

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya, setiap manusia diberkahi keahlian untuk menciptakan dan merasakan keindahan. Perasaan untuk dapat menikmati keindahan itu mendorong manusia untuk menciptakan sesuatu yang bisa menghadirkan rasa senang dan kagum. Sastra adalah suatu bentuk dan hasil pekerjaan seni kreatif yang objeknya adalah manusia dan kehidupannya menggunakan bahasa sebagai mediumnya (Semi, 1988: 8). Karya sastra juga adalah karya tulisan yang halus (*belle letters*) adalah karya yang mencatatkan bentuk bahasa harian dalam berbagai cara dengan bahasa yang dipadatkan, didalamnya, dibelitkan, dipanjang tipiskan, diterbalikkan, dan dijadikan ganjil. (Eagleton, 1988: 4)

Karya seni saat ini telah berkembang pesat dan lebih bervariasi. Film sebagai salah satu jenis karya seni. Film, sebagaimana karya seni lain, memiliki ciri-ciri artistik yang terjalin dalam susunan beragam. Seperti lukisan atau pahatan, film menggunakan garis susunan warna, bentuk, volume dan massa. Seperti drama, menggunakan komunikasi verbal dan dialog. Seperti musik dan puisi yang menggunakan irama kompleks dan halus. Khusus seperti puisi, film juga menggunakan komunikasi melalui citra, metafora dan lambang-lambang. Film juga seperti pantomim, memusatkan pada gambar bergerak yang memiliki sifat ritmis tertentu. Dan akhirnya seperti novel yang sanggup memainkan ruang dan waktu (Boggs, 1992:4).

Film memiliki kelebihan tersendiri karena bersifat dinamis dan bebas. Hal ini

membuat film lebih banyak diminati karena lebih mudah dicerna dan mudah dipahami isinya. Dengan melihat alur cerita dan mendengar dialog-dialog yang disampaikan, serta disesuaikan dengan latar cerita, maka akan lebih mudah bagi publik untuk menikmati karya seni tersebut.

Salah satu film bergenre animasi produksi Jepang yang digemari oleh sebagian besar masyarakat dunia termasuk masyarakat Indonesia ialah *anime*. *anime*, salah satu bentuk karya seni lain dengan metode dan tehnik produksi yang unik beradaptasi dan menyatu dengan teknologi. Tersusun dari mekanisme penyampaian cerita yang ideal, gabungan seni grafik, karakterisasi, sinematografi, dan imajinasi dengan bentuk lain dan tehnik individual (Craig, 2000:139-140).

Beberapa *anime* ber-*setting* kehidupan orang Jepang di masa lampau dan masa sekarang dengan tema cerita yang bervariasi. Karena merupakan film animasi buatan Jepang, maka isi ceritanya pun sesuai dengan kehidupan masyarakat Jepang. Akan tetapi, ada juga beberapa *anime* yang mengambil tema bebas dan sama sekali tidak memasukkan unsur kebudayaan Jepang di dalamnya dan bertujuan untuk memberikan pengajaran penting tentang kehidupan pada konsumen sarannya.

Sakurasou No Pettona Kanojo adalah salah satu *anime* (24 seri) yang diadaptasi langsung dari novel ringannya (*Light Novel*). *anime* ini bercerita tentang seorang siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) *Suimei* divisi reguler yang harus dengan sukarela tinggal di asrama *Sakura* akibat perbuatannya melanggar peraturan di asrama reguler *Suimei*, yaitu membawa kucing liar untuk tinggal bersama di dalam asrama. Asrama *Sakura* sendiri merupakan tempat tinggal bagi siswa-siswi SMA *Suimei* yang dinilai kurang pantas untuk bisa tinggal di asrama

