

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam keseharian manusia, manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa adanya bantuan dari orang lain, dengan kata lain manusia adalah makhluk sosial. Namun, ada kalanya dimana ketika hidup berdampingan atau bermasyarakat adanya suatu permasalahan yang terjadi akibat faktor antar individu maupun dari faktor lingkungan yang ditempatinya. Akibat yang ditimbulkan dari masalah tersebut adalah munculnya klasifikasi emosi dalam diri seorang manusia. Klasifikasi emosi tersebut tidak hanya dapat terjadi dalam kehidupan nyata namun juga bisa terjadi dalam karya sastra. Ilmu psikologi kepribadian digunakan dalam penelitian ini.

Menurut Alwisol (2018:1) psikologi kepribadian adalah ranah psikologi mengenai pemahaman tingkah laku, pikiran, perasaan, kegiatan manusia, yang menggunakan sistematik, metode, dan rasio ilmu psikologi. Kepribadian sendiri ialah bagian dari jiwa yang membangun keberadaan manusia menjadi satu kesatuan, tidak terpecah belah dalam fungsi-fungsi. Memahami kepribadian berarti memahami diri sendiri atau memahami manusia seutuhnya.

Namun, Sebelum dilakukan bagaimana hubungan antara kepribadian dan karya sastra, terdapat unsur yang perlu diketahui yakni adalah membaca suatu karya sastra untuk menemukan cerminan kepribadian di dalam karya sastra tersebut. Pengamatan ini tertuju pada nilai-nilai estetika dan apresiasi sambil mengedepankan kualitas estetika sebagai proyeksi kualitas personal dengan mengamati karya tersebut sebagai media yang transparan (Abrams dalam Minderop 2010:61). Karya sastra yang sering menyajikan tentang konflik biasanya jenis rekaan yang berupa komik maupun karya sastra visual seperti film.

Zaimar dalam Priwima (2018:1) menyatakan bahwa sastra adalah pembayangan atau pelukisan kehidupan dan pikiran imajinatif kedalam bentuk-bentuk dan struktur bahasa. Pada abad ke-20 teori sastra dilanda perkembangan yang sangat pesat, berbagai teori bermunculan, baik dari jalur strukturalisme, semiotik, sosiologi sastra, psikoanalisis, dan lainnya. Sedangkan menurut Noor

dalam Priwima (2018:1) Karya sastra ialah karya yang imajinatif, baik karya lisan maupun tertulis dan bersifat fiktif (rekaan). Karya sastra sebagai karya seni bersifat kreatif, artinya sebagai hasil ciptaan manusia yang berupa karya bahasa yang bersifat estetik (dalam arti seni), hasilnya berupa karya sastra, misalnya novel, puisi, cerita pendek, drama, dan lain-lain.

Sastra secara etimologi diambil dari bahasa-bahasa Barat (Eropa) seperti *literature* (bahasa Inggris), *littérature* (bahasa Prancis), *literatur* (bahasa Jerman), dan literatuur (bahasa Belanda). Semuanya berasal dari kata *litteratura* (bahasa Latin) yang sebenarnya tercipta dari terjemahan kata *grammatika* (bahasa Yunani). *Litteratura* dan *grammatika* masing-masing berdasarkan kata “*littera*” dan “*gramma*” yang berarti huruf (tulisan atau letter). Dalam bahasa Prancis, dikenal adanya istilah *belles-lettres* untuk menyebut sastra yang bernilai estetik. Istilah *belles-lettres* tersebut juga digunakan dalam bahasa Inggris sebagai kata serapan, sedangkan dalam bahasa Belanda terdapat istilah *bellettrie* untuk merujuk makna *belles-lettres*. Dijelaskan juga, sastra dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Sanskerta yang merupakan gabungan dari kata *sas*, berarti mengarahkan, mengajarkan dan memberi petunjuk. Kata sastra tersebut mendapat akhiran *tra* yang biasanya digunakan untuk menunjukkan alat atau sarana. Sehingga, sastra berarti alat untuk mengajar, buku petunjuk atau pengajaran. Sebuah kata lain yang juga diambil dari bahasa Sanskerta adalah kata *pustaka* yang secara luas berarti buku (Teeuw, 1984: 22).

Sastra terbagi menjadi berbagai bagian yaitu prosa, puisi, dan drama. Dilihat dari sejarahnya karya sastra terdiri dari 2 bagian, yaitu sastra lama dan sastra modern. Sastra modern mencakup karya sastra visual yang dimana adalah bentuk sastra yang digambarkan dalam sebuah lukisan yang memiliki cerita. Salah satu bentuk sastra modern adalah film.

