

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sastra adalah sebuah ilmu serta karya seni yang sering sekali disalahpahami oleh banyak orang. Banyak orang menganggap sastra bukanlah sebuah ilmu dan karya seni, namun sastra adalah hanya sebuah imajinasi saja. Padahal di dalam sastra, kita bisa menemukan hal-hal yang kreatif yang berkaitan dengan seni dan juga tentunya sebuah ilmu yang bisa dipelajari banyak orang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) arti kata sastra adalah karya tulis yang jika dibandingkan dengan tulisan lain, memiliki berbagai ciri keunggulan, seperti keaslian, keartistikan, keindahan dalam isi dan ungkapannya. Karya sastra merupakan hasil pemikiran manusia yang menceritakan tentang kehidupan yang berkaitan dengan perasaan, gagasan, dan masalah (Bonn, 2010: 93).

Jenis karya sastra terdiri dari puisi, prosa, dan drama. Seiring dengan perkembangan jaman, karya sastra drama mulai berevolusi menjadi berbentuk *film*. *Film* adalah hasil proses kreatif para sineas yang memadukan berbagai unsur seperti gagasan, sistem nilai, pandangan hidup, keindahan, norma, tingkah laku manusia, dan kecanggihan teknologi (Trianton, 2013:1). Menurut Pratista, (2008:40) *film* diartikan sebagai produk karya seni dan budaya yang bertujuan untuk memberikan hiburan dan kepuasan batin bagi para penikmatnya. Selain itu film juga sering kali mengandung pesan-pesan sosial yang hendak disampaikan oleh penciptanya.

Dalam dunia perfilman di Jepang, selain film terdapat juga film animasi (*anime*). *Anime* (アニメ) (dibaca: a-ni-me) adalah sebuah kartun atau animasi dari Jepang yang telah mendunia. *Anime* dibuat melalui gambar serta pergerakan manusia melalui *green screen* yang diproses ke dalam aplikasi di komputer. Kata *anime* terbentuk dalam tulisan tiga karakter katakana yaitu a (ア), ni (ニ), me (メ) yang merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yaitu *Animation* dan di Jepang disebut *Anime-shon*. *Anime* sebagai

film animasi telah berkembang di Jepang sejak awal abad ke-20, tetapi menjadi bentuk yang sekarang baru dimulai pada dekade 1960-an. *Anime* merupakan film animasi dengan teknik penggambaran yang melibatkan emosi dari setiap karakter dengan alur yang kompleks (O'Connell di dalam <http://blog.umy.ac.id/tear/2014/10/05/asal-mula-terbentuknya-anime-dan-manga/>).

Anime memiliki banyak genre, misalkan : *shojou* (genre untuk remaja perempuan), *shonen* (genre untuk remaja laki-laki), *seinen* (genre untuk pria dewasa), *josei* (genre untuk wanita dewasa), sekolah, fiksi sains, musik, dan lain-lain. Dalam satu judul *anime* bisa memiliki lebih dari satu genre, misalkan : *anime* Doraemon memiliki genre *shonen*, sekolah, komedi. Kali ini penulis akan memilih satu *anime* yang membuat penulis tertarik untuk menelitinya. *Anime* tersebut berjudul *Piano no Mori* (ピアノの森). *Anime* ini diadaptasi dari *manga* yang dibuat oleh mangaka atau pembuat komik bernama Makoto Isshiki. *Anime Piano no Mori* memiliki genre *seinen*, musik, persahabatan, drama, sekolah dan komedi.

