

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam suatu organisasi masyarakat terdapat berbagai macam manusia dengan berbagai macam karakter. Ada yang mempunyai karakter tegas, disiplin, mau berkembang namun ada juga yang mempunyai karakter pemalas dan juga penakut. Namun, walaupun di suatu komunitas dikenal dengan kemajemukannya, tetap saja manusia merupakan makhluk sosial yang hidupnya pasti akan saling bergantung kepada orang lain dan tidak dapat berdiri sendiri walaupun banyak perbedaan yang terdapat pada diri setiap orang. Manusia telah dikodratkan untuk hidup bermasyarakat dan berinteraksi satu sama lain, dan itu adalah hal yang membedakan manusia dengan hewan, karena itulah manusia disebut sebagai makhluk sosial. Namun, ketika manusia bersosialisasi dengan berbagai macam orang disekitarnya, ada saja orang yang merasa dirinya ‘tidak dianggap’ atau mengalami kecemburuan sosial terhadap orang lain. Karena itulah kecemburuan sosial menjadi suatu masalah sosial yang cukup banyak terjadi di masyarakat karena begitu banyaknya kepribadian serta pemikiran manusia yang berbeda – beda dan sulit untuk disatukan.

Masalah sosial sendiri merupakan masalah yang muncul akibat terjadinya perbedaan yang mencolok antara nilai dalam masyarakat dengan realita yang ada. Sedangkan menurut Gilin dalam Soekanto (1990 : 358), masalah sosial adalah suatu ketidaksesuaian antara unsur – unsur kebudayaan atau masyarakat, yang membahayakan kehidupan kelompok sosial atau menghambat terpenuhinya keinginan – keinginan pokok warga kelompok sosial tersebut. Masalah kecemburuan sosial pun juga dapat terjadi dimana saja dan pada siapa saja, kecemburuan sosial tidak menutup kemungkinan juga dapat terjadi pada lingkungan yang paling kecil dalam suatu masyarakat, yaitu keluarga.

Masalah kecemburuan sosial pada keluarga sangat sering terjadi terutama pada anak pertama dan kedua. Hal yang sering terjadi yaitu ketika sebuah keluarga yang mempunyai anak sulung namun kemudian bertambah lagi anggota keluarganya dengan hadirnya seorang adik dan menjadikan perhatian kedua orangtua yang sebelumnya hanya tertuju pada anak sulung beralih kepada anak keduanya, yang biasanya disebut *Sibling Rivalry*. Akibat kecemburuan seperti itu, sang kakak membenci adiknya karena anak pertama merasa bahwa dirinya diabaikan oleh kedua orangtuanya. Namun sesungguhnya orangtua tidak bermaksud membeda-bedakan atau bersikap pilih kasih terhadap buah hati mereka. Orangtua pasti berusaha sebaik mungkin untuk bersikap adil, walaupun mungkin sulit mereka lakukan, karena sang adik yang lebih kecil membutuhkan perhatian yang lebih banyak dibandingkan sang kakak yang mungkin sudah bisa melakukan beberapa hal secara mandiri. Emosi yang ditimbulkan oleh *sibling rivalry* dapat menimbulkan masalah psikologis terhadap sang anak, terutama masalah kecemburuan.

Psikologi anak sendiri merupakan bagian dari cabang ilmu psikologi lainnya, yaitu psikologi perkembangan yang mempelajari pertumbuhan manusia semenjak lahir sampai menjadi dewasa. Psikologi perkembangan sendiri mempelajari bagaimana dan mengapa manusia berubah dalam setiap tahapan hidupnya. Psikologi anak merupakan sebuah area penelitian yang sangat luas dan kompleks, mencakup bagaimanakah seseorang berubah pada saat ia beranjak dewasa, mulai dari saat kelahiran hingga masa remaja dan mencoba untuk menjelaskan mengenai beragam perubahan penting yang terjadi. Bidang psikologi ini menyelidiki perubahan yang terjadi dan meliputi berbagai macam topik seperti kemampuan motorik, perkembangan kognitif, kemampuan mengalami keputusan, pemahaman moral, pemahaman bahasa, perubahan sosial, kepribadian, perkembangan emosional, konsep tentang diri sendiri dan pembentukan identitas pada seorang anak (<https://dosenpsikologi.com/psikologi-anak>). Fenomena *sibling rivalry* pada keluarga diceritakan dalam film animasi Jepang yang berjudul *Mirai no Mirai* yang ditulis dan disutradarai oleh Mamoru Hosoda dan diproduksi oleh Studio Chizu.