regular. Oleh sebab itu Sorata bertekad untuk dapat kembali ke asrama regular secepatnya dengan cara mencari calon pengadopsi bagi kucing liar yang ia pungut. Pada awalnya ia merasa sedikit tertekan dengan latar belakang asrama *Suimei* dan takut apabila dirinya tidak dapat tumbuh berkembang ke arah yang lebih baik. Namun lambat laun ia merasakan hal yang sebaliknya, penghuni lain yang tinggal bersamanya menjadi motivasi bagi dirinya untuk terus melangkah menggali jati diri yang seutuhnya. Penghuni lain ini adalah 2 orang senior tahun terakhir Mitaka Jin dan Kamiigusa Misaki, 3 orang siswa-siswi tahun ke-2 yang sama seperti dirinya Nanami Aoyama, Ryuusuke Akasaka dan Mashiro Shiina dan terakhir 1 orang guru penanggung jawab asrama Chihiro Sengoku. *anime* dan novel ringan *Sakurasou No Pettona Kanojo* juga memiliki beberapa *podcast* pribadi, situs resmi, beberapa akun sosial media resmi dan telah diadaptasi menjadi permainan untuk *Game Console PS (Play Stations) Vita* dan *PSP (Play Stations Portable)*.

Sebuah film memiliki tokoh pemeran yang memainkan jalannya cerita. Tokoh-tokoh tersebut memainkan peran tertentu yang telah diatur oleh pengarangnya. Peran atau karakter yang dimainkan oleh tokoh cerita, mengandung gaspek-aspek kejiwaan yang baik untuk diteladani ataupun contoh buruk yang tidak boleh ditiru. Psikologi adalah ilmu yang memusatkan perhatiannya pada aspek-aspek kejiwaan manusia. Ilmu ini lahir sebagai ilmu yang berusaha memahami manusia seutuhnya, yang hanya dapat dilakukan melalui pemahaman tentang kepribadian. Maka dari itu, sastra dan psikologi dapat bersimbiosis dalam perannya terhadap kehidupan, karena keduanya memiliki fungsi dalam hidup ini dan sama-sama berurusan dengan manusia sebagai makhluk individu dan

mahluk sosial. Psikologi dan sastra menjadikan pengalaman sebagai telaah, oleh karena itu pendekatan psikologi dianggap penting dalam penelitian sastra (Endaswara via Minderop, 2010:2).

Pada abad ke-20 teori sastra dilanda perkembangan secara pesat. Salah satunya, sastra dikaitkan dengan ilmu psikologi. Karya sastra di zaman modern saat ini sarat dengan unsur-unsur psikologi sebagai manifestasi, antara kejiwaan pengarang, para tokoh fiktional dalam kisah dan pembaca. Psikologi sastra tidak bermaksud memecahkan masalah psikologis, namun secara definitif bertujuan untuk memahami aspek-aspek kejiwaan yang terkandung dalam suatu karya. Menurut Rata (via Minderop, 2010: 54), ada tiga cara memahami hubungan antara psikologi dengan sastra, yaitu : a) memahami unsur-unsur kejiwaan para tokoh fiktional dalam karya sastra, b) memahami unsur-unsur kejiwaan pengarang, dan c) memahami unsur-unsur kejiwaan penikmat karya sastra. Pada dasarnya psikologi sastra memberikan perhatian pada masalah kejiwaan para tokoh fiktional yang terdapat dalam suatu karya sastra.

Psikologi sastra merupakan salah satu teori yang cocok untuk menganalisis film ini. Hal tersebut dikarenakan unsur psikologis dari tokoh utama dalam film *“Sakurasou No Pettona Kanojo”* ini memiliki keunikan dan ciri khas. Unsur-unsur kejiwaan tokoh utama dalam film ini adalah faktor pendukung utama dalam cerita yang membuat film ini bisa menjadi bagus dan sangat diminati oleh masyarakat. Film ini memberikan pesan moral yang baik bagi para penontonnya sehingga apa yang ada dalam film bisa memberikan dampak-dampak positif bagi masyarakat terutama para remaja.