Makoto Isshiki adalah seorang mangaka wanita yang telah menghasilkan beberapa karya *manga* dan banyak mendapatkan penghargaan. Makoto Isshiki debut menjadi mangaka pada tahun 1984 dengan *manga* pertamanya yang berjudul *Kaori* (カオリ). *Manga* berjudul *Kaori* mendapatkan penghargaan terhormat dalam kategori mangaka muda di Tetsuya Chiba Awards yang ke-10 pada tahun 1984. Lalu dia memulai debut serial *manga*-nya di *Weekly Shonen Jump* dengan judul *Hanatale Boogie* (はなつたれ Boogie) pada tahun 1986. *Manga* berjudul *Piano no Mori* dibuat mulai dari tahun 1998 hingga 2015 dengan 26 buku/volume. *Piano no Mori* pun memenangkan the Grand Prize dalam kategori divisi *manga* di the 12th Cultural Agency Media Arts Festival. Walaupun Makoto Isshiki adalah seorang perempuan, namun karya-karya *manga*-nya bersegmentasi di genre *Shounen* atau *Seinen*. Pada 21 Juli 2007, untuk pertama kalinya *Piano no Mori* dirilis *anime movie*-nya dengan berdurasi 101 menit dan disutradarai oleh Masayuki Kojima. Pada 9 April 2018 hingga 2 Juli 2018 pada musim pertama, dan 28 Januari 2019 hingga 15 April 2019 pada

musim kedua. *Anime Piano no Mori* ditayangkan di Netflix dan NHK General TV dalam 24 episode. *Anime Piano no Mori* disutradarai oleh Gaku Nakatani dan Ryuutarou Suzuki untuk musim pertama dan untuk musim keduanya disutradarai oleh Hiroyuki Yamaga.

Anime Piano no Mori adalah *anime* yang bersegmentasi di kategori *Seinen* dan bergenre pertualangan, musik, komedi, drama, dan sekolah. *Piano no Mori* sendiri berkisahkan seorang anak yang bernama Ichinose Kai yang tinggal di pinggir hutan yang merupakan distrik prostitusi. Rumah Kai dan hutan letaknya bersebelahan. Di hutan tersebut ada sebuah piano usang yang telah dibuang oleh pemiliknya. Pada saat kecil, Kai pernah terjatuh dari jendela kamarnya yang mengarah ke hutan. Kai terselamatkan oleh keberadaan piano tersebut, sehingga tidak terluka. Dan semenjak itu piano tersebut menjadi mainan Kai.

Pada suatu hari ada seorang murid baru, pindahan dari Tokyo yang masuk ke sekolahnya Kai. Murid baru itu bernama Amamiya Shuuhei. Shuuhei merupakan anak dari seorang pianis terkenal di Jepang. Pada hari pertama Shuuhei masuk sekolah, di ruang musik dia dirundung oleh Kinpira dkk. Kinpira menyuruh Shuuhei untuk memainkan piano di hutan tersebut. Dan hal itu membuat Shuuhei ketakutan. Kinpira menceritakan bahwa piano itu berhantu, karena pada malam hari sering terdengar suara permainan piano. Dikatakan juga pernah ada yang meninggal di hutan itu. Tapi Shuuhei berhasil diselamatkan oleh Kai. Kai mengatakan bahwa piano yang di hutan bukanlah piano yang berhantu, piano itu miliknya. Namun Kinpira tidak terima dengan pembelaan Kai terhadap piano tersebut. Mereka pun berkelahi. Setelah perkelahian itu Kai menangis di bawah piano. Sousuke Ajino, guru musik di SD tersebut memainkan piano dengan lagu yang dia buat. Mendengar lagu itu membuat Kai berhenti menangis. Tapi setelah Ajino menyelesaikan permainan piano itu. Kai berkata bahwa permainan Ajino tidak bagus, karena banyak salah menekan tuts piano.

Sousuke Ajino dulunya adalah seorang pianis yang terkenal di Jepang. Pada suatu hari mobilnya tertabrak dan mengakibatkan tunangannya meninggal dan tangan kirinya cacat akibat kecelakaan tersebut. Tangan kiri Ajino tidak bisa berfungsi normal

sehingga dia tidak dapat bermain piano dengan baik. Dia pun menghilang dan memilih menjadi guru musik di SD yang letaknya di pinggiran kota.