Mamoru Hosoda adalah sutradara dan animator film Jepang yang lahir pada tanggal 19 September 1967 di Kamiichi, Prefektur Toyama, Jepang. Hosoda awalnya merasa terinspirasi untuk mengambil animasi sebagai karier setelah melihat *The Castle of Cagliostro*, film pertama yang disutradarai oleh Hayao Miyazaki dari Studio Ghibli. Ia mengambil jurusan lukis cat minyak di Sekolah Tinggi Seni Kanazawa di Prefektur Ishikawa. Setelah lulus, Hosoda bisa mendapatkan pekerjaan animasi di Toei Animation, setelah menyerahkan film pendek yang ia animasikan di waktu luangnya. Ia awalnya mendaftar di Studio Ghibli, meskipun dia tidak mendapatkan pekerjaan itu, dia menerima surat pujian dari Hayao Miyazaki sendiri. Selama berada di Toei, Hosoda berhasil mengumpulkan perhatian publik pada awal 2000-an dengan dua film pertama dalam seri *Digimon Adventure*. Itu adalah film arahan pertamanya, *Digimon: The Movie*, yang menarik perhatian produser kepala Ghibli, Toshio Suzuki. Hosoda pun memulai karirnya di Studio Ghibli dan pihak Studio Ghibli pun mengumumkan bahwa Hosoda akan mengarahkan film *Howl's Moving Castle* pada September 2001 yang dijadwalkan untuk rilis pada musim panas 2003, namun dikarenakan perbedaan konsep antara Hosoda dengan konsep yang diinginkan oleh pihak Studio Ghibli, Hosoda pun mengundurkan diri dari Studio Ghibli pada musim panas tahun 2002, yaitu pada saat tahap awal produksi film. Setelah kepergiannya dari Ghibli, Hosoda kembali ke Toei dan mengerjakan beberapa animasi dan bekerja sama dengan artis Takashi Murakami, seperti komersial *Superflat Monogram* untuk *Louis Vuitton*. Selama masa ini, ia menyutradarai sebuah episode *Ojamajo Doremi*, yang terinspirasi oleh masa pergolakannya di Ghibli. Episode ini membuatnya dipekerjakan di studio animasi Madhouse sejak 2005 hingga 2011. Di Madhouse, Hosoda mendapat pujian kritis dengan usahanya mengarahkan sebuah film, termasuk *The Girl Who Leapt Through Time* pada tahun 2006, yang memenangkan *Japan Academy Prize* untuk *Animation of the Year* pada 2007, dan *Summer Wars* pada tahun 2009, yang memenangkan penghargaan yang sama pada tahun 2010. Kemudian Hosoda meninggalkan Madhouse pada tahun 2011 untuk mendirikan studio animasinya sendiri, Studio Chizu, bersama Yuichiro Saito yang memproduksi *The Girl Who Leapt Through Time* dan *Summer Wars*. Pada Maret

2019, Studio Chizu telah merilis tiga film yang disutradarai oleh Hosoda: *Wolf Children* pada tahun 2012, *The Boy and the Beast* pada tahun 2015, dan *Mirai no Mirai* pada tahun 2018. *Mirai no Mirai* dinominasikan untuk Fitur Animasi Terbaik untuk Oscar 2019 (<https://peoplepill.com/people/mamoru-hosoda/>)

Film animasi *Mirai no Mirai* menceritakan tentang Kun, seorang anak laki – laki, yang ceria dan mempunyai ayah seorang arsitek dan ibunya seorang pegawai swasta. Karena ayah Kun merupakan seorang arsitek, rumah mereka pun dirancang sendiri oleh sang ayah dengan sangat unik, contohnya seperti menanam pohon Ek ditengah – tengah rumah mereka sebagai pemisah antara ruang bermain dengan ruang utama rumah tersebut, dimana pohon Ek tersebut sering digunakan Kun dan anjingnya, Yukka, untuk bermain. Ketika Kun berusia 4 tahun, ia mendapat hadiah yang spesial dari kedua orangtuanya, yaitu seorang adik perempuan yang diberi nama Mirai, yang berarti ‘masa depan’. Awalnya Kun sangat senang dengan adiknya, tapi lama kelamaan Kun merasa bahwa Mirai mulai merebut seluruh perhatian dan kasih sayang kedua orangtuanya. Ia pun mulai membenci Mirai hingga Kun mulai mencari masalah dengan kedua orangtuanya dengan bersikap menyebalkan untuk mendapatkan perhatian dari kedua orangtuanya.