Film memiliki sejarah yang panjang. Dimulai dengan penemuan alat fotografi yang dapat mereproduksi objek menjadi gambar; awalnya hitam putih kemudian menjadi bisa berwarna, bahkan bisa identik dengan warna objek yang diabadikan. Kemudian teknologi ini mampu menyimpan gambar yang bergerak,

kini teknologi dapat mengkombinasikan antara gambar dengan animasi, grafis, efek cahaya, dan lainnya (Panuju, 2019:29).

Dalam sastra modern, film termasuk karya sastra, yang mana sarana penyampaian imajinasinya adalah visual yaitu gambar atau film yang memiliki alur, cerita, tokoh, dan ciri lain yang mirip dengan sebuah sastra naratif yang juga merupakan serangkaian gambar diam, yang ketika ditampilkan pada layar akan menciptakan ilusi gambar bergerak. Ilusi optik ini memaksa penonton untuk melihat gerakan berkelanjutan antar objek yang berbeda-beda secara berturut-turut.

Kombinasi pengambilan gambar dengan rekayasa gambar tersebut tak lepas dari temuan teknologi digital dan media internet. Maka film sebagai media komunikasi massa menjadi semakin menarik, detail, dan tepat (presisi). Bahkan film sebagai bagian dari karya seni, menyebabkan film bukan saja menjadi media yang mendeskripsikan, namun juga memvisualisasikan. Realitas, pikiran, dan perasaan, juga dapat diwadahi dalam karya film (Panuju, 2019:29).

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak dapat lepas dari hiburan, salah satu contoh hiburan tersebut adalah film. Di Indonesia, untuk pertama kali film diproduksi pada tahun 1926. Selama kurun waktu 5 tahun, 21 judul film telah diproduksi. Pada tahun 1941 tercatat sebanyak 41 judul film, yang telah diproduksi, yang terdiri dari 30 film cerita dan 11 film dokumenter. Sedangkan pada negara Jepang, salah satu jenis film yang terkenal adalah kartun Jepang (*anime*). Yang mana menjadi salah satu daya tarik negara Jepang pada saat ini.

Jepang adalah salah satu negara besar di Asia, Jepang juga memiliki banyak jenis karya sastra. Salah satu jenis karya sastra visual yang dikenal oleh masyarakat luas adalah *anime*. *Anime* diartikan sebagai suatu karya sastra yang disajikan dalam bentuk visual, bergerak, dan dapat ditonton (Brenner, 1977:29). Kata *Anime* diartikan sebagai film animasi yang di produksi di Jepang, untuk penikmat di Jepang. Kata *anime* sendiri berasal dari kata アニメーション sebuah translasi dari Bahasa Inggris “animation”. Istilah ini mencakup semua judul animasi termasuk film layer lebar, acara televisi, dan *Original Video Animation* (OVA) yang mana juga dirilis ke pasar hiburan rumah (Brenner, 1977:29).

Di negara Jepang, terdapat banyak pengarang *manga* (*manga-ka*) terkenal, salah satunya adalah Hiromu Arakawa yang berhasil membuat *manga* nya menjadi terkenal di Jepang. Hiromu Arakawa lahir pada 8 Mei 1973. Hiromu Arakawa mengawali debut nya pada tahun 1999 dengan “*Stray Dog*” di *Monthly Shonen Gangan* (*Square Enix*). Serialisasi pertama majalah *Fullmetal Alchemist* karya Hiromu Arakawa menjadi terkenal, dijadikan papan nama majalah, dan dikembangkan di berbagai media seperti *anime*, *anime theater*, dan *game*. Pada tahun 2003, ia memenangkan penghargaan *Manga Shogakukan* ke-49 untuk anak laki-laki. Pada tahun 2011, karya serial mingguan pertama “*Gin no Saji*” dimulai di *Weekly Shonen Sunday* (*Shogakukan*).

Gin no Saji, *anime* yang menceritakan tokoh bernama *Yuugo Hachiken* yang mendaftar di Sekolah Menengah Pertanian *Ooezo* yang dikelilingi oleh alam. Awalnya, *Hachiken* belajar di sekolah formal tetapi tidak bisa mendapatkan hasil yang diinginkan jika dibandingkan dengan teman sekelas dan kakak laki-laki nya yang luar biasa, *Hachiken* pun kehilangan kepercayaan diri nya. Dalam keadaan seperti itu, wali kelas merekomendasikan *Hachiken* untuk melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertanian *Ooezo*. Sebagian besar siswa yang masuk ke Sekolah Menengah *Ooezo* adalah pekerja yang bekerja atau berpengalaman di bidang pertanian, sedangkan *Yuugo Hachiken* yang berasal dari keluarga biasa, berhadapan dengan kondisi dimana kebijaksanaan atau kurikulum konvensional sama sekali tidak berlaku.

Dalam *anime Gin no Saji*, *Hachiken* diceritakan sebagai karakter yang mempunyai trauma dengan masa lalu berupa masalah keluarga, lalu berlanjut ke tekanan yang ia dapat sewaktu SMP hingga merasa tidak nyaman, merasa terkekang dan pada akhirnya setelah lulus dari SMP, *Hachiken* pergi melarikan diri ke SMA Pertanian *Ooezo*. *Hachiken* yang ada di lingkungan baru juga mendapatkan pengetahuan baru dari setiap kejadian yang dilalui *Hachiken*.

Berdasarkan kisah perjalanan *Hachiken* dalam *anime Gin no Saji* karya Hiromu Arakawa akan dianalisis psikologi kepribadian tokoh *Hachiken* dengan konsep klasifikasi emosi yang terlibat dalam *anime Gin no Saji* karya Hiromu

Arakawa karena Hachiken yang mulai menemukan jati dirinya mulai dari masuk SMA Pertanian Ooezo.

Penulis menjadikan *anime Gin no Saji* karya Hiromu Arakawa sebagai kajian dalam penulisan skripsi ini dengan dua alasan. Pertama, *anime* ini menggambarkan kehidupan sehari-hari manusia dengan segala permasalahannya. Yang kedua adalah, cerita dalam *anime Gin no Saji* karya Hiromu Arakawa ini memiliki penyampaian yang menarik dan mudah untuk dipahami oleh penonton.

1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini berbasis pada penelitian yang sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Beberapa penelitian tersebut akan dipaparkan sebagai berikut.

1. Penelitian berjudul “Klasifikasi Emosi Tokoh Utama Erika dalam Roman *Die Klavierspielerin* karya Elfride Jelinek (Analisis Psikologi Sastra)” oleh Shabrinavasthi (2017) dari Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan psikologi sastra. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah klasifikasi emosi pada tokoh utama yang dijadikan inti dari penelitian penulis. Lalu penelitian ini juga membahas unsur-unsur intrinsik dari sebuah karya sastra. Dan juga teori klasifikasi emosi yang digunakan sama, yaitu teori klasifikasi emosi Krech.
2. Penelitian berjudul “Klasifikasi Emosi Tokoh dalam Drama *Priceless* Karya Suzuki Masayuki” oleh Diah Agustina (2017) dari Universitas Diponegoro. Persamaan penelitian dengan yang dilakukan penulis adalah klasifikasi emosi yang menjadi poin utama dalam penelitian. Perbedaannya terdapat pada penelitian hanya membahas unsur-unsur intrinsik yang berupa alur dan tokoh saja dari drama *Priceless*. Sedangkan penulis membahas unsur-unsur intrinsik dari *anime Gin no Saji* karya Hiromu Arakawa berupa tokoh utama, tokoh tambahan, latar, dan alur. Penelitian ini juga hanya membahas klasifikasi emosi dari luarnya saja, sedangkan penulis membahas klasifikasi emosi menurut Krech

secara keseluruhan. Penelitian ini juga membahas semua karakter dari drama *Priceless*. Sedangkan penulis hanya berfokus dengan tokoh utama dari *anime Gin no Saji* karya Hiromu Arakawa.

1.3 Identifikasi Masalah

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

1. Hachiken memiliki pengalaman buruk tentang keluarganya di masa lalu.
2. Hachiken tidak memiliki tujuan hidup, dan sulit berdamai dengan dirinya sendiri.
3. Hachiken seringkali menyalahkan diri sendiri atas terjadinya sesuatu yang menimpa teman atau orang di sekitarnya.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah penelitian ini dibatasi pada klasifikasi emosi yang terdapat dalam diri tokoh Hachiken Yuugo dengan teori klasifikasi emosi Krech.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana unsur intrinsik yang terdapat dalam *anime Gin no Saji* karya *Hiromu Arakawa*?
2. Bagaimana tokoh *Hachiken* dalam *anime Gin no Saji* ditelaah dengan teori klasifikasi emosi dari Krech?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan yang ingin penulis capai tentang pembahasan ini adalah :

1. Untuk memahami unsur intrinsik yang terdapat dalam *anime Gin no Saji* karya Hiromu Arakawa
2. Untuk memahami klasifikasi emosi pada tokoh Hachiken Yuugo dalam *anime Gin no Saji* karya Hiromu Arakawa dengan teori klasifikasi emosi Krech

1.7 Landasan Teori

1.7.1 Unsur Intrinsik

Unsur Intrinsik adalah unsur yang secara langsung membangun sebuah cerita. Kesatuan antar berbagai unsur intrinsik ini lah yang membuat sebuah cerita terwujud. Unsur- unsur yang dimaksud yaitu tema, tokoh, penokohan, alur, latar, dan amanat, sudut pandang, gaya bahasa. Akan tetapi, dalam penelitian ini penulis hanya akan membahas tentang tokoh dan penokohan, alur, latar.

Menurut Nurgiyantoro (2015:165), istilah tokoh merujuk pada orangnya dan pelaku cerita. Watak, perwatakan, dan karakter menunjuk pada sifat dan sikap para tokoh seperti yang ditafsirkan oleh pembaca. Lebih menunjuk pada kualitas pribadi seorang tokoh. Abrams dalam Nurgiyantoro (2015:165), mengungkapkan bahwa tokoh cerita (karakter) adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama yang ditafsirkan oleh pembaca memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan.

Sedangkan penokohan dan karakterisasi sering juga disamakan, artinya dengan karakter dan perwatakan menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak-watak tertentu dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro, 2015:165). Jones dalam Nurgiyantoro (2015:165) mengungkapkan bahwa penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita.

Menurut Stanton dalam Nurgiyantoro (2015:165), penggunaan istilah “karakter” sendiri dalam berbagai literatur bahasa inggris menyaran pada dua pengertian yang berbeda, yaitu sebagai tokoh-tokoh cerita yang ditampilkan, dan sebagai sikap, ketertarikan, keinginan , emosi, dan prinsip moral yang dimiliki

tokoh-tokoh tersebut. Dengan demikian, menurut Nurgiyantoro (2015:165), karakter dapat berarti “pelaku cerita” dan dapat pula berarti “perwatakan”. Antara seorang tokoh dengan perwatakan yang dimilikinya, memang merupakan suatu kepaduan yang utuh. Penyebutan nama tokoh tertentu, tak jarang, langsung mengisyaratkan kepada kita perwatakan yang dimilikinya.

Menurut Jones dalam Nurgiyantoro (2015:166), istilah “penokohan” lebih luas pengertiannya daripada “tokoh” dan “perwatakan”, karena “penokohan” sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca. Penokohan sekaligus menyorotkan pada teknik perwujudan dan pengembangan tokoh dalam sebuah cerita.

Alur atau plot merupakan jalan cerita yang dikembangkan dalam cerita. Alur yang menyerupai susunan peristiwa atau kejadian akan membentuk sebuah cerita. Alur yang terdapat dalam *anime Gin no Saji* karya Hiromu Arakawa adalah alur maju. Latar merupakan gambaran tentang peristiwa-peristiwa yang ada di dalam cerita. Latar adalah unsur pembangun cerita yang vital. Latar dibagi menjadi beberapa macam, contohnya seperti waktu, tempat, sosial budaya keadaan lingkungan, dan suasana.

1.7.2 Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra itu, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangunan atau sistem organisme karya sastra. Atau, secara khusus ia dapat dikatakan sebagai unsur-unsur yang mempengaruhi bangunan cerita sebuah karya sastra, namun tidak menjadi bagian di dalam karya fiksi itu sendiri. Nurgiyantoro (2015: 30).

- Psikologi Sastra

Psikologi sastra adalah sebuah interdisiplin antara psikologi dan sastra, yang mana mempelajari psikologi sastra sama halnya dengan mempelajari manusia dari sisi dalam. Kita dapat memahami sisi kedalaman jiwa manusia, jelas amat luas dan amat dalam. Makna interpretative terbuka lebar. Daya tarik psikologi. Daya tarik psikologi sastra ialah pada masalah manusia yang

melukiskan potret jiwa. Tidak hanya jiwa sendiri yang muncul dalam sastra, tetapi juga bisa mewakili jiwa orang lain. Setiap pengarang kerap menambahkan pengalaman sendiri dalam karyanya dan pengalaman pengarang itu sering pula dialami oleh orang lain (Endraswara dalam Minderop 2010:59)

- **Klasifikasi Emosi**

Menurut Krech dalam Minderop mengatakan kegembiraan, kemarahan, ketakutan, dan kesedihan kerap kali dianggap sebagai emosi yang paling mendasar (*primary emotions*). Situasi yang membangkitkan perasaan-perasaan tersebut sangat terkait dengan tindakan yang ditimbulkannya dan mengakibatkan meningkatnya ketegangan.