Keesokan harinya Kai mengajak Shuuhei untuk bolos dan membuktikan piano di hutan tersebut tidaklah berhantu. Saat berada di hutan, Shuuhei kaget melihat piano di hutan itu. Dia pun mencoba memainkan piano tersebut, tapi *tuts* piano itu mengeluarkan bunyi yang aneh, seperti rusak. Kai pun membuktikan bahwa piano itu tidak rusak dan memainkan lagu yang pernah dia dengar. Shuuhei terpesona dengan permainan piano yang dilakukan oleh Kai, mulai sejak itu mereka pun berteman. Shuuhei merasa bahwa mereka berdua cocok karena sama-sama bisa bermain piano. Shuuhei pun mengajak Kai untuk ke rumahnya dan memainkan *Grand Piano* miliknya. Kai memainkan *grand piano* milik Shuuhei dengan sangat brutal sehingga mengganggu telinga.

Shuuhei mengatakan kepada Ajino bahwa Kai telah memainkan lagu aransementya. Shuuhei juga memberitahu Ajino bahwa Kai selalu memainkan piano di hutan pada malam hari. Pada malamnya Ajino pergi ke hutan. Di sana dia terkejut melihat Kai memainkan lagu aransementya dengan piano miliknya yang dia buang setelah kecelakaan tersebut. Ajino pun menawarkan untuk mengajarkan Kai bermain piano. Awalnya Kai menolaknya, tapi akhirnya dia pun luluh karena dia mendengarkan permainan Ajino yang memainkan lagu *Minute Waltz* gubahan dari Chopin.

Pada suatu hari ada sebuah perlombaan piano tingkat distrik yang menjanjikan pemenangnya untuk berlomba ke Tokyo. Lagu yang dilombakan dalam perlombaan itu adalah lagu dari Mozart yang berjudul *Piano Sonata No.2, K.280*. Shuuhei mendaftarkan diri menjadi peserta perlombaan itu, dan Kai pun mengikuti perlombaan itu sebagai balas budi kepada Ajino karena telah menjadi gurunya. Ketika Kai menuju ke panggung, dia melihat hantu Mozart. Ajino selalu mengingatkan Kai bahwa rival yang sebenarnya adalah diri Kai sendiri. Kai memainkan lagu Mozart itu dan terganggu dengan hantu-hantu Mozart. Dia bermain piano sebagaimana gaya Ajino bermain, tidak bermain sesuai dengan gayanya sendiri. Dia lalu memberhentikan permainannya, mencoba fokus dan menerima bahwa rivalnya adalah diri Kai sendiri. Dia melepaskan

dasi serta sepatu dan bermain piano, mengimajinasikan dia sedang bermain di hutan yang sangat dia sukai. Permainannya sangatlah bagus dan membuat semua penonton terpukau. Shuuhei pun merasa bahwa Kai adalah rivalnya. Namun naas, juri tidak suka dengan tata krama Kai saat bermain piano, akibatnya juri tidak meloloskan nama Kai sebagai pemenang. Walau Kai tidak lolos dalam perlombaan tersebut, Kai tidak menangis atau menyerah. Ajino lalu meminta izin kepada ibunya Kai untuk membawa Kai keluar negeri agar permainan piano Kai dapat didengarkan dan diakui oleh banyak orang. Ibunya menyetujui permintaan Ajino. Kai pun terus berlatih piano dengan Ajino.

Setelah perlombaan tersebut, hujan lebat melanda daerah tersebut. Dan ternyata kejadian naas terjadi, piano hutan milik Kai tersambar petir dan terbakar. Walaupun begitu Kai, dia tidaklah berkecil hati. Dia meminta Ajino untuk mengajarkannya bermain piano dengan benar. Setiap harinya dia belajar bermain piano dengan Ajino walau banyak sekali tantangannya hingga akhirnya dia pun bisa keluar dari pinggir hutan tersebut dan mulai belajar bermain piano di sebuah universitas di sana. Tidak hanya itu, untuk mengasah *skill*-nya dan mencari uang untuk menunjang kehidupannya, dia juga bekerja sambil menjadi pemain piano jalanan dan di *pub* dengan menyamar menjadi pianis perempuan.

