

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sastra adalah karya seni yang berisi kata-kata dan bahasa sebagai pengantar antara pemikiran dengan perasaan yang disampaikan ataupun di tuangkan kedalam tulisan maupun lisan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Semi yaitu suatu bentuk dan hasil pekerjaan seni kreatif yang objeknya (atau subjeknya) adalah manusia dan kehidupannya dengan menggunakan bahasa sebagai medium (1988: 8). Sastra juga merupakan rekam jejak peristiwa kehidupan manusia yang diabadikan oleh penulis kedalam karyanya yang dapat berupa kebahagiaan, kesedihan, amarah, kebencian, penyesalan, motivasi hingga kisah kasik manusia.

Seiring berkembangnya teknologi, sastra telah mengalami perluasan makna. Kini sastra tidak hanya berupa karya seni yang berupa kata-kata. Menurut KBBI, Sastra secara etimologi dapat diartikan sebagai bahasa (kata-kata, gaya bahasa) yang dipakai dalam kitab-kitab (bukan bahasa sehari-hari), kesusastraan, kitab suci Hindu; kitab ilmu pengetahuan, pustaka; primbon (berisi ramalan, hitungan, dan sebagainya), tulisan; huruf. Sastra modern berbeda dengan sastra lama. Salah satu perkembangan sastra modern yaitu novel, komik, drama, animasi kartun dan lain-lain. Dalam karya sastra modern biasanya dipengaruhi oleh sastra barat dan eropa, serta banyak genre yang telah disesuaikan dengan realitas masyarakat saat ini.

Salah satu karya sastra modern saat ini adalah animasi atau sering disebut dengan anime. Negara Jepang terkenal dengan industri anime dan manga. Anime

berasal dari kata *animation* dalam bahasa Inggris yang artinya animasi. Anime merupakan animasi khas dari negara Jepang yang menampilkan berbagai macam karakter-karakter fiksi yang berbentuk 2 dimensi ataupun 3 dimensi. Anime banyak digemari oleh masyarakat Jepang mulai dari anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Anime mulai dikenal oleh masyarakat dunia berkat kepopuleran anime Astro Boy karya Osamu Tezuka pada tahun 1963. Anime Astro Boy menjadi pembuka jalan dalam perkembangan munculnya anime-anime baru di negara Jepang bahkan kepopulerannya telah dikenal oleh dunia internasional salah satunya di negara Indonesia.

Anime mulai masuk Indonesia sekitar tahun 1970-an pada tayangan televisi TVRI. Semakin berkembangnya stasiun televisi di Indonesia seperti RCTI yang menayangkan serial Doraemon mendapatkan respon yang positif dari masyarakat Indonesia. Bahkan setiap stasiun televisi mulai menayangkan anime di setiap hari libur selalu dinantikan oleh anak-anak hingga orang dewasa. Seiring dengan perkembangan zaman, anime tidak hanya dapat di tonton dari televisi. Kini anime dapat disaksikan dari platform online melalui *smartphone* yaitu melalui portal *streaming* seperti *Netflix*, *VIU*, *Disney+*, dsb. Banyaknya minat dan antusias masyarakat terhadap media hiburan terutama dalam bidang series drama. Peluang tersebut dimanfaatkan dengan baik oleh negara yang saat ini mejadi salah satu pemegang terbesar pasar industri media hiburan, yaitu negara Jepang.

Fenomena tayangan animasi Jepang pada program televisi sudah berkembang dengan pesat. Kemajuan teknologi dalam pembuatan animasi kartun semakin canggih, tokoh karakter yang dihasilkan pun tidak kalah keren. Animasi yang cukup terkenal seperti Doraemon, Crayon Shinchan, P-MAN, Maruko-chan,

dsb merupakan karakter yang menarik ditonton oleh anak-anak. Ketertarikan akan tayangan anime di televisi memberikan pengaruh dan nilai-nilai tersendiri bagi penggemarnya. Seringkali setelah menonton film/animasi terbawa emosi dan atmosfer dari tayangan tersebut lalu muncul keinginan untuk memperagakan dan meniru kembali hal-hal yang menarik dalam tayangan tersebut seperti menirukan gaya bahasa, cara berpakaian, bahkan meniru perilaku dalam tayangan tersebut. Seperti pada tayangan anime tersebut terdapat model busana yang menarik perhatiannya dan muncul keinginan untuk mempunyai pakaian yang sama dengan tokoh kartun tersebut, lalu dari tayangan anime dapat meningkatkan kemampuan kebahasaan seperti menirukan dialog dalam film tersebut lalu diperagakan kembali, lalu memperagakan adegan dalam tayangan animasi tersebut yang merupakan perilaku yang baik ataupun menirukan perilaku yang negatif.

