepang,

manga adalah cerita bergambar atau komik. Tulisan manga dalam bahasa Jepang ditulis dalam kanji 漫画, hiragana まんが, dan katakana マンガ (baca: ma-ng-ga, atau man-ga). Anime (アニメ) adalah istilah untuk film animasi di Jepang. Menurut Aghnia (melalui Ihsan, 2016:15) menyatakan bahwa anime adalah animasi khas Jepang, biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime banyak digemari oleh berbagai kalangan karena visualnya yang menampilkan gambar bergerak, warna yang kontras, dan suara sehingga terlihat menarik. Dalam perkembangannya, anime tidak hanya menampilkan cerita hiburan semata, tetapi juga menjadi media representasi berbagai fenomena sosial dan kondisi psikologis yang terjadi di masyarakat Jepang, khususnya pada remaja. Permasalahan mengenai trauma psikologis, tekanan keluarga, kesulitan regulasi emosi, hingga krisis penerimaan diri menjadi tema yang cukup sering diangkat dalam anime modern.

Fenomena kesehatan mental di Jepang sendiri menjadi salah satu isu sosial yang mendapat perhatian serius. Menurut data *Ministry of Health, Labour and Welfare*, masalah kesehatan mental pada remaja di Jepang terus mengalami peningkatan akibat tekanan sosial, konflik keluarga, tuntutan lingkungan, serta kesulitan individu dalam mengelola emosi dan membangun hubungan sosial. Selain itu, penelitian (Fung dkk., 2025) mengenai *post-traumatic maladaptive beliefs* pada individu dengan PTSD di Jepang menunjukkan bahwa pengalaman traumatis dapat memunculkan keyakinan negatif terhadap diri sendiri, seperti merasa tidak layak dicintai, takut ditolak, serta kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial.

Kondisi tersebut menyebabkan individu mengalami kesulitan dalam memenuhi kebutuhan psikologisnya, terutama kebutuhan akan rasa aman, rasa memiliki, dan penghargaan terhadap diri sendiri. Dalam konteks psikologi humanistik, kondisi tersebut dapat menghambat proses perkembangan individu menuju aktualisasi diri.

Fenomena tersebut tercermin dalam konflik psikologis tokoh Kyo Sohma dalam anime *Fruits Basket* karya Natsuki Takaya. Anime ini mengangkat kisah keluarga Sohma yang terikat kutukan zodiak Tiongkok dan menampilkan berbagai persoalan psikologis, seperti trauma masa kecil, penolakan sosial, hubungan keluarga disfungsional, serta pergulatan batin para tokohnya. Di antara tokoh-tokohnya, Kyo Sohma menjadi karakter yang menarik untuk dikaji karena perkembangan psikologisnya yang kompleks. Sebagai sosok zodiak Kucing yang dikucilkan dalam keluarga Sohma, Kyo tumbuh dengan pengalaman penolakan, rasa bersalah, dan kebencian terhadap dirinya sendiri. Pengalaman tersebut membentuk kepribadiannya menjadi pribadi defensif, mudah marah, dan cenderung menjaga jarak dari orang lain sebagai bentuk perlindungan diri. Kemarahan yang ditunjukkan Kyo tidak hanya merepresentasikan emosi agresif, tetapi juga berfungsi sebagai mekanisme pertahanan diri terhadap luka batin dan rasa tidak aman yang terus ia alami.

Dalam hal ini, penulis ingin meneliti anime *Fruits Basket* Season 1-3 episode 1–75 karya Natsuki Takaya yang disutradarai oleh Yoshihide Ibata. Anime *Fruits Basket* merupakan sebuah anime hasil adaptasi dari manga *shōjo* dengan judul yang sama dan dibuat oleh seorang *mangaka* bernama Natsuki Takaya. Anime ini bergenre *shōjo*, romantis, komedi, dan supernatural yang digarap oleh TMS

Entertainment dan mulai ditayangkan di Jepang pada tahun 2019. Anime *Fruits Basket* memiliki total 75 episode yang terbagi dalam tiga musim, yaitu 25 episode pada Season 1, 25 episode pada Season 2, dan 15 episode pada Season 3, serta satu film yang melengkapi perjalanan ceritanya.

Anime *Fruits Basket* berfokus pada kehidupan Kyo Sohma, salah satu anggota keluarga Sohma yang menyimpan rahasia besar terkait kutukan zodiak Tiongkok. Anggota keluarga yang terkena kutukan akan berubah menjadi hewan zodiak tertentu ketika berada dalam kondisi lemah, tertekan, atau dipeluk oleh lawan jenis di luar keluarga Sohma. Berbeda dengan anggota zodiak lainnya, Kyo merupakan representasi zodiak Kucing yang keberadaannya dianggap sebagai aib dalam keluarga Sohma. Kutukan tersebut tidak hanya menjadi beban turun-temurun, tetapi juga menjadi simbol trauma, penolakan sosial, dan penderitaan emosional yang terus melekat pada diri Kyo sejak kecil.