Dikarenakan sering terjadinya *Sibling Rivalry* dalam sebuah keluarga yang memiliki lebih dari dua anak, penulis sangat tertarik untuk membahas tentang fenomena ini karena permasalahan ini sangat dekat dengan kehidupan masyarakat, terutama di dalam keluarga, dan pasti pernah dialami setiap orang, pun dengan pengalaman pribadi penulis yang pernah mengalami hal tersebut.

1.2 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat banyak penelitian tentang rasa cemburu, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ayu Citra Triana Putri (2013), mahasiswi Fakultas Pendidikan Ilmu Pendidikan, Jurusan Psikologi, Universitas Negeri Semarang yang berjudul *Dampak Sibling Rivalry (Persaingan Saudara Kandung) Pada Anak Usia Dini*. Permasalahan dalam penelitian tersebut

adalah meneliti *Sibling Rivalry* pada anak usia dini. Tujuannya adalah untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan karena adanya *sibling rivalry* pada anak usia dini. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Herdian (2013), mahasiswa Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang berjudul *Bentuk Perilaku Sibling Rivalry*. Tujuannya adalah untuk mengetahui bentuk – bentuk dari perilaku *sibling rivalry* jika terjadi dalam sebuah keluarga. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Simplisius Dioni Resianto (2010), mahasiswa Fakultas Sastra, Jurusan Sastra Indonesia, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta yang berjudul *Perasaan Kepribadian Tokoh Utama Dalam Novel Radit Dan Jani Karya Rio Rinaldo Suatu Tinjauan Psikologi Sastra*. Tujuannya adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan hasil analisis struktural tokoh dan penokohan Radit dan Jani dan mendeskripsikan perasaan kepribadian tokoh yang mempunyai sikap cemburuan dan posesif.

Berdasarkan tinjauan penelitian terdahulu tersebut, sudah ada beberapa penelitian yang membahas mengenai *sibling rivalry*, namun yang membedakan penelitian ini dengan yang sebelumnya adalah tidak ada penelitian yang meneliti tentang tokoh Kun maupun film animasi *Mirai no Mirai* secara bersamaan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis akan meneliti tokoh Kun dalam film animasi *Mirai no Mirai*

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar di atas, penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Tokoh Kun yang mengalami kecemburuan terhadap adiknya semenjak adiknya lahir.
2. Tokoh Kun mencari perhatian dengan cara membuat kesal orangtuanya dan mengakibatkan Kun dimarahi dan tambah membenci adiknya.
3. Tokoh Kun yang mencari perhatian kedua orangtuanya dengan melarikan diri.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah kecemburuan pada tokoh Kun ditelaah dengan menggunakan teori psikologi anak mengenai *sibling rivalry*.

1.5 Perumusan Masalah

Penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah analisis unsur intrinsik yang terdiri dari tokoh dan penokohan, latar, serta alur yang terdapat dalam film animasi *Mirai no Mirai* karya Mamoru Hosoda?
2. Bagaimanakah rasa kecemburuan pada tokoh Kun dalam film animasi *Mirai no Mirai* ditelaah dengan teori *sibling rivalry*?

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan edukasi kepada keluarga, terutama kepada orangtua yang memiliki anak lebih dari satu atau lebih, supaya dapat memberikan perhatian yang adil kepada anak – anak mereka. Untuk mencapai tujuan ini, dilakukan tahapan penelitian sebagai berikut :

1. Memahami unsur intrinsik yang terdiri dari tokoh dan penokohan, latar, serta alur yang terdapat dalam film animasi *Mirai no Mirai* karya Mamoru Hosoda.
2. Memahami rasa kecemburuan pada tokoh Kun dalam film animasi *Mirai no Mirai* karya Mamoru Hosoda dengan konsep *sibling rivalry*.

1.7 Landasan Teori

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori sastra untuk menelaah unsur intrinsik yang akan membahas tentang tokoh dan penokohan, latar serta alur dan unsur ekstrinsik dengan menggunakan konsep *sibling rivalry*.