Bagi anak-anak kelahiran 2010 ke atas atau disebut dengan *generasi alpha*, tidak pernah terlepas dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, baik melalui televisi, komputer, HP, tablet, maupun gadget lainnya. Sangat mudah untuk memperoleh informasi dari berbagai media, maka tidak jarang anak-anak sering mengikuti beberapa tontonan yang dilakukan oleh tokoh tersebut. Anak-anak pada umumnya selalu meniru perilaku bahkan meniru sikap dari apa yang mereka tonton. Maka perlu adanya pendampingan yang benar sehingga anak-anak dapat memaknai sebuah tayangan dan dapat menyaring apa saja yang bisa ditiru dan tidak bisa ditiru, sehingga anak tidak mudah terjerumus pada perilaku yang tidak benar. Berdasarkan bandura (dalam Desmita, 2017:58), “anak belajar tidak hanya melalui pengalamannya, tetapi juga melalui pengamatan, yakni mengamati apa yang dilakukan oleh orang lain. Melalui belajar mengamati, yang disebut juga “modeling”

atau “imitasi”, individu secara kognitif menampilkan tingkah laku orang lain dan kemudian mengadopsi tingkah laku tersebut dalam dirinya sendiri.”

Model belajar yang dikembangkan oleh Bandura meliputi tingkah laku, pribadi (kognisi) dan lingkungan. Faktor psikologi juga memiliki peran dalam mempengaruhi seseorang berperilaku. Manusia bisa meniru perilaku akan tetapi juga bisa memilih dan memilah perilaku mana yang ingin ditiru dan dipelajari. Tingkah laku anak yang baik didukung oleh tindakan atau perilaku orang-orang di sekelilingnya yang mencerminkan tindakan positif. Kemampuan dalam memilih dan memilah ini merupakan salah satu aspek kognitif yang dimaksud. Hubungan timbal balik antara perilaku, pengaruh lingkungan dan kognisi adalah faktor utama dalam memahami bagaimana individu belajar. Maka, teori belajar sosial merupakan kombinasi lingkungan dan faktor kognitif.

Penelitian ini menggunakan anime Jepang dengan judul *kotaro wa hitogurashi* untuk penelitian skripsi. Salah satu anime yang populer di portal *streaming* Netflix yaitu anime *Kotaro wa Hitogurashi*. Anime tersebut diadaptasi dari manga yang berjudul *Kotaro wa Hitorigurashi* Karya Mami Tsumura. Manga tersebut telah terjual sebanyak 1,4 juta *copy*. Manga tersebut pertama kali diterbitkan di majalah manga Big Comic Superior pada tahun 2015. Manga ini telah dirilis hingga 7 volume. Serial *Kotaro Lives Alone* ini juga ditulis oleh penulis drama *Cursed in Love*, Rin Eto. Drama *Kotaro Lives Alone* ini dapat disaksikan pada layanan *streaming* Netflix sejak 24 April 2021 sampai 23 Juli 2021. Drama *Kotaro wa Hitorigurashi* ini mendapatkan respon yang baik dari penonton dan mendapatkan banyak ulasan positif pada layanan *streaming* Netflix dengan skor 9,3/10 di IMDB. Setelah kesuksesan yang diperoleh dari manga dan drama, pada

tanggal 10 Maret 2022, Netflix memproduksi kembali cerita tersebut dalam versi anime. *Kotaro Lives Alone* versi anime sudah dapat disaksikan pada aplikasi streaming Netflix.

Dalam Anime *kotaro wa hitogurshi* mengisahkan tentang kehidupan anak kecil berumur 5 tahun bernama Kotaro Sato yang harus tinggal sendirian di apartemen tanpa orang tua. Kotaro mempunyai masa lalu yang buruk bersama ayahnya dan Kotaro tidak mengetahui keberadaan ibunya, Kotaro memutuskan untuk tinggal seorang diri di apartemen Shimizu. Untuk mengatasi rasa kesepiannya Kotaro sering menonton kartun di televisi pada setiap malam. Tokoh animasi favorit Kotaro adalah Tonosaman. Tokoh pada animasi Tonosaman tersebut menginspirasi Kotaro dalam berbagai hal mulai dari bahasa yang digunakan kartun tersebut, tingkah perilaku, maupun aspek-aspek dalam psikologisnya. Tokoh Tonosaman dijadikan sebagai role model atau panutan oleh Kotaro. Dalam perkembangannya seorang anak belajar melalui lingkungan sekitar mulai dari anggota keluarga, teman hingga orang-orang disekitarnya. Orang-orang tersebut menjadi tokoh ideal untuk dijadikan model dalam perkembangan diri. Dalam anime ini Kotaro belajar melalui media massa seperti televisi dan majalah, dikarenakan Kotaro tidak mendapatkan peran dari keluarganya maka Kotaro mencari peran tersebut dari lingkungan sekitarnya. Berdasarkan pemaparan di atas, maka akan dilakukan penelitian yang berjudul “*Perilaku Peniruan Dalam Anime Kotaro Wa Hitorigurashi Karya Mami Tsumura Dengan Kajian Albert Bandura*”.