Di universitas tempat Kai belajar, Ajino mengajak Kai untuk berlomba di sekolahnya sebagai pianis solo. Dan Kai pun menang karena dia meransemen lagu yang dia mainkan secara spontan. Setelah melihat penampilan Kai, Jean Jacques Serreau (kenalan Ajino dan seorang konduktor terkenal di dunia) merasa sangat terhibur dengan permainan Kai. Jean lalu menyarankan Ajino membuat surat rekomendasi bagi Kai untuk bermain di kompetisi piano yaitu kompetisi Chopin di Polandia.

Di kompetisi piano tersebut Kai bertemu dengan banyak peserta yang berasal dari berbagai macam latar belakang. Kai optimis dengan kemampuannya dalam bermain piano, dan *enjoy* sehingga orang-orang pun hanyut dalam permainan. Dia tidak menganggap peserta lain sebagai rivalnya dan awalnya dia tidak bertekad menang. Namun demi suatu alasan, dia pun berusaha semaksimal mungkin untuk menang. Kai

akhirnya menjadi pemenang dalam kompetisi Chopin, termuda pertama yang berasal dari luar Polandia, dan mendapatkan 3 penghargaan lainnya.

Penulis tertarik untuk menjadikan *anime Piano no Mori* sebagai sumber penelitian karena sosok tokoh utama yaitu Ichinose Kai di *anime* ini tidak pantang menyerah, selalu mau belajar dan terus berlatih bermain piano. Dari *anime* ini kita dapat meneladani karakter Kai dalam kehidupan nyata.

1.2. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan pencarian penulis di internet, penulis menemukan beberapa penelitian/skripsi yang topiknya sama dengan yang akan penulis teliti, yaitu :

1. M. Prabani Novitasari (2018) mahasiswa Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro dengan judul “*Efikasi Diri Tokoh Sayaka dalam Film Birigyaru Karya Sutradara Nobuhiro Doi (Tinjauan Kognitif Sosial)*”
Perbedaan penelitian M. Prabani Novitasari dengan penulis terletak pada objek yang dianalisis, M. Prabani Novitasari menggunakan film *Birigyaru Karya Sutradara Nobuhiro Doi* sedangkan penulis menggunakan *anime Piano no Mori*.
2. Muhamad Farid Ramadhan (2020) mahasiswa Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro dengan judul “*Perubahan Efikasi Diri Pada Tokoh Armin Dalam Anime Attack on Titan Kajian Psikologi Sastra*”
Perbedaan penelitian oleh Muhamad Farid Ramadhan dengan penulis terletak pada objek yang diteliti. Dan objek yang diteliti Muhamad Farid Ramadhan menggunakan *anime Attack on Titan* sedangkan penulis menggunakan *anime Piano no Mori*.

1.3. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis paparkan, penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Kai yang tidak pernah malu dilahirkan dari perempuan *single parent* yaitu Ichinose Reiko yang bekerja di prostitusi pinggir hutan.
2. Kepribadian Kai yang kuat dan ingin selalu belajar bermain piano sejak kecil.
3. Sifat pantang menyerah dari Kai setelah tidak lolos dalam seleksi perlombaan piano untuk kategori sekolah dasar.
4. Kai terus berusaha untuk mengasah *skill* permainan pianonya.
5. Kai akhirnya berhasil menjadi pemenang di perlombaan piano Chopin di Polandia.

1.4. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah penelitian ini pada efikasi diri dalam diri tokoh Ichinose Kai dengan ilmu psikologi kepribadian yaitu teori efikasi diri.

1.5. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah *anime Piano no Mori* dibahas dengan teori struktural sastra ?
2. Bagaimanakah efikasi diri pada tokoh Ichinose Kai dalam *anime Piano no Mori* ditelaah dengan teori efikasi diri dari Albert Bandura?

1.6. Tujuan Penelitian

Agar penelitian ini menjadi lebih terarah, maka penulis menetapkan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Memahami *anime Piano no Mori* dengan teori struktural sastra.
2. Memahami efikasi diri pada tokoh Kai dalam *anime Piano no Mori* dengan teori efikasi diri dari Albert Bandura.

1.7. Landasan Teori

Landasan teori yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Teori Struktural Sastra

Teori struktural sastra merupakan teori untuk menelaah unsur-unsur yang membangun karya sastra, terdiri dari tokoh dan penokohan, latar, plot, sudut pandang, dan lain – lain. Dalam penelitian ini penulis hanya akan menelaah beberapa unsur dari teori struktural sastra, yaitu :

a. Tokoh dan penokohan

Menurut Nurgiyantoro (2005 : 165), istilah “tokoh” merujuk kepada pelaku cerita lalu watak pelaku cerita. Sedangkan penokohan merujuk pada kateristik dari tokoh tersebut atau bisa juga disebut perwatakan yang menunjuk pada sifat dan para tokoh yang ditafsirkan oleh pembaca yang lebih menunjuk kepada kualitas diri.

b. Latar

Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2005 : 216) latar atau *setting* yang disebut juga landas tumpu, menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa – peristiwa yang diceritakan.

c. Plot

Dalam Nurgiantoro (2005 : 110) plot merupakan unsur fiksi yang penting, bahkan tidak sedikit orang menganggapnya sebagai sesuatu yang penting dalam berbagai unsur fiksi. Plot sendiri adalah unsur-unsur/pondasi pembentukkan cerita fiksi agar menjadi menarik dan mudah dipahami alur cerita fiksi tersebut.

2. Ilmu Psikologi Kepribadian

Psikologi kepribadian adalah psikologi yang mempelajari kepribadian manusia dengan objek penelitian dan faktor-faktor yang mempengaruhi tingkah laku manusia (Minderop 2018 : 8).

- Teori Sosial Kognitif

Teori sosial kognitif adalah sebuah teori yang memberikan pemahaman, prediksi, dan perubahan perilaku manusia melalui interaksi antara manusia, perilaku, dan lingkungan.

Efikasi diri adalah penilaian seseorang terhadap kemampuannya untuk mengatur dan melaksanakan tindakan yang diperlukan untuk mencapai kinerja yang ditetapkan (Hidayat 2011 : 188).

1.8. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif analitis melalui pengumpulan data yang diperoleh dari *anime Piano no Mori* selama sekitar lebih kurang 2 bulan dan dari sumber kepustakaan lainnya, baik dari media cetak maupun internet sebagai data pendukung.

1.9. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- Hasil dari penelitian ini bisa memberikan wawasan mengenai karya sastra khususnya *anime*.
- Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan pemahaman terhadap karya sastra yang diteliti dengan pendekatan psikologi sastra.

2. Manfaat Praktis

- Hasil dari penelitian ini terbuka untuk umum agar bisa bahan kajian bagi peneliti lainnya termasuk perguruan tinggi dan lembaga pendidikan lainnya dan

dapat dikembangkan lebih baik lagi dan juga menjadi bahan sumber penelitian yang terkait.

- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi motivasi untuk meningkatkan efikasi diri dan tidak pantang menyerah bagi pembaca penelitian ini serta bagi penulis.

1.10. Sistematika Penyusunan Skripsi

Sistematika penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- | | |
|---------|---|
| Bab I | <p>Pendahuluan</p> <p>Dalam bab ini, berisi tentang latar Belakang Masalah, Tinjauan Pustaka, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Landasan Teori, Metode Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penyajian.</p> |
| Bab II | <p>Kajian Pustaka</p> <p>Dalam bab ini berisi teori struktural sastra dan teori efikasi diri</p> |
| Bab III | <p>★ Pembahasan ★</p> <p>Bab ini berisi analisis teori structural sastra pada <i>anime Piano no Mori</i> dan analisis tokoh Ichinose Kai dalam anime <i>Piano no Mori</i> dengan teori efikasi diri dari Albert Bandura.</p> |
| Bab IV | <p>Simpulan</p> <p>Bab ini berisi kesimpulan dari bab-bab sebelumnya.</p> |