Selain menggunakan teori psikologi sastra, penelitian ini akan menganalisis

fakta cerita dalam film, yaitu tokoh dan penokohan, latar serta alur. Analisis fakta cerita dibutuhkan dalam penelitian ini sebagai jembatan penghubung sebelum memasuki teori psikologi sastra. Fakta cerita adalah bagian dari teori struktural dan teori struktural meneliti tentang unsur-unsur yang ada dalam cerita. Sehingga setelah meneliti dan memahami unsur fakta cerita dalam film ini, akan lebih mudah juga untuk meneliti dan memahami psikologis tokohnya. Sedangkan teori psikologi sastra yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teori hierarki kebutuhan.

Penelitian sastra yang menggunakan teori psikologi sastra saat ini telah banyak dilakukan. Analisis karakter Kanda Sorata yang cenderung inferior dibandingkan penghuni asrama lainnya yang lebih berbakat dalam bidangnya masing-masing namun mampu menemukan dan mencoba menggali potensi dirinya dalam *anime* “*Sakurasou No Pettona Kanojo*” ini diharapkan bisa memberikan pengajaran bagi beberapa kalangan usia, terutama kalangan remaja dan memberikan gambaran aspek kejiwaan yang baik dan patut diteladani yang diusung dalam *anime* ini. Tindakan dan psikologis Kanda Sorata dalam mencapai potensi dirinya atau dapat dikatakan pencapaian dalam aktualisasi diri ini cocok untuk dianalisis menggunakan teori hierarki bertingkat oleh Abraham Maslow.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kondisi psikologis yang mendasari tindakan karakter Kanda Sorata untuk

memenuhi hierarki kebutuhan atau hierarki kebutuhan.

2. Pencapaian Aktualisasi diri karakter Kanda Sorata.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka untuk menghindari munculnya permasalahan-permasalahan baru yang tidak sesuai dan tidak berhubungan dengan topik yang akan dibahas dalam penulisan, sehingga penulisan ini bisa dilakukan dengan tepat dan terarah, maka penulis membatasi permasalahan dalam penulisan. Pembatasan masalah dalam penelitian ini, adalah analisis karakter Kanda Sorata dalam film "*Sakurasou No Pettona Kanojo*" yang diambil dari cuplikan pada episode 1,3,5,6,8,9,10,19,21,22,23, dan 24 yang dianggap memiliki korelasi dengan psikoanalisis hierarki kebutuhan oleh Abraham Maslow.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam film "*Sakurasou No Pettona Kanojo*"
2. Tindakan yang dilakukan oleh karakter Kanda Sorata untuk memenuhi hierarki kebutuhan dan mencapai aktualisasi diri, serta kondisi psikologisnya sebelum dan sesudah mendekati aktualisasi diri.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memahami fakta cerita (tokoh dan penokohan, alur dan latar) dalam film “*Sakurasou No Pettona Kanojo*”.
2. Untuk memahami setiap tindakan Kanda Sorata sesuai dengan teori psikoanalisis hierarki kebutuhan oleh Abraham Maslow.

1.6 Landasan Teori

Landasan teori yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teori strukturalisme dan teori analisis psikologi sastra.

1.6.1 Analisis Fakta Cerita

Analisis fakta cerita adalah bagian-bagian dari teori struktural yang membangun sebuah cerita dari dalam. Metode analisis struktural bertujuan untuk membongkar dan memaparkan secermat dan seteliti mungkin keterkaitan semua unsur karya sastra yang bersama-sama menghasilkan makna menyeluruh. Penggunaan teori ini akan membantu untuk memahami isi cerita yang ingin disampaikan oleh pengarang. Analisis fakta cerita juga membantu untuk menganalisis lebih jauh isi cerita dengan menggunakan teori psikologi sastra. Sehingga akan lebih mudah menganalisis psikologi sastra dalam cerita jika sudah dilakukan analisis strukturalnya. Teori struktural yang termasuk dalam fakta cerita antara lain:

1.6.1.1 Tokoh dan Penokohan

Tokoh merupakan karakter yang muncul dalam sebuah cerita, sedangkan penokohan adalah perwatakan yang diciptakan pengarang pada tokoh-tokoh

dalam karya fiksi. Karakter bisa berupa individu-individu maupun percampuran berbagai kepentingan, emosi dan prinsip moral dari individu tersebut (Stanton, 2007: 33). Tokoh adalah faktor penting yang memainkan jalannya cerita. Tanpa adanya tokoh, cerita tidak dapat disusun. Di dalam sebuah cerita biasanya ada tokoh utama, protagonist (tokoh baik), antagonis (tokoh jahat) dan peran pembantu (tokoh lain yang ikut membangun suatu cerita).

a. Tokoh Utama

Tokoh utama adalah tokoh yang tergolong penting dan ditampilkan terus menerus dalam suatu cerita sehingga terasa mendominasi sebagian besar cerita. Tokoh ini juga diutamakan penceritaannya, baik sebagai pelaku kejadian ataupun yang dikenai kejadian.

Tokoh utama sangat mempengaruhi jalannya alur suatu cerita karena selalu diceritakan dan berhubungan dengan tokoh-tokoh lain. Dalam sebuah cerita bisa terdapat lebih dari satu tokoh utama, namun kadar keutamaannya tetap saja tidak sama. Kadar keutamaan tersebut ditentukan oleh dominasi banyaknya penceritaan, dan pengaruhnya terhadap perkembangan alur cerita (Nurgiyantoro, 2005: 176-177).

b. Tokoh Tambahan

Tokoh tambahan adalah tokoh yang dimunculkan sesekali dalam sebuah cerita dan kehadirannya hanya jika ada keterkaitan dengan tokoh utama secara langsung maupun tidak langsung. Nurgiyantoro menjelaskan bahwa dalam penokohan cerita terdapat tokoh tambahan yang penting dan mempengaruhi tokoh utama. Tokoh ini disebut tokoh tambahan yang utama, yaitu meskipun dominasinya dalam cerita relatif singkat tetapi mempengaruhi alur cerita.

1.6.1.2 Alur

Alur secara umum adalah rangkaian sebuah peristiwa. Dalam cerita biasanya dikenal tiga alur, yaitu alur maju, alur mundur dan alur gabungan. Peristiwa-peristiwa yang membentuk alur saling terhubung dan tidak dapat dipisahkan. Alur merupakan tulang punggung cerita. Stanton (1965: 16) menyebutkan bahwa dua elemen dasar yang membangun alur adalah konflik dan klimaks. Konflik adalah istilah untuk dua kekuatan yang saling menaklukkan atau beresistensi. Sedangkan klimaks adalah saat ketika konflik terasa sangat intens sehingga akhir cerita sudah tidak dapat dihindari. Klimaks merupakan titik pertemuan antara dua kekuatan konflik dan menentukan bagaimana cerita diselesaikan.

Panuti Sudjiman (1988: 4) mengatakan bahwa alur adalah jalinan peristiwa dalam karya sastra untuk mencapai efek tertentu, Tahapan plot atau alur terbagi menjadi lima bagian yaitu :

a. Tahap penyituasian atau pengenalan

Adalah tahap permulaan suatu cerita yang dimulai dengan suatu kejadian. Perkenalan para tokoh, reaksi antar pelaku, penggambaran fisik, penggambaran tempat.

b. Tahap pemunculan konflik

Adalah tahap dimana konflik mulai terasa semakin berkembang atau meningkatnya suatu permasalahan yang dialami oleh tokoh.

c. Tahap memuncak atau peningkatan konflik

Adalah tahap yang merupakan puncak dari konflik atau permasalahan yang dialami oleh tokoh.

d. Tahap klimaks

Adalah tahap yang merupakan puncak dari konflik atau permasalahan yang dialami oleh tokoh.

e. Tahap penyelesaian

Adalah tahap akhir cerita, pada bagian ini berisi penjelasan tentang nasib yang dialami oleh tokoh, apakah berakhir baik atau berakhir buruk. Ada pula yang penyelesaiannya diserahkan kepada pembaca dengan akhir cerita menggantung atau tanpa ada penyelesaian.

1.6.1.3 Latar

Latar adalah lingkungan yang melingkupi sebuah peristiwa dalam cerita, semesta yang berinteraksi dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung (Stanton, 2007: 35). Latar dapat berwujud tempat, waktu atau keadaan. Latar bisa mempengaruhi keadaan tokoh atau memunculkan emosi tertentu pada tokoh. Di dalam sebuah cerita, penggambaran latar atau *setting* yang detail akan memudahkan publik untuk memahami cerita.

1.6.2 Teori Psikologi Sastra

Teori psikologi sastra yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teori psikoanalisis hierarki kebutuhan dari Abraham Maslow. Menurut Maslow (via Minderop, 2010: 277) tingkah laku manusia lebih ditentukan oleh kecenderungan individu untuk mencapai tujuan agar kehidupannya lebih bahagia dan memuaskan. Dalam kenyataannya proses motivasional manusia merupakan jantung dari teori Maslow. Maslow mengajukan gagasan bahwa kebutuhan yang ada pada manusia

adalah bawahan, tersusun menurut tingkatan. Maslow membagi kebutuhan manusia yang tersusun menjadi dua tingkat yaitu sebagai berikut :

1. Kebutuhan berkembang, yang terdiri atas Kebutuhan Aktualisasi Diri
2. Kebutuhan Karena Kekurangan, yang terdiri atas :
 - 2.1 Kebutuhan fisiologi, seperti perasaan lapar dan haus
 - 2.2 Kebutuhan rasa aman, seperti keamanan dan stabilitas
 - 2.3 Kebutuhan rasa kepemilikan dan cinta, cinta seperti kasih sayang dan identifikasi
 - 2.4 Kebutuhan penghargaan, seperti prestise dan harga diri
 - 2.5 Kebutuhan aktualisasi diri, yaitu pencapaian semua potensi manusia

Tidak ada seorang pun yang kebutuhan fisiologisnya terpenuhi 100%. Maslow memperkirakan rata-rata orang dapat terpuaskan kebutuhan fisiologisnya sampai 85% kebutuhan keamanan terpuaskan 75%, kebutuhan cinta dan mencintai terpuaskan 50%, *self esteem* terpuaskan 40% (via Alwisol, 2004: 255).

Kebutuhan fisiologi adalah kebutuhan yang bersifat homeostatik, yaitu usaha menjaga keseimbangan unsur-unsur fisik seperti makan, minum, tempat dan istirahat.

Kebutuhan keamanan muncul setelah kebutuhan fisiologi terpenuhi secukupnya. Kebutuhan fisiologi dan kebutuhan keamanan pada dasarnya adalah kebutuhan mempertahankan kehidupan.

Kebutuhan berikutnya adalah kebutuhan akan cinta dan dicintai. Ada dua jenis cinta (dewasa) yaitu *Deficiency* atau *D-Love* dan *Being* atau *B-Love*. *D-Love* adalah kebutuhan karena kekurangan cinta, orang yang mencintai sesuatu yang tidak dimilikinya, seperti harga diri, seks, atau seseorang yang membuatnya

menjadi tidak sendirian. *B-Love* didasarkan pada penilaian mengenai orang lain apa adanya, tanpa keinginan mengubah atau memanfaatkan orang tersebut.