## **1.2 Penelitian yang Relevan**

Dalam melakukan penelitian diperlukan hasil-hasil penelitian yang telah

ada sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian tersebut untuk menganalisis dan membandingkan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dibuat. Sebelumnya, telah ada beberapa penelitian mengenai psikologi sosial yang terjadi pada tokoh utama, adapun penelitian-penelitian tersebut berfokus pada penelitian kepribadian tokoh utama dengan menggunakan pendekatan psikologi sosial. Penelitian-penelitian tersebut menjadi dasar bagi penelitian ini untuk meneliti kehidupan sosial tokoh Kotaro yang belum pernah dibuat sebelumnya. Penelitian mengenai kepribadian tokoh utama dalam karya sastra, diantaranya yaitu :

1. “Pengaruh Anime Terhadap Kemampuan Berbahasa Jepang Siswa Ekstrakurikuler Pesat Japanese Club SMA PLUS PGRI CIBINONG” yang ditulis oleh Muhammad Fresi Miftah dari Universitas Darma Persada (2020).  
Persamaan penelitian tersebut dengan penulis adalah pada topik kajian yang dibahas menggunakan objek yang sama yaitu Anime dan kajian yang dibahas adalah mengenai pengaruh dari tayangan anime. Perbedaan dari penelitian tersebut adalah dari metode penelitian yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian dengan menganalisis data yang didapatkan dengan mengambil sampel data dari SMA Plus PGRI Cibinong. Penulis menggunakan anime sebagai sumber datanya yaitu *Kotaro wa hitorigurashi* dengan metode penelitian deskriptif (studi kepustakaan).
2. “Psikologi Anime (Studi Deskriptif Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang di Komunitas Anime)” yang ditulis oleh Isma Millah dari UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (2018).  
Persamaan penelitian tersebut dengan penulis adalah dari kajian yang digunakan yaitu menggunakan teori Bandura (*social learning/observational*

*learning theory*) sebagai dasar kajian yang akan dibahas. Perbedaan dari penelitian tersebut adalah dari objek yang dibahas. Penelitian tersebut menggunakan observasi terhadap komunitas anime di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil dari penelitian tersebut adalah anime memberikan dampak psikologi yaitu mulai dari dampak kognitif, munculnya delusi seolah anime tersebut hadir dalam kehidupan nyata. Yang kedua dari dampak afektif yaitu feeling. Dan yang terakhir dampak behavior, yaitu relasi sosial, peniruan, dan konsumtif. Penulis menggunakan objek anime *Kotaro wa Hitorigurashi* sebagai objek penelitian.

### **1.3 Identifikasi Masalah**

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

1. Kotaro mempunyai trauma pada masa lalu saat masih tinggal bersama ayahnya
2. Kotaro hidup seorang diri dan tidak mengetahui keberadaan ibunya
3. Kotaro menonton kartun favoritnya yaitu *Tonosaman* dan meniru tayangan dalam anime tersebut

### **1.4 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah pada perilaku tokoh utama Kotaro dalam Anime *Kotaro Wa Hitorigurashi* karya Mami Tsumura menggunakan teori belajar sosial dari Albert Bandura.

### 1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana unsur instrinsik dalam anime *Kotaro wa hitorigurashi*?
2. Bagaimanakah perilaku peniruan pada tokoh utama *Kotaro wa hitorigurashi* menggunakan teori belajar sosial dari Albert Bandura?

### 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Memahami unsur instrinsik dalam Anime *Kotaro wa hitorigurashi* dengan teori struktural sastra
2. Memahami perilaku peniruan pada tokoh utama dalam anime *Kotaro wa hitorigurashi*.

### 1.7 Landasan Teori

Landasan teori merupakan teori yang relevan yang digunakan untuk menjelaskan tentang variabel yang akan diteliti dan sebagai dasar untuk memberi jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan (hipotesis), dan penyusunan instrumen penelitian. Berikut adalah teori-teori yang digunakan :

#### 1.7.1 Unsur intrinsik

Unsur instrinsik adalah unsur-unsur yang hadir di dalam teks dan secara langsung membangun suatu teks. Unsur-unsur intrinsik karya prosa fiksi adalah sebagai berikut, yaitu :



a. Tokoh

Istilah tokoh merujuk pada pemeran yang terlibat dalam sebuah cerita. Abrams dalam (Nurgiyantoro, 2017:32-33), mengemukakan bahwa tokoh cerita (character) adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu 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

Latar merupakan keterangan terjadinya sebuah peristiwa yang meliputi tempat, waktu, maupun keadaan dalam sebuah cerita. Latar juga biasanya menggambarkan suatu kondisi fisik dan sebuah latar bukan hanya bersifat fisik untuk membuat cerita menjadi logis. Menurut (Nurgiyantoro, 2017: 313), latar dalam kaitannya dengan hubungan waktu, langsung tak langsung, akan berpengaruh terhadap cerita dan pengaluran.

c. Alur

Alur atau plot merupakan rangkaian peristiwa dalam sebuah cerita. Menurut Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2017: 167), mengemukakan bahwa plot adalah 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 Teori Albert Bandura

Bandura dalam (Desmita, 2017: 58 – 59) menyatakan bahwa, teori yang digunakan untuk penulisan ini adalah teori *social learning theory* Albert Bandura.

Dalam model belajar melalui pengamatan ini, bandura mengemukakan 4 komponen penting, yaitu :

1. *Attention* (memperhatikan)
2. *Retention* (menyimpan/mencamkan)
3. *Motor reproduction* (memproduksi gerak motorik)
4. *Vicarious-reinforcement and motivational* (penguatan dan motivasi)

Dengan keempat komponen tersebut berarti bahwa sebelum melakukan peniruan, orang menaruh perhatian (*attention*) terhadap model tersebut. Ini berarti ada sesuatu yang dicamkan, disimpan, diingat (*retention*) dalam bentuk symbol-simbol. Kemudian, supaya bisa memproduksi tingkah laku secara tepat, individu harus bisa memperlihatkan kemampuan-kemampuan motorik (*Motor reproduction*). Terakhir, apakah hasil mengamati dan mencamkan terhadap suatu model ini akan diperlihatkan atau direproduksi dalam tingkah laku nyata, sangat bergantung pada kemauan atau motivasi (*motivational*) yang ada, serta pengulangan perbuatannya untuk memperkuat perbuatan yang sudah ada, agar tidak hilang, yang disebut “ulangan-penguatan” (*Vicarious-reinforcement*).

### **1.8 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis dengan menggunakan teori psikologi dengan mengumpulkan data melalui penelitian kepustakaan, yang bersumber dari Anime *Kotaro Wa Hitorigurashi* karya Mami tsumura, serta didukung oleh sumber tertulis yang relevan. Penelitian dilakukan dengan cara menganalisa Anime *Kotaro Wa Hitorigurashi*, mengambil

data dari buku-buku referensi dan sumber pustaka lainnya dengan teori-teori sastra yang menunjang penelitian yang dilakukan.

### **1.9 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik bagi peneliti maupun bagi pembaca. Adapun manfaat penelitian dapat di bagi dalam dua perspektif, yaitu :

#### **1.9.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan di bidang sastra Jepang yang secara khusus meneliti dan menelaah unsur struktur naratif anime dan meneliti mengenai perilaku tokoh utama yang dikaji menggunakan pendekatan sastra dan teori belajar sosial dari Albert Bandura.

#### **1.9.2 Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber referensi tambahan bagi pembaca dan pembelajar ilmu sastra maupun psikologi, khususnya bagi mereka yang ingin mempelajari kajian kepribadian pada tokoh utama dalam karya sastra.

### **1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi**

Untuk mempermudah dalam menelaah dan mempelajari masalah ini, peneliti ini menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari pendahuluan, isi dan struktur anime, pembahasan masalah, dan kesimpulan.

## Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini penulis membahas tentang latar belakang, penelitian yang relevan identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

## Bab II Kajian Pustaka

Pada bab ini memuat definisi umum dan hubungan teori dengan data yang terdapat pada objek penulisan.

## Bab III Perilaku Peniruan Oleh Tokoh Kotaro Dalam Anime *Kotaro Wa Hitorigurashi*

Bab ini berisi mengenai analisis dari perilaku peniruan yang dilakukan oleh tokoh utama Kotaro dalam Anime *Kotaro Wa Hitorigurashi* karya Mami Tsumura dengan Kajian Albert Bandura.

## Bab IV Simpulan

Pada bab ini penulis menguraikan tentang kesimpulan yang diambil berdasarkan hasil penelitian dari analisis yang sudah dijelaskan pada bab - bab sebelumnya.