

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Karya sastra adalah karya yang sering dianggap enteng oleh masyarakat karena tidak terlalu penting. Namun di luar dari itu karya sastra itu sangat penting untuk kemajuan masyarakat. Sastra, di sisi lain, memiliki hal-hal kreatif yang berkaitan dengan seni, dan tentu saja ilmu yang bisa dipelajari banyak orang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) kata sastra adalah karya tulis yang jika dibandingkan dengan tulisan lain, memiliki berbagai ciri keunggulan, seperti keaslian, keartistikan, keindahan dalam isi dan ungkapannya. Menurut Wellek dan Warren (2014: 3), menyatakan bahwa sastra adalah suatu kegiatan kreatif, sebuah karya seni. Sementara itu Semi (1988: 7) menyatakan bahwa kata sastra atau kesusastraan dapat ditemui dalam berbagai pemakaian yang berbeda-beda.

Anime atau dalam bahasa Inggris disebut *Animation* adalah animasi yang berasal dari negara Jepang. Mengutip dari surat kabar Nikkei Sangyo Shimbun (1986: 8) secara etimologi, istilah *anime* adalah singkatan dari kata *animeshon*, yang mengacu pada semua teknik visual dan ekspresi visual yang memanfaatkan ilusi fotografi selang waktu, termasuk gambar eksperimental seperti efek khusus dan gambar abstrak dalam karya *live-action*. dan banyak orang mengasosiasikan istilah ini dengan animasi TV, animasi teatrical, dan OVA yang umumnya populer sebagai karya komersial.

Anime berisi tentang banyak karakter, cerita dan latar belakang yang berbeda. Penelitian ini menggunakan *anime* Jaku-Chara Tomozaki-kun, dengan latar belakang kehidupan anak sekolah menengah atas. Jaku-Chara Tomozaki-kun adalah novel ringan karangan Yuuki Yaku yang diadaptasi menjadi anime oleh studio Project no. 9. Yuuki Yaku seorang pengarang pria berkebangsaan Jepang dengan tahun kelahiran 1991 dan ini adalah satu-satunya karya darinya, karena masih terbilang pengarang baru. Anime ini membahas tentang seorang remaja bernama Tomozaki Fumiya, seorang *gamer* yang meraih peringkat satu di seluruh Jepang dalam game *Tackfam*. Menurut Tomozaki, *game* adalah segalanya dan

menganggap kehidupan nyata adalah “*game* sampah”, sampai ia bertemu dengan peringkat kedua dari game itu yang bernama Hinami Aoi. Aoi adalah seorang gadis yang luar biasa di kehidupan nyata, berbanding terbalik dengan Tomozaki yang tidak pandai bermasyarakat. Melalui bimbingan Aoi, Tomozaki diajak untuk mengubah pandangannya terhadap kehidupan nyata. “Kalau belum mencobanya kamu tidak bisa menyebutnya sebagai *game* sampah”. Dari sini Tomozaki berkembang menjadi seseorang yang lebih baik dalam kehidupan nyata dengan metode seperti bermain game, yang dimana Aoi memberikan misi tertentu dalam kesehariannya.

Misi yang diberikan oleh Aoi disini adalah misi-misi seperti berbicara dengan teman sekelasnya, belanja ke mall dan lainnya. Misi disini merepresentasikan “Quest” dari game bergenre *RPG* atau *MMORPG*, yang dimana saat berhasil menyelesaikan “Quest” tersebut player akan merasa puas dan mendapatkan hadiah penyelesaian. *RPG* atau *MMORPG* adalah singkatan dari *Role Playing Game* dan *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* yang termasuk kedalam *genre video game*. *RPG* merupakan game yang memadukan perkembangan karakter dengan cerita yang harus dijalankan untuk menyelesaikan game tersebut (Wahana Komputer, 2013:4). Menurut (Wicaksono, 2013:9) game *RPG* adalah sebuah permainan dimana para pemain memainkan peran untuk merajut sebuah cerita. Sedangkan *MMORPG* adalah permainan yang mengharuskan karakter utama berinteraksi sosial dengan karakter lain yang terdapat di dalam *game*.

Di dalam penelitian kali ini peranan game akan dibutuhkan sebagai motivasi tokoh utama untuk mencapai tujuannya. Menurut David Parlett, *game* adalah sesuatu yang memiliki "akhir dan cara mencapainya", artinya ada tujuan, hasil dan serangkaian peraturan untuk mencapai keduanya dengan adanya “akhir” atau tujuan yang ingin digapai karakter utama dapat terus berkembang untuk menyelesaikan misi-misi yang ada.

Penulis berfokus pada perkembangan karakter utama dalam cerita ini dengan caranya mengubah pandangan terhadap dunia atau kehidupan bermasyarakat. Penulis berharap dengan motivasi mengubah cara pandang

kehidupan nyata dari tokoh utama dapat membantu banyak orang untuk memotivasi agar dapat lebih baik.

1.2 Penelitian yang Relevan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, tinjauan pustaka terdiri dari sumber primer dan sekunder. Sumber primer yang saya gunakan adalah buku yang berjudul Metode Karakterisasi Telaah Fiksi karya Alberthine Minedrop. Sumber sekunder yang saya gunakan adalah buku-buku yang berisi landasan teori dan literatur pendukung lainnya. seperti: Psikologi Sastra yang terkait dengan topik penelitian. Selain itu digunakan pula jurnal atau beberapa hasil penelitian yang relevan dengan topik ini, seperti:

1. Ivanna Feristilya Ari Shandi (2020) mahasiswi Jurusan Akhwalus Sakhsiyyah (AS) Fakultas Syari'ah Institut Agama Islam Negeri Metro dengan judul "*PERSEPSI MASYARAKAT TENTANG PERGAULAN BEBAS DI MASA PEMINANGAN (Studi Kasus di Desa Banarjoyo Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur)*".

Analisis pada penelitian menunjukkan persepsi masyarakat serta penjelasan persepsi itu sendiri. Perbedaan pada skripsi ini terdapat pada apa yang di teliti serta cara menelitinya yang di mana penelitian penulis berfokus kepada karya sastra berupa anime dan sedangkan penelitian Ivanna berfokus kepada cara pandang masyarakat. Kesamaan dari penelitian ini yaitu persepsi itu sendiri yang dimana karakter utama dari karya sastra yang penulis teliti mempersepsikan tentang kehidupan masyarakat sebagai game.

2. Jurnal Equilibrium: Pendidikan Sosiologi yang ditulis oleh Nursalam dan Muhammad Akhir (2016) mahasiswa asal Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul "*Persepsi Masyarakat Terhadap Eksistensi Pak Ogah*". Penelitian ini menganalisis cara pandang atau persepsi masyarakat terhadap kehadiran pak ogah dalam mengatur lalu lintas. Perbedaan isi jurnal ini dengan penelitian penulis adalah dari apa yang di teliti, pada jurnal ini peneliti menganalisis persepsi masyarakat terhadap eksistensi *Pak Ogah* sedangkan penulis meneliti tentang persepsi tokoh utama dengan mengubah

cara pandangannya terhadap kehidupan bermasyarakat seperti *game*. Sedangkan persamaannya adalah persepsi itu sendiri yang dimana anggapan masyarakat maupun tokoh utama terhadap objek masing-masing.

1.3 Identifikasi Masalah

Sebagaimana latar belakang dan juga judul penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Dampak serta pengaruh yang ditimbulkan oleh game
2. Karakter Tomozaki-kun yang introvert serta sulit berbaur di masyarakat karena kecanduan bermain game
3. Adanya anggapan Tomozaki-kun menganggap kehidupan nyata sebagai game sampah.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, bahwa masalah pada tokoh utama dalam anime "*Jaku-chara Tomozaki-kun*" adalah Tomozaki Fumiya memiliki masalah untuk berbaur di masyarakat karena terlalu fokus bermain game.

1.4 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah ditentukan berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan yaitu membatasi penelitian pada perkembangan karakter Tomozaki yang tidak peduli terhadap kehidupan bermasyarakat hingga mampu bermasyarakat, serta beberapa teori lainnya seperti unsur intrinsik dan juga menggunakan teori persepsi Walgito.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat ditentukan bahwa mempresepsikan dunia nyata sebagai game perumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tokoh dan penokohan, latar serta alur dalam anime *Jaku-chara Tomozaki-kun*?
2. Bagaimana cara Tomozaki-kun mengubah persepsinya terhadap kehidupan masyarakat menggunakan teori persepsi Walgito?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, bertujuan menunjukkan bahwa tema anime ini adalah menunjukkan bahwa tema anime ini adalah Mepersepsikan Kehidupan Nyata Seperti Game.

1. Memahami tokoh dan penokohan, latar serta alur dalam anime *Jaku-chara Tomozaki-kun*.
2. Memahami cara Tomozaki-kun mengubah persepsinya terhadap kehidupan masyarakat menggunakan teori persepsi Walgito.

1.7 Landasan Teori

Menganalisis anime *Jaku-chara Tomozaki-kun*, peneliti menggunakan landasan teori unsur intrinsik seperti tokoh dan penokohan, latar serta alur. teori sudut pandang dramatik juga digunakan untuk mengetahui tokoh serta penokohnya. Digunakan juga teori persepsi dari Walgito untuk memahami cara pandang Tomozaki-kun.

1.7.1 Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah unsur yang ada dalam karya sastra itu sendiri. Unsur intrinsik ikut membangun cerita dalam karya sastra secara langsung. Menurut Nurgiyantoro (2000:23) Unsur intrinsik dalam novel atau cerpen merupakan unsur-unsur yang membangun karya sastra. Unsur-unsur tersebut selanjutnya memiliki kepaduan dan akhirnya membangun inti cerita. Unsur intrinsik yang akan dibahas dalam penelitian kali ini adalah tokoh dan penokohan, latar atau *setting*, alur atau plot.

1.7.1.1 Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah para pemain serta unsur penting yang ada di dalam cerita karya sastra. Abrams dalam Nurgiyantoro (2005:165), 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.

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 (Nurgiyantoro, 2005:165), sedangkan penokohan adalah menyatakan bahwa istilah penokohan lebih luas pengertiannya daripada tokoh dan perwatakan, sebab penokohan sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, dan bagaimana penempatan serta pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca (Nurgiyantoro, 2005:166).

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan tokoh dan penokohan adalah unsur utama yang sangat penting untuk mulai membangun cerita, dengan adanya penokohan maka tokoh memiliki watak dan perilaku yang akan ditampilkan dan mengalami banyak kisah di dalam cerita.

1.7.1.2 Latar atau *Setting*

Menurut (Nurgiyantoro, 2010:217), latar menjadikan peristiwa dalam karya sastra lebih konkret sehingga membantu pembaca dalam “mengoperasikan” daya imajinasinya. Disimpulkan bahwa latar sangat menentukan daya imajinasi pembaca agar dapat masuk kedalam karya sastra tersebut.

Latar adalah waktu dan lokasi geografis dalam sebuah narasi, baik nonfiksi maupun fiksi. Ini adalah elemen sastra. Pengaturan memulai latar belakang utama dan suasana hati untuk sebuah cerita. Latar dapat disebut sebagai dunia cerita atau lingkungan untuk memasukkan konteks di luar lingkungan sekitar cerita.

1.7.1.3 Alur atau *Plot*

Stanton (dalam Nurgiyantoro), mengemukakan bahwa plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, tetapi tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Dengan plot yang rapi, maka pembaca dapat mengerti dengan jelas peristiwa apa yang sedang terjadi.

Alur atau plot pada umumnya tunggal, hanya terdiri satu urutan peristiwa yang diikuti sampai cerita berakhir (bukan selesai) sebab banyak cerpen yang tidak berisi penyelesaian yang jelas, penyelesaian yang diserahkan pada interpretasi pembaca. Urutan peristiwa dapat dimulai di mana saja, misalnya dari konflik yang telah meningkat tidak harus bermula dari tahap pengenalan tokoh atau latar biasanya tak berkepanjangan. Berhubungan berplot tunggal konflik yang dibangun dan klimaks akan diperoleh pun biasanya bersifat tunggal pula (Nurgiantoro, 2000:12).

1.7.2 Teori Sudut Pandang Dramatik

Penggunaan sudut pandang dramatik atau objektif dalam sebuah cerita tidak disampaikan oleh pencerita, tetapi disampaikan oleh para tokoh melalui dialog. Karena tidak hadirnya pencerita, pengisahan disampaikan melalui penampilan para tokoh suatu karya sastra bentuk drama. Pemahaman cerita tersebut sepenuhnya diserahkan kepada pembaca atau penonton melalui dialog dan lakon para tokoh. Pengarang biasanya memberikan paparan pada awal cerita (Albertine Minedrop, 2013:117).

Sudut pandang dramatik biasanya digunakan oleh penulis karena cara penyampaian pengalaman yang impersonal dan objektif serta diciptakan naskah yang aktual. Dalam penceritaan dengan teknik di atas, dapat ditemui hadirnya tokoh "kau". Biasanya tokoh "kau" dihadirkan bila bukan dalam bentuk dialog dalam bentuk monolog, yang pada hakikatnya mengacu pada tokoh "aku" atau "dia". Tokoh "kau" di sini tidak ditampilkan, tetapi pencerita berujar dengan menggunakan "kau" menunjuknya kepada si "aku" sendiri, misalnya untuk memperingatkan dirinya sendiri atau sebagainya. Demikian pula halnya dengan penggunaan "kau" pada tokoh "dia" seakan-akan si pencerita bercakap langsung kepada si "dia". Selain itu, bisa juga penggunaan "kau" di sini ditujukan kepada pembaca atau seakan-akan ia berbicara kepada pembaca. Hal ini biasanya terdapat dalam novel yang menggunakan teknik arus kesadaran.

1.7.3 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, Nurgiyantoro (2010:23). Jadi, dapat disimpulkan bahwa unsur ini sangat mempengaruhi keseluruhan dari cerita yang terdapat pada karya sastra.

1.7.4 Teori Persepsi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, persepsi sendiri dapat di artikan sebagai “tanggapan langsung dari sesuatu, proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui pancaindranya.”, dimana berarti jika seseorang memiliki tanggapan akan sesuatu hal maka pertama akan diproses lewat pancaindranya. Seperti tanggapan akan bagaimana cara berpakaian, eksistensi di masyarakat dan masih banyak lainnya.

Persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh pengindraan, yaitu proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indra atau bisa disebut proses sensoris. Namun, proses itu tidak berhenti begitu saja, melainkan stimulus tersebut diteruskan dan proses selanjutnya disebut proses persepsi. Proses tersebut mencakup pengindraan setelah informasi diterima oleh alat indra, informasi tersebut diolah dan diinterpretasikan menjadi sebuah persepsi yang sempurna (Walgito, 2005:99)

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif analisis, yaitu mendeskripsikan permasalahan penelitian kemudian dianalisis. Penelitian ini dilakukan dengan studi kepustakaan, dengan mengumpulkan data berupa buku, e-book, jurnal online, artikel online, dan situs internet yang dapat dipercaya. Tahap lanjutan setelah mengumpulkan data yaitu mengelompokkan data yang berhubungan dengan teori-teori yang diperlukan.

1.9 Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1.9.1 Manfaat Teoritis

1. Dapat menambah informasi tentang analisis karya sastra, khususnya melalui anime.
2. Memberikan pemahaman tentang analisis karya sastra dengan pendekatan psikologi sastra.

1.9.1 Manfaat Praktis

1. Terbuka untuk penelitian selanjutnya, khususnya bagi mahasiswa sastra terhadap karya sastra melalui psikologi sastra, terutama tentang persepsi Tomozaki-kun terhadap kehidupan nyata.
2. Dapat memberikan apresiasi dan motivasi bagi penulis maupun pembaca terhadap karya sastra, khususnya pada anime.

1.10 Sistematika Penyajian

Berdasarkan penelusuran yang sudah dilakukan sebelumnya, oleh karena itu Sistematika Skripsi ini terdiri dari beberapa bagian seperti berikut:

Bab I Pendahuluan

Merupakan bagian dasar dari sebuah Skripsi, Bab ini memuat Latar Belakang, Penelitian yang Relevan, Identifikasi Masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Landasan Teori, Metode Penelitian, Manfaat Penelitian, Serta Sistematika Penyusunan Skripsi.

Bab II Kajian Pustaka

Bab ini memuat informasi lebih lanjut mengenai sosok Tomozaki Fumiya melalui penelitian-penelitian sebelumnya. Dengan cara memaparkan serta meringkas informasi yang peneliti sudah dapatkan dari peneliti-peneliti sebelumnya.

Bab III Analisis persepsi karakter Tomozaki-kun tentang cara pandangnya terhadap kehidupan nyata menggunakan unsur intrinsik, teori persepsi, dan sudut pandang dramatik.

Bab ini memuat segala penguraian serta pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapat hasil yang relevan dengan tema penelitian ini.

Bab IV Hasil serta Pembahasan

Dalam Bab ini memuat hasil yang didapat penulis dari pengumpulan data dalam bab sebelumnya, serta penulis disini juga menguraikan dan membahas tentang Jaku-Chara Tomozaki-kun yang telah peneliti dapatkan dari berbagai sumber.

Bab V Kesimpulan dan Saran