Kebutuhan harga diri (*self esteem*), muncul ketika kebutuhan akan cinta dan mencintai telah relative terpuaskan. Ada dua jenis harga diri:

- a Menghargai diri sendiri (*self respect*), kebutuhan kekuatan, penguasaan, kompetensi, prestasi, kepercayaan diri, kemandirian dan kebebasan. Orang membutuhkan pengetahuan tentang dirinya sendiri, bahwa dirinya berharga dan mampu menguasai tugas dan tantangan hidup.
- b Mendapat penghargaan dari orang lain (*respect from others*), kebutuhan prestise, penghargaan dari orang lain, status, ketenaran dan diterima. Orang membutuhkan pengetahuan bahwa dirinya dikenal baik dan dinilai baik oleh orang lain.

Kepuasan kebutuhan harga diri menimbulkan perasaan dan sikap percaya diri, diri berharga dan mampu. Sebaliknya jika kebutuhan harga diri tidak terpuaskan, selanjutnya akan menyebabkan frustrasi seperti perasaan dan sikap inferior, canggung, lemah, pasif dan tidak mampu menghadapi tuntutan hidup.

Ketika semua kebutuhan telah terpenuhi, maka seseorang akan meningkatkan keinginannya untuk memenuhi kebutuhan aktualisasi diri karena kebutuhan ini merupakan tingkat puncak dari segala sesuatu yang diinginkan seseorang. Beberapa ciri orang yang mengaktualisasikan diri menurut Abraham Maslow (via Goble, 1987: 51-65), antara lain sebagai berikut:

1. Melihat hidup secara jernih.
2. Melaksanakan pekerjaannya dengan baik.
3. Spontanitas dan kreativitas.

4. Kadar konflik dirinya rendah.
5. Memiliki “kemerdekaan psikologis”.
6. Menikmati kehidupan pada umumnya dan praktis dalam segala aspek.

1.7 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis yaitu sumber data tertulis karya sastra berupa film yang berjudul *Sakurasou No Pettona Kanojo* karya Atsuko Ishizuka dan didukung oleh data-data yang relevan. Jenis penelitian kepustakaan yang penelitiannya dilakukan dengan cara membaca buku-buku referensi, sumber pustaka lainnya dan internet, dengan teori-teori yang menunjang penelitian.

1.8 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan penulis dalam bidang psikologi sastra dalam sebuah karya sastra. Selain itu, penelitian ini dapat menambah pemahaman penulis terhadap kondisi psikologis yang mempengaruhi perilaku tokoh dalam sebuah karya sastra khususnya tokoh Kanda Sorata dalam film “*Sakurasou No Pettona Kanojo*”.
2. Manfaat bagi pembaca, penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan pembaca tentang teori psikoanalisis hierarki kebutuhan yang dikemukakan oleh Abraham Maslow dalam buku *A Theory of*

Human Motivation dan penggunaannya dalam pemahaman penokohan dalam sebuah karya sastra, khususnya tokoh Kanda Sorata dalam film “*Sakurasou No Pettona Kanojo*”.

1.9 Sistematika Penulisan

BAB I	Pendahuluan
	Berisi latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.
BAB II	Analisis Fakta Cerita Film <i>Sakurasou No Pettona Kanojo</i> .
	Berisi tentang analisis unsur intrinsik dalam menganalisis film <i>Sakurasou No Pettona Kanojo</i> , yaitu tokoh dan penokohan, latar, dan alur.
BAB III	Analisis Unsur Ekstrinsik Dalam Film <i>Sakurasou No Pettona Kanojo</i> .
	Berisi tentang psikoanalisis hierarki kebutuhan oleh Abraham Maslow yang menjadi dasar pemahaman psikologis yang mendasari tindakan Kanda Sorata dalam film <i>Sakurasou No Pettona Kanojo</i> .
BAB IV	Kesimpulan
	Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dari analisis data yang telah dijelaskan pada bab-bab

sebelumnya dan juga berisi pendapat dari penulis mengenai masalah yang dibahas dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

SINOPSIS

LAMPIRAN