Judul *Fruits Basket* sendiri terinspirasi dari permainan anak-anak di Jepang, di mana setiap peserta diibaratkan sebagai buah tertentu. Dalam konteks cerita, permainan tersebut melambangkan rasa keterasingan dan keinginan untuk diterima oleh lingkungan sekitar. Makna tersebut sangat berkaitan dengan kehidupan Kyo yang sejak kecil mengalami pengucilan dan kesulitan menemukan tempat bagi dirinya sendiri. Sebagai sosok yang dianggap berbeda dan tidak diinginkan dalam keluarga Sohma, Kyo tumbuh dengan rasa rendah diri, kebencian terhadap dirinya sendiri, serta ketakutan akan penolakan dari orang lain.

Dengan latar belakang mitologi Tiongkok dan nuansa drama kehidupan sehari-hari, *Fruits Basket* menggabungkan elemen fantasi, romansa, dan drama

keluarga dalam narasi yang mendalam dan emosional. Anime ini menjadi populer karena kemampuannya menggambarkan kondisi psikologis manusia secara realistis melalui konflik trauma, rasa bersalah, penerimaan diri, dan proses penyembuhan emosional para tokohnya. Tokoh Kyo Sohma dipilih sebagai objek penelitian karena ia mengalami perkembangan psikologis yang kompleks serta menunjukkan proses pencarian jati diri dan aktualisasi diri melalui penerimaan terhadap masa lalu, hubungan sosial, dan dirinya sendiri.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk meneliti proses aktualisasi diri tokoh Kyo Sohma dalam anime *Fruits Basket* menggunakan pendekatan psikologi sastra dengan teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow. Penelitian ini berfokus pada bagaimana kebutuhan fisiologis, rasa aman, rasa memiliki dan kasih sayang, harga diri, hingga aktualisasi diri pada tokoh Kyo Sohma terbentuk dan berkembang melalui pengalaman hidup, konflik batin, serta hubungan sosial yang dialaminya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai representasi konflik psikologis remaja dalam karya sastra populer Jepang, sekaligus menunjukkan pentingnya penerimaan diri dan dukungan sosial dalam proses perkembangan kepribadian individu.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah yang pada penelitian ini sesuai dengan latar belakang yang sudah dipaparkan:

1. Bagaimana unsur naratif yang membangun anime *Fruit Basket*.

2. Bagaimana aktualisasi diri tokoh Kyo Shoma pada anime *Fruit Basket* berdasarkan teori kebutuhan Abraham Maslow.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis unsur naratif yang membangun anime *Fruit Basket*.
2. Menganalisis aktualisasi diri tokoh Kyo Shoma berdasarkan teori kebutuhan Abraham Maslow.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian psikologi sastra, khususnya dalam memahami struktur kepribadian dan konflik batin tokoh dalam karya sastra menggunakan teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan analisis karakter dalam studi sastra. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada pembaca mengenai dinamika psikologis dalam pengembangan karakter pada anime *Fruits Basket*. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti lain dalam menganalisis tokoh dengan pendekatan psikologi sastra, khususnya dalam mengkaji proses aktualisasi diri karakter.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan dengan sumber data berupa anime *Fruits Basket* (2019) karya Yoshihide Ibata. Objek material penelitian adalah tokoh Kyo Sohma, sedangkan objek formal penelitian adalah proses aktualisasi diri tokoh Kyo Sohma yang dianalisis menggunakan pendekatan psikologi sastra dengan teori Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow. Penelitian ini tidak menganalisis seluruh episode anime *Fruits Basket*, melainkan hanya beberapa episode yang dipilih karena memuat perkembangan karakter Kyo Sohma dan menunjukkan pemenuhan lima tingkat kebutuhan dalam teori Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow, yaitu kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan cinta dan rasa memiliki, kebutuhan penghargaan, serta kebutuhan aktualisasi diri. Episode yang dianalisis meliputi Season 1 Episode 1 dan Episode 24, Season 2 Episode 9, Episode 10, dan Episode 25, serta Season 3 Episode 2, Episode 8, Episode 11, dan Episode 13.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

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

Bab 2. Tinjauan Pustaka. Bab ini memaparkan penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan serta teori-teori tentang unsur naratif anime dan hierarki kebutuhan milik Abraham Maslow yang mendukung penelitian.

Bab 3. Metode Penelitian. Bab ini menjelaskan metodologi penelitian yang digunakan, mencakup jenis penelitian, sumber data, serta tahapan penelitian yang meliputi pengumpulan data, analisis data, dan penyajian hasil analisis.

Bab 4. Hasil dan Pembahasan. Bab ini memuat metode dan langkah-langkah yang digunakan untuk menganalisis upaya tokoh dalam anime *Fruits Basket* dalam mencapai aktualisasi diri berdasarkan teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow.

Bab 5. Penutup. Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.

