

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anime merupakan salah satu seni gambar bergerak buatan Jepang yang dikembangkan dan mempunyai ciri khas masyarakat Jepang sehingga menjadi sebuah seni yang terkenal serta digemari di seluruh dunia. Istilah *anime* diambil dari kata dalam bahasa Inggris yaitu *animation* yang berarti animasi.

Dalam bahasa Jepang kata *animation* diucapkan *anime-shon*, lalu kata ini disingkat sehingga menjadi *anime*. Istilah ini digunakan pada pertengahan tahun 1960-an, dimana sebuah majalah Jepang mulai membacakan *animation* sebagai anime. Dari hal tersebut maka penggunaan kata anime digunakan semua orang sampai saat ini. Seiring dengan berjalannya waktu dan semakin banyaknya penggemar *anime*, maka kualitas dari pada *anime* pun semakin berkembang pesat, baik dari segi visual maupun *genre*. *Genre* mempunyai arti penggolongan jenis anime berdasarkan isi cerita dan klasifikasi bidang didalamnya.

Dalam anime, terdapat berbagai macam genre antara lain anime *genre: fantasy, action, detective, mecha, science fiction, harem, dan sport*. Salah satu *anime* yang paling digemari penonton adalah anime bergenre *sport*. Anime *genre sport* adalah anime yang memiliki tema olah raga, seperti basket, sepak bola, voli atau sejenisnya.

Salah satu *anime genre sport* yang banyak disukai penonton adalah *anime* berjudul *Slam Dunk*, yang merupakan adaptasi dari manga yang berjudul sama, ditulis oleh Takehiko Inoue pada tahun 1991 dan menjadi *anime* pada tahun 1993 disutradai oleh Nobutaka Nishizawa. Ditayang pada 16 Oktober 1993 – 23 Maret 1996 di TV Asahi. Anime *Slam Dunk* merupakan salah satu Anime yang terbaik yang bergenre *sport*.

Manga *Slam Dunk* hadir di Shueisha's Weekly Shonen Jump dari Oktober 1990 sampai Juni 1996, dengan bab-bab dikumpulkan menjadi 31 volume. Komik telah terjual lebih dari 121 juta kopi di Jepang saja, menjadikannya salah satu yang terlaris dalam sejarah. Pada 1994, Slam Dunk menerima Penghargaan *Manga Shogakukan* ke-40 untuk kategori *shōnen*.

Versi anime digarap oleh *Toei Animation* dari Oktober 1993 hingga Maret 1996, dan telah disiarkan di seluruh dunia. Pada 2010, sang pengarang, Inoue Takehiko mendapat pujian khusus dari Asosiasi Bola Basket Jepang karena membantu mempopulerkan bola basket di sana.

Anime Slam Dunk menceritakan tentang seorang siswa SMA Shohoku berandalan bernama Sakuragi Hanamichi yang tidak beruntung dalam percintaannya dengan wanita. Dia telah ditolak wanita sebanyak lima puluh kali, wanitake-50 yang menolaknya berpacaran dengan anggota klub basket, hal inilah yang membuat Sakuragi membenci olah raga basket.

Ia bertemu dengan Haruko Akagi yang menyukai basket dan Haruko mengajak Sakuragi untuk bergabung ke tim basket. Sakuragi yang menyimpan rasa suka kepada Haruko ingin bergabung ke klub olahraga yang dibenci ini, Sakuragi memutuskan untuk bergabung agar dapat membuat Haruko terkesan dan membuktikan dirinya pantas untuk menjadi pacar Haruko.

Saat ia bergabung ke klub basket ia bertemu dengan Rukawa Kaede yang merupakan Ace (pemain terbaik) di SMA Shohoku, dan sekaligus merupakan lelaki yang disukai Haruko Hisashi Mitsui, mantan pemain terbaik di SMP, dan Ryota Miyagi keduanya juga bergabung dengan tim Shōhoku untuk mencapai impian sang kapten tim, Takenori Akagi untuk membawa Shōhoku menjadi juara nasional. Bersama-sama kelimanya membentuk tim yang kuat dan Shōhoku yang sebelumnya tidak dikenal luas berubah menjadi salah satu calon juara. Hal inilah yang membuat Sakuragi termotivasi untuk menjadi pemain basket yang terbaik setara dengan teman klubnya. Target utamanya adalah Rukawa Kaede saingan berat Sakuragi dalam basket maupun asmara. Kesulitan Sakuragi dalam tim basket

dimulai dari teknik bermain basket, ditambah dengan tabiatnya yang kasar dan emosional.

Menurut penulis, karakteristik Sakuragi Hanamichi yang temperamental berjiwa berandalan, tiba-tiba diikutsertakan ke klub basket menarik untuk diteliti diantara karakter lain di *Slam Dunk*. Sakuragi yang awal mulanya berasal dari geng berandalan yang berlatar belakang kekerasan, masuk ke dunia olahraga dan disitulah ia termotivasi untuk menjadi pemain basket terbaik. Disamping itu karakter Sakuragi Hanamichi lah yang sering ditampilkan secara jelas dalam setiap episode anime.

1.2 Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Berikut karya-karya yang relevan dengan penelitian ini:

1. Fairuza Restu Chabita (2017) dari Universitas Diponegoro menulis *Struktur Kepribadian Akashi Seijuro dalam Anime Kuroko no Basuke*. Penulis menganalisis kepribadian tokoh Akashi Seijuro berkaitan dengan masa lalunya yang ditekan oleh ayahnya untuk selalu terobsesi menjadi nomor satu baik secara akademik maupun olahraga yang mengubah kepribadiannya yang menjadi mengerikan, selalu merasa paling benar dan selalu menjadi nomor satu. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada obyek penelitian yaitu *Anime Slam Dunk*. Perbedaan penelitian tersebut adalah penelitian tersebut meneliti menggunakan teori *psikoanalisis* dari Sigmund Freud dan teori psikologi umum yang signifikan sebagai penunjang teori pendukung. Sedangkan penulis menggunakan penulis menggunakan teori Motivasi ERG yang dikemukakan oleh Clayton Alderfer.

1.3 Identifikasi Masalah

Dalam identifikasi masalah ini penulis menyampaikan asumsi berupa latar belakang yang menjadi motivasi dari obyek penulisan Sakuragi Hanamichi dalam

olah raga basket, meliputi situasi emosional, keinginan pribadi, rasa suka terhadap wanita, kekecewaan masa lalu dalam berhubungan dengan wanita, persaingan dengan rekan satu tim, selain itu muncul motivasi yang timbul untuk mengubah rasa dari tidak suka olah raga basket menjadi terobsesi dengan basket sebagai pembuktian diri untuk menjadi orang yang hebat dalam permainan basket sehingga disegani lawan, sehingga menarik perhatian wanita yang disukainya.

Untuk memudahkan penulisan paper ini, penulis mengidentifikasi masalah :

1. Kepribadian Sakuragi Hanamichi yang temperamental. Sakuragi Hanamichi yang awalnya membenci basket namun selanjutnya menerima tawaran Haruko untuk mengikuti klub basket demi mendapatkan perhatian dari Haruko.
2. Sakuragi mengetahui bahwa Haruko menyukai Rukawa Kaede, teman satu team basket sekaligus pemain terbaik se-prefektur, menimbulkan rasa iri hati dan tak ingin kalah dari Rukawa.
3. Pengalaman-pengalaman yang menjadi pemicu Sakuragi untuk berusaha menyetarakan kemampuannya dengan teman satu tim.

1.4 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar permasalahan yang ada dapat dibahas dengan jelas, terarah dan mendalam serta dapat dilaksanakan dengan keterbatasan waktu, tenaga, biaya dan kecakapan penulis. Oleh karena itu pembatasan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah kepribadian Sakuragi Hanamichi berupa motivasinya untuk menjadi pemain basket.

1.5 Rumusan Masalah

Agar mendapatkan hasil penulisan yang sesuai dengan yang diharapkan maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah analisis unsur intrinsik anime *Slam Dunk* ?

2. Bagaimana motivasi diri sendiri dalam olahraga basket pada tokoh Sakuragi Hanamichi ?

1.6 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Dapat menunjukkan unsur intrinsik dan ekstrinsik pada anime Slam Dunk.
2. Dapat menganalisis motivasi diri sendiri dalam olahraga basket pada tokoh Sakuragi Hanamichi.

1.7 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara menganalisis karakter dalam cerita.

b. Bagi Mahasiswa

Dapat membantu mahasiswa mendapatkan referensi dalam penulisan skripsi, yang bertemakan analisis motivasi.

2. Manfaat teoritis

a. Dapat menjadi rujukan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tentang Analisis Motivasi Tokoh dalam cerita.

b. Dapat menjadi referensi pada Mahasiswa yang sedang melakukan tugas akhir.

1.8 Landasan Teori

1. Unsur intrinsik

Unsur intrinsik dan ekstrinsik merupakan unsur penting yang diperlukan dalam untuk menulis atau membangun karya sastra. Pada umumnya hal ini sangat penting diperhatikan oleh para penulis karya sastra atau pengarang karya sastra.

Unsur intrinsik terdiri dari : tema, penokohan, latar, alur cerita, amanat, dan sudut pandang. Dalam penelitian ini penulis hanya akan membahas tokoh, alur dan latar.

1.1 Penokohan

Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (2017 : 247) tokoh cerita (karakter) 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.

Tokoh atau penokohan dalam unsur intrinsik yang membangun suatu karya sastra biasanya adalah individu rekaan semata. Meski begitu, individu atau tokoh yang biasa digambarkan dalam suatu karya sastra tidak hanya sebatas wujud manusia saja, tetapi juga bisa berwujud hewan, tanaman, atau benda yang mewakili jalannya sebuah cerita.

Tentu saja penokohan juga mendukung unsur intrinsik dan ekstrinsik di dalam sebuah karya sastra atau cerita. Biasanya tokoh atau penokohan dapat berupa kata ganti yang menunjukkan pemeran, seperti “aku”, “kamu”, “dia”, “mereka”, dan lain sebagainya. Penggunaan tersebut akan memperjelas sudut pandang penceritaan dalam karya sastra.

1.2. Alur

Menurut Panuti Sudjiman (1988:38) Alur dibagi menjadi dua macam alur padat dan alur longgar. Alur padat jika salah satu episode dihilangkan. Alur padat adalah tiap rinciannya tiap-tiap tokoh pelakunya dan peristiwa merupakan bagian vital dan integral dari suatu alur yang dirancang balik, selaras dan seimbang. Alur atau plot adalah kerangka dasar suatu tindakan yang berkaitan satu sama lain dalam sebuah karya sastra, baik novel maupun cerpen. Alur akan menjadi pengiring jalannya cerita dan dapat mengembangkan imajinasi yang disajikan.

Alur juga akan menjadi harmonisasi lika-liku kejutan di dalam cerita dan menjadi kekuatan terbesar pada suatu karya sastra. Umumnya, plot novel atau

cerpen tidak sederhana karena pengarang sengaja menyusunnya berdasarkan kaitan sebab-akibat. Alur merupakan hal pendukung unsur intrinsik dan ekstrinsik yang menciptakan rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan peristiwa dalam menjalin suatu cerita. Alur kemudian juga dibagi menjadi tiga hal, menurut Nurgiyantoro, di antaranya:

1.3. Latar

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

Perbedaan ciri-ciri kedua pada unsur intrinsik dan ekstrinsik pada unsur intrinsik adalah adanya latar. Dalam membangun unsur intrinsik dalam sebuah cerita yakni latar. Latar meliputi tempat, waktu, maupun keadaan yang menimbulkan peristiwa dalam sebuah cerita. Latar juga biasanya menggambarkan suatu kondisi fisik dan sebuah latar bukan hanya bersifat fisik untuk membuat cerita menjadi logis. Meski demikian, latar dalam suatu cerita tetap menggambarkan suasana tertentu yang menggerakkan emosi atau keingintahuan pembaca.

Menurut Panuti Sudjiman (1988 : 44) seorang akademisi Sastra Indonesia, secara sederhana latar cerita bisa dikatakan sebagai keterangan, petunjuk, dan pengacuan yang berkaitan dengan waktu, ruang, dan suasana terjadinya peristiwa dalam suatu karya sastra, baik novel maupun cerpen.

Latar dibagi menjadi dua yakni latar fisik dan spiritual. Meski seolah tak ada perbedaan antara unsur intrinsik dan ekstrinsik, tetapi ada perbedaan pada latar yang dibuat oleh penulis. Latar fisik terdiri dari waktu dan tempat. Contoh latar tempat biasanya dijelaskan nama kota, desa, jalan, sungai, dan sebagainya. Latar waktu biasanya menyebut tahun, tanggal, pagi, sore, atau malam, dan sebagainya. Latar waktu berhubungan dengan masalah kapan

peristiwa tersebut terjadi dan kaitannya dengan jalan cerita. Latar tempat biasanya menggambarkan di mana peristiwa tersebut terjadi dan konflik apa yang terjadi di dalam cerita tersebut. Sementara latar spiritual berwujud tata cara, adat istiadat, kepercayaan, dan nilai-nilai yang berlaku di tempat tersebut. Biasanya latar spiritual disebut dengan latar sosial. Hal ini tentu sangat berhubungan dengan dibentuknya unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam suatu karya sastra.

2. Motivasi

Motivasi juga diartikan sebagai suatu gerak yang mengatur perilaku manusia dalam melakukan sesuatu, sebagaimana menurut Darmawan (2013 : 29) motivasi adalah keadaan jiwa yang mendorong atau menggerakkan seseorang yang kelak mengarahkan serta menyalurkan perilaku, sikap, dan tindakan yang selalu dikaitkan dengan pencapaian tujuan. Motivasi biasanya identik dengan tiga komponen utamanya yaitu : kebutuhan, dorongan dan tujuan.

Penulis menggunakan teori Motivasi ERG yang dikemukakan oleh Clayton Alderfer. Teori motivasi ERG tersebut dikembangkan antara tahun 1961 dan 1978, teori ini menguji data secara empiris untuk mengasah prinsip-prinsip utama teori dan dipublikasikan secara ilmiah. Alderfer menjelaskan bagaimana studi empiris yang melakukan validasi ERG dilakukan di sebuah pabrik di Easton, Pennsylvania, dan kemudian dikembangkan lebih lanjut dengan pembangunan studi empiris lain di fasilitas yang lebih besar, dimana pengukuran ditingkatkan dan disajikan dalam disertasi tersebut.

1.9 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif analisis, yaitu mendeskripsikan permasalahan penelitian kemudian dianalisis. Adapun Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi Pustaka dengan sumber data yang berasal dari buku-buku teks, Jurnal ilmiah, e book.

Penelitian ini juga menggunakan data sekunder berupa buku-buku serta artikel-artikel dari internet yang menyediakan informasi tentang pembahasan yang dikaji dalam penelitian ini, setelah itu data-data tersebut dideskripsikan yang selanjutnya disusul dengan analisis.

1.10 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan adalah sebagai berikut:

- | | |
|---------|--|
| Bab I | <p>Pendahuluan</p> <p>Berisi Latar Belakang, Penelitian yang Relevan, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Landasan Teori, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.</p> |
| Bab II | <p>Kajian Pustaka</p> <p>Berisi pembahasan teori Intrinsik dan Ekstrinsik mengenai tingkat motivasi menurut ahli psikologi Clayton Paul Alderfer.</p> |
| Bab III | <p>Motivasi Sakuragi Hanamichi dalam Anime Slam Dunk</p> <p>Berisi pembahasan Analisa intrinsik dan ekstrinsik mengenai motivasi tokoh utama Sakuragi Hanamichi dalam anime <i>Slam Dunk</i>.</p> |
| Bab IV | <p>Kesimpulan</p> <p>Berisi kesimpulan dari penelitian bab-bab sebelumnya.</p> |