- **Konsep rasa bersalah**

Rasa bersalah bisa disebabkan oleh adanya konflik ekspresi impuls dan standar moral (*impuls expression versus moral standards*). Mengutip Hilgard dalam Minderop (2010:40) menyatakan bahwa rasa bersalah dapat pula disebabkan oleh perilaku neurotik, yakni ketika individu tidak mampu mengatasi problem hidup seraya menghindarinya melalui manuver-manuver defensif yang mengakibatkan rasa bersalah dan tidak bahagia.

- **Rasa bersalah yang di pendam**

Dalam kasus rasa bersalah, seseorang cenderung merasa bersalah dengan cara memendam dalam dirinya sendirinya, memang ia biasanya bersikap baik, tetapi ia seorang yang buruk (Krech, et al dalam Minderop, 2010: 42).

- **Menghukum diri sendiri**

Perasaan bersalah yang paling mengganggu adalah sebagaimana terdapat dalam sikap menghukum diri sendiri si individu terlihat sebagai sumber dari sikap bersalah. Rasa bersalah tipe ini memiliki implikasi terhadap berkembangnya gangguan-gangguan kepribadian yang terkait dengan kepribadian, penyakit mental dan psikoterapi (Minderop, 2010: 42).

- **Kesedihan**

Kesedihan atau dukacita (*grief*) berhubungan dengan kehilangan sesuatu yang penting atau bernilai. Intensitas kesedihan tergantung pada nilai, biasanya

kesedihan yang teramat sangat bila kehilangan orang yang dicintai. Kesedihan yang mendalam bisa juga karena kehilangan milik yang sangat berharga yang mengakibatkan kekecewaan atau penyesalan. (Minderop, 2010: 43-44)

- Cinta

Psikologi merasa perlu mendefinisikan cinta dengan cara memahami mengapa timbul cinta dan apakah terdapat bentuk cinta yang berbeda. Gairah cinta dari cinta romantis tergantung pada si individu dan objek cinta, adanya nafsu dan keinginan untuk bersama-sama. Mengenai cinta seorang anak kepada ibunya didasari kebutuhan perlindungan, demikian pula cinta ibu kepada anak adanya keinginan melindungi. (Minderop, 2010:44-45).

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis, yaitu mendeskripsikan permasalahan penelitian kemudian dianalisis, melalui pengumpulan data yang diperoleh dari *anime Gin no Saji* karya Hiromu Arakawa dan dari sumber kepustakaan lainnya, baik dari media cetak maupun media *online* sebagai data pendukung. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 1 tahun.

1.9 Manfaat Penelitian

1.9.1 Manfaat Teoritis

Penulis berharap penelitian ini dapat menambah pengetahuan pembaca mengenai kesusastraan Jepang dan budayanya. Penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi referensi bagi mahasiswa prodi bahasa dan kebudayaan Jepang dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang mencakup kesusastraan dan analisis karya sastra Jepang.

1.9.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

Dapat menambah informasi dan pengetahuan tentang suatu karya sastra, dan dapat mengetahui wujud klasifikasi emosi yang ada dalam tokoh *Hachiken* dalam *anime Gin no Saji* sebagai hasil dari penelitian.

2. Bagi Pembaca

Pembaca diharapkan dapat mengambil manfaat dan pengetahuan mengenai kesusastraan Jepang dan ilmu psikologi kepribadian yang berupa klasifikasi emosi.

1.10 Sistematika Penulisan

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

- | | |
|---------|--|
| Bab I | <p>Pendahuluan</p> <p>Merupakan bab yang berisi latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.</p> |
| Bab II | <p>Kajian Pustaka</p> <p>Berisikan teori-teori unsur intrinsik dan ekstrinsik dari teori klasifikasi emosi Krech.</p> |
| Bab III | <p>Analisis unsur intrinsik dan ekstrinsik klasifikasi emosi pada tokoh Hachiken dalam <i>anime Gin no Saji</i> karya Hiromu Arakawa.</p> |
| Bab IV | <p>Simpulan</p> <p>Merupakan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya.</p> |