1.7.1 Unsur Intrinsik

Unsur Intrinsik adalah unsur-unsur yang terdapat dalam karya sastra yang dapat mewujudkan struktur karya sastra tersebut. Unsur intrinsik tentunya sangat penting bagi karya sastra terutama seperti novel dan cerpen, karena unsur intrinsik dapat menyusun struktur pada karya sastra yang dibuat penulis. Unsur-unsur intrinsik seperti tema, penokohan, latar, alur cerita, amanat, dan sudut pandang penulis.

a. Tokoh dan Penokohan

Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (2017 : 247) tokoh cerita (*character*) adalah orang (- orang) yang ditampilkan dalam sesuatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan.

b. Latar

Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (2017 : 302), latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menunjuk pada pengertian tempat, hubungan waktu sejarah, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa – peristiwa yang diceritakan.

Unsur Latar :

1. Latar Tempat

Latar tempat menunjuk pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi.

2. Latar Waktu

Latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa – peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi.

3. Latar Sosial – Budaya

Latar sosial – budaya menunjuk pada hal – hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi.

c. Alur

Menurut Stanton dalam Nurgiyantoro (2007 : 113) mengemukakan bahwa alur ialah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain.

1.7.2 Unsur Ekstrinsik

Unsur Ekstrinsik adalah unsur yang berada di luar karya fiksi yang mempengaruhi lahirnya karya namun tidak menjadi bagian di dalam karya fiksi itu sendiri (Nurgiyantoro, 2009 : 23). Tinjauan tersebut misalnya biografi pengarang, kondisi sosial-budaya, kondisi politik, agama, moral, dan filsafat. Karya sastra menjadi semakin bermakna dengan adanya unsur-unsur tersebut.

a. Konsep *Sibling Rivalry*

Menurut Chaplin dalam Putri (2013), *sibling rivalry* adalah suatu kompetisi antar saudara kandung, misalnya adik perempuan dengan kakak laki – laki dengan kakak perempuan, adik perempuan dengan kakak perempuan, dan antara adik laki – laki dengan kakak laki – laki.

b. Menurut Shaffer (2009 : 388) adalah suatu kompetisi, kecemburuan dan kebencian antara saudara kandung, yang sering kali muncul saat hadirnya lebih dari dua saudara.

1.8 Metode Penelitian

Dalam hal ini penulis menggunakan metode deskriptif analisis dalam menganalisis film animasi *Mirai no Mirai* karya Mamoru Hosoda yang dilakukan dengan studi pustaka. Pertama, penulis menentukan data primer yang akan dijadikan objek penelitian yaitu film animasi *Mirai no Mirai* karya Mamoru Hosoda yang penulis unduh dari website www.streamxxi.com, kemudian menonton seluruh film yang berdurasi sekitar 120 menit dan memahaminya kemudian mencatat hal-hal yang berhubungan dengan objek yang akan diteliti. Proses tersebut memakan waktu sekitar 30 hari hingga rampung.

Langkah selanjutnya yaitu mempelajari berbagai literatur dan mencari data – data atau ulasan yang telah dilakukan orang lain yang masih berhubungan dengan film yang akan dijadikan objek penelitian sebagai bahan acuan dalam menulis laporan. Data tersebut didapat dari berbagai sumber baik media cetak maupun internet yang memiliki keterkaitan dengan objek penelitian dan dapat dijadikan pendukung dalam penelitian ini.

1.9 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis berharap dapat memberi manfaat edukasi bagi mereka yang berminat memperdalam pengetahuan mengenai rasa kecemburuan yang dapat terjadi dalam suatu keluarga yang memiliki anak lebih dari satu, sama seperti yang terdapat dalam film animasi *Mirai no Mirai* yaitu tentang *sibling rivalry*, juga berguna untuk menjadi referensi bagi mahasiswa yang melakukan penelitian selanjutnya. Bagi pembaca dapat menjadi inspirasi sebagai bahan penelitian baru dalam bidang kesusastraan , terutama bagi kesusastraan Jepang di Universitas Darma Persada. Serta bagi masyarakat luas, terutama bagi orangtua yang memiliki anak lebih dari satu.

1.10 Sistematika Penyajian

Berdasarkan penjelasan di atas, sistematika penyajian penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bab I **Pendahuluan**

Berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, sistematika penyajian.

Bab II **Analisis Unsur Intrinsik Dalam Film Animasi *Mirai no Mirai*
Karya Mamoru Hosoda**

Berisi tentang analisis tokoh dan penokohan, latar dan plot

Bab III **Analisis Unsur Ekstrinsik Dalam Film Animasi *Mirai no Mirai*
Karya Mamoru Hosoda**

Berisi tentang pengertian psikologi dan konsep *sibling rivalry* yang dialami oleh tokoh Kun.

Bab IV **Simpulan**

Berisi tentang kesimpulan yang diambil berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya.