

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan salah satu negara maju dan dikenal banyak orang dengan sebutan negeri sakura atau negeri matahari terbit. Salah satu kemajuan yang dicapai Jepang adalah dalam hal budaya. Banyak kebudayaan Jepang yang berkontribusi dalam pembuatan karya sastra, salah satunya adalah hasil kreasi dari imajinatif seseorang yang telah berpengalaman kemudian dituangkan menjadi sebuah karya. Menurut Saryono (2009) bahwa sastra mempunyai kemampuan untuk merekam pengalaman yang empiris-natural maupun pengalaman yang nonempiris-supranatural, Wellek & Warren (1989) juga menyatakan karya sastra ialah karya imajinatif bermediumkan bahasa yang fungsi estetikanya dominan.

Keanekaragaman budaya Jepang meliputi budaya modern dan budaya tradisional. Budaya modern dikenal dengan sebutan lain yaitu *pop culture* atau dalam bahasa Indonesia menjadi budaya populer. Menurut Storey (2003) budaya merupakan perkembangan intelektual, spiritual, estetis pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, atau kelompok tertentu, dan karya praktik intelektual, terutama aktivitas artistik. Adanya *pop culture* ini, membuat banyak negara menyukai dan menunjukkan rasa cinta terhadap negara Jepang, salah satunya adalah *anime*, di mana pengarang banyak membuat sebuah *anime* sebagai perwujudan imajinasi dan gambar dari pemikiran yang mereka buat sendiri. Tentunya di setiap pembuatan animasi memiliki genre / kategori masing-masing, seperti misteri (*mystery*), komedi (*comedy*), aksi (*action*), dan lain-lain. Napier dalam Millah (2018) berpendapat bahwa *anime* merupakan observasi dari kata *animation* dalam bahasa Inggris, yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeshon* 『アニメーション』. Dari kata tersebut dipersingkat menjadi *anime* 『アニメ』 yang merupakan animasi yang dibuat dengan buatan tangan dan komputer yang berasal dari Jepang. *Anime* dibagi menjadi dua tipe, yaitu *anime series* dan *anime movie*. Perbedaan *anime series* dan *anime movie* hanya terletak

pada durasi waktu. Untuk *anime series*, setiap episodenya membutuhkan waktu dengan durasi 20-30 menit dan mempunyai puluhan, ratusan, bahkan ribuan episode, sedangkan *anime movie* adalah animasi yang dapat dikatakan sekali menyaksikan selesai, karena hanya membutuhkan waktu sekitar 90-120 menit berdasarkan keinginan pengarang yang membuat *anime* tersebut.

Salah satu *anime* yang akan penulis bahas dalam penelitian ini adalah *anime Horimiya*, dalam bahasa Jepang menjadi 『ホリミヤ』. *Anime Horimiya* mendapatkan *rating* kedua tertinggi dalam kategori *comedy-romance* (www.mediaindonesia.com, 2022). *Horimiya* merupakan *anime* bergenre *comedy* dan *romance* yang diadaptasi dari sebuah komik Jepang (*manga*) yang ditulis oleh HERO dan diilustrasikan oleh Daisuke Hagiwara. Pada bulan Januari 2021, *anime Horimiya* resmi dibuat menjadi *anime series* dan disutradarai oleh Masashi Ishihama.

Anime Horimiya menceritakan tentang kehidupan seorang siswi yang memiliki sifat yang berbeda ketika berada di sekolah dan di rumah. Siswi tersebut bernama Hori, merupakan siswi yang sangat populer di lingkungan sekolah. Banyak yang sangat menyukainya karena Hori cantik, pandai, dan pandai bersosialisasi. Suatu ketika, temannya Hori yang bernama Yuki dan Toru, mengajak Hori untuk pergi ke tempat karaoke. Tetapi, ajakan mereka selalu ditolak, bahkan Hori langsung bergegas pulang tanpa memberitahu alasan kepada temannya. Ketika Hori di rumah, kepribadiannya sangat bertolakbelakang dengan sifat yang dia tunjukkan saat berada di sekolah. Hori terlihat sederhana dengan melakukan pekerjaan rumah seperti memasak, mencuci, dan menjemput adik laki-lakinya yang bernama Shota. Hal ini dikarenakan orangtua Hori sibuk dengan pekerjaannya, sehingga semua pekerjaan rumah dan kepentingan adik laki-lakinya harus dikerjakan oleh Hori. Ketika Hori ingin pulang ke rumah, *handphone* milik Hori terjatuh. Seorang siswa bernama Miyamura, mengambil *handphone* milik Hori dan mengembalikannya. Miyamura adalah seorang siswa berambut panjang, berkacamata, dan selalu memakai pakaian dingin walaupun sedang musim panas. Miyamura ketika berada di dalam kelas terlihat murung, selalu sendiri di kelas, dan tidak suka bersosialisasi. Suatu hari ketika telah berada di rumah dan tengah

mengerjakan pekerjaan rumahnya, ia mendengar adik laki-lakinya pulang. Hori bergegas menemui adik laki-lakinya dan melihat hidungnya berdarah karena dia terjatuh, dan diantar pulang oleh seorang laki-laki yang tidak berkacamata, rambut panjang yang diikat, dan mempunyai tindikan di telinganya. Ketika Hori melihat laki-laki tersebut, Hori sangat terkejut karena itu adalah teman sekelasnya yang bernama Miyamura. Seseorang yang Hori kenal di sekolah, memiliki penampilan berbeda ketika berada di luar sekolah. Begitu juga sebaliknya, Miyamura juga terkejut karena melihat penampilan Hori yang sederhana, tanpa menggunakan *make-up*, rambut yang berantakan, dan melakukan pekerjaan rumah. Mereka tanpa sengaja mengetahui identitas asli masing-masing, dan keduanya sepakat untuk merahasiakannya. Sejak saat itu, Miyamura menjadi sering datang ke rumah Hori karena permintaan adik laki-lakinya untuk bermain dengannya. Hori dan Miyamura secara tidak sengaja menjadi lebih dekat. Miyamura yang tidak suka bersosialisasi ini, menjadi dekat dengan teman-temannya Hori. Seiring berjalannya waktu, Hori dan Miyamura mempunyai hubungan spesial seperti kekasih, tetapi dalam keseharian mereka tidak berjalan dengan baik. Adanya pikiran negatif dan kekhawatiran dari mereka karena adanya konflik yang terjadi. Dengan adanya konflik tersebut, membuat mereka menjadi orang yang bertumbuh dan dewasa dalam menyikapi suatu masalah.

Permasalahan tokoh utama dalam *anime* ini karena adanya kehilangan jati diri yang ditunjukkan kepada orang lain dalam bentuk tingkah laku, adanya hubungan keluarga Hori yang kurang baik sehingga semua pekerjaan yang seharusnya dikerjakan oleh orangtua Hori justru dialihkan ke Hori, dan adanya kekhawatiran remaja yang bertumbuh menjadi orang dewasa akibat adanya konflik yang terjadi.

Carl Gustav Jung menyatakan bahwa kepribadian seseorang itu dibagi dalam tiga tingkat kesadaran yaitu (1) Kesadaran dan ego (*consciousness and ego*), (2) Tak sadar pribadi dan kompleks (*personal unconscious and complexes*), serta (3) Tak sadar kolektif dan arketipe (*collective unconscious and arkhetepe*). Dari ketiga macam kepribadian itu, berdasarkan tingkatan kesadaran mempunyai peranan masing-masing (Alwisol, 2018).

Kesadaran dan ego didefinisikan di mana manusia berada pada fase kejiwaan yang sadar secara utuh. Karena, ego merupakan komponen utama yang terdapat dalam diri manusia yang terdiri dari ingatan, pikiran, dan perasaan. Ketidaksadaran pribadi dan kompleks didefinisikan sebagai pengalaman-pengalaman manusia yang muncul secara sadar maupun tidak sadar, dan dapat di lupakan secara tidak sengaja seiring berjalannya waktu. Ketidaksadaran kolektif didefinisikan sebagai suatu sifat yang telah ada dari masa lampau dan tidak sadar muncul dalam kehidupan manusia.

Ketidaksadaran kolektif mempunyai keterkaitan dengan arketipe, karena mempunyai konsep tentang perilaku atau sifat manusia. Arketipe dapat didefinisikan sebagai gambar dan tema yang berasal dari ketidaksadaran kolektif. Arketipe memiliki makna universal lintas budaya dan dapat muncul dalam mimpi, sastra, seni, atau agama. Jung percaya bahwa simbol dari budaya yang berbeda seringkali sangat mirip karena mereka muncul dari arketipe yang dimiliki oleh seluruh umat manusia yang merupakan bagian dari ketidaksadaran kolektif. Jung mengidentifikasi dan berfokus keempat arketipe, yaitu *persona*, *shadow*, *anima/animus*, dan *self*.

Penulis mengangkat judul “Analisis Tipe Arketipe *Persona*, *Shadow*, *Anima/Animus* terhadap Tokoh Utama dalam *Anime Horimiya* Karya Sutradara Masashi Ishihama Menurut Teori Carl Gustav Jung” karena tertarik dalam membahas tokoh utama pada *anime Horimiya*. Tokoh utamanya mempunyai permasalahan dalam menunjukkan sifat aslinya, adanya suatu konflik yang membuat mereka menjadi dewasa, dan bagaimana cara tokoh utama dapat memecahkan masalah atau mengubah sifat tersebut. Penelitian yang penulis lakukan adalah dengan menguraikan tiga tipe arketipe yang dimiliki tokoh utama yaitu, *persona*, *shadow*, dan *anima/animus*. Penulis hanya menggunakan tiga arketipe karena pada tokoh utama lebih menunjukkan perilaku yang sesuai dengan ketiga arketipe tersebut. Selain itu, penulis juga menjelaskan unsur-unsur intrinsik pada tokoh berupa tokoh dan penokohan, alur, dan latar, kemudian menganalisis arketipe sesuai dengan teori milik Carl Gustav Jung.

1.2 Penelitian yang Relevan

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada di atas, terdapat beberapa penelitian yang memiliki keterkaitan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Sella Claudia Rahmayani (2015) dari Universitas Negeri Semarang dengan menggunakan judul “Arketipe dalam Roman *L’immoraliste* Karya Andre Gide: Sebuah Tinjauan Psikologi Analitik Carl Gustav Jung”. Penelitian dari Sella Claudia Rahmayani membahas tentang arketipe-arketipe dalam sebuah roman. Persamaan penelitian Sella Claudia Rahmayani dengan penulis adalah menggunakan teori dari Carl Gustav Jung dengan membahas tipe-tipe Arketipe. Perbedaannya adalah objek penelitiannya. Penelitian Sella Claudia Rahmayani menggunakan roman (tertulis) yang berjudul “*L’immoraliste*” dan menjelaskan semua tipe arketipe dari teori Carl Gustav Jung, sedangkan penulis menggunakan film *anime* (lisan) dan hanya berfokus kepada 3 tipe arketipe, yaitu *persona*, *shadow*, dan *anima/animus*. Hasil penelitian Sella Claudia Rahmayani adalah adanya penjelasan beserta analisis unsur arketipe *persona*, *shadow*, *anima*, *great mother*, *wise old man*, dan *self* pada tokoh utama dalam roman *L’Immoraliste* karya André Gide.
2. Muhammad Naufal Dayyan (2020) dari Universitas Diponegoro dengan menggunakan judul “Tipe Arketipe pada Tokoh Utama *Nakitai, Watashi Wa Neko O Kaburu* (Kajian Psikologi Analitis)”. Penelitian dari Muhammad Naufal Dayyan membahas tentang arketipe-arketipe pada tokoh utama. Persamaannya dengan milik penulis adalah membahas tentang tipe arketipe menurut teori Carl Gustav Jung. Perbedaannya terletak pada objeknya, penelitian Muhammad Naufal Dayyan meneliti tokoh utama dalam film animasi “*Nakitai, watashi wa neko o kaburu*” untuk mencari tipe arketipe dari masing-masing tokoh, sedangkan perbedaannya dengan penulis, membahas tipe-tipe arketipe pada *anime Horimiya* karya sutradara Masashi Ishihama. Hasil penelitian Muhammad Naufal Dayyan adalah menentukan dan menjelaskan tipe arketipe yang dimiliki ketiga tokoh utama. Sasaki Miyo yang mempunyai arketipe

shadow, *persona*, *animus*, dan *self*. Kento Hinode, yang mempunyai arketipe *shadow*, *anima*, dan *self*. Neko Ten, yang mempunyai tipe arketipe *shadow*, *persona*, dan *anima*.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah ada di atas, penulis mengidentifikasi masalah tersebut sebagai berikut:

1. Tokoh Hori dan Miyamura yang memiliki sifat berbeda yang ditunjukkan di hadapan oranglain
2. Adanya masalah keluarga pada tokoh Hori yang mengakibatkan Hori melakukan semua pekerjaan rumah dan mengurus kepentingan adik laki-lakinya
3. Adanya kekhawatiran remaja yang bertumbuh menjadi dewasa dikarenakan konflik yang dihadapi
4. Tipe arketipe *persona*, *shadow*, *anima/animus* yang dimiliki Hori dan Miyamura

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah ada di atas, maka penelitian ini dibatasi pada analisis tipe arketipe *persona*, *shadow*, dan *anima/animus* terhadap tokoh utama dalam *anime Horimiya* karya sutradara Masashi Ishihama menurut teori Carl Gustav Jung.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang ada di atas, maka rumusan masalah di dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis unsur intrinsik yang terdapat dalam *anime Horimiya* karya sutradara Masashi Ishihama ?
2. Bagaimanakah tipe arketipe *persona*, *shadow*, dan *anima/animus* terhadap tokoh utama dalam *anime Horimiya* karya sutradara Masashi Ishihama berdasarkan teori menurut Carl Gustav Jung ?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang ada di atas, dapat disimpulkan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memahami unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam *anime Horimiya* karya sutradara Masashi Ishihama
2. Memahami tipe arketipe *persona*, *shadow*, dan *anima/animus* terhadap *anime Horimiya* karya sutradara Masashi Ishihama dengan teori berdasarkan menurut Carl Gustav Jung

1.7 Landasan Teori

Penelitian ini menggunakan teori sastra untuk menelaah unsur-unsur intrinsik seperti tokoh dan penokohan, alur, latar, serta membahas arketipe dengan teori Carl Gustav Jung

1.7.1 Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah unsur-unsur pembangun dari suatu karya sastra. Menurut Nurgiyantoro (2017), unsur-unsur yang dimaksud untuk menyebut sebagian saja misalnya, peristiwa, cerita, alur, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, bahasa atau gaya bahasa dan lain-lain

1. Tokoh dan Penokohan

Menurut Abrams (2009:42) tokoh adalah orang-orangnya direpresentasikan dalam karya dramatis atau naratif, yang ditafsirkan oleh pembaca sebagai diberkahi dengan kualitas moral, intelektual, dan emosional tertentu oleh kesimpulan dari apa yang dikatakan orang dan cara naluriah mereka untuk mengatakannya

2. Alur

Menurut Birkerts (1993:37) alur adalah apa yang ada pada saat karakter, atau karakter digerakkan dan karakter adalah bidak-bidak di papan catur, dan alur adalah gerakan strategis dari bidak-bidak tersebut.

3. Latar

Menurut Birkerts (1993:53-54) latar merujuk masing-masing ke tempat fisik dari kegiatan dan waktu di mana mereka muncul

a. Latar Waktu

Berhubungan dengan kapan terjadinya peristiwa-peristiwa tersebut terjadi dalam sebuah karya fiksi. Masalah kapan tersebut umumnya dikaitkan dengan waktu kejadian di dunia nyata, waktu faktual, dan waktu yang ada kaitannya dengan peristiwa sejarah (Nurgiyantoro,2010).

b. Latar Tempat

Berhubungan dengan terjadinya suatu peristiwa pada suatu lokasi dalam sebuah karya fiksi.

1.7.2 Psikologi Analitik Carl Gustav Jung

Carl Gustav Jung dalam buku *Analytical Psychology: 1875-1961*, menyatakan bahwa ia merupakan salah satu sahabat terdekat Freud yang pada awalnya mengembangkan dan saling memberi dukungan untuk teori psikoanalisis. Jung karena termasuk sebagai orang yang mempelajari psikoanalisis Freud, Jung kemudian ingin mengembangkan teori sendiri yang Freud tidak kembangkan, yang kemudian disebut dengan psikologi analitik. Jung berpendapat bahwa teori ini berasumsikan kepribadian secara keseluruhan yang disebut dengan psike (*psyche*). Ini mencakup pikiran, perasaan, dan perilaku sadar dan tidak sadar dan berfungsi sebagai panduan untuk lingkungan sosial dan fisik. Jung meyakini setiap dari manusia termotivasi bukan hanya oleh pengalaman yang ditekan melainkan pengalaman emosional. Jung mengemukakan pendapat bahwa motivasi dapat juga diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Jung menyatakan bahwa kepribadian seseorang itu dibagi dalam tiga tingkat kesadaran yaitu sebagai berikut:

a. Kesadaran / ego sadar

Menurut Jung, kesadaran (*conscious*) merupakan sesuatu hal yang dapat kita rasakan oleh ego, sementara elemen ketidaksadaran tidak berkaitan dengan ego. Ego yang dikemukakan Jung lebih menekankan

pada kesadaran psike seseorang yang menyebabkan ketidakseimbangan psikologis.

b. Ketidaksadaran personal

Merupakan pengalaman-pengalaman yang sudah terlupakan, dipersepsikan oleh seseorang dan tersimpan dalam alam bawah sadar individu. Jung percaya bahwa ketidaksadaran personal akan menyeimbangi ide dan sikap sadar, yaitu ketika pandangan sadar seseorang melihat dari satu sisi saja, maka ketidaksadaran personal mungkin akan melihat dari sudut pandang yang sebaliknya. Bisa melalui mimpi atau cara lain, sebagai usaha untuk mengembalikan keseimbangan yang di maksud

c. Ketidaksadaran Kolektif

Ketidaksadaran kolektif ini melibatkan tingkat yang lebih dalam dari ketidaksadaran dan dibentuk oleh symbol emosional yang sangat kuat, disebut sebagai **arketipe**. Arketipe ini berasal dari reaksi emosional nenek moyang kita terhadap suatu peristiwa yang secara terus menerus berulang, seperti perubahan musim, dan terbit tenggelamnya matahari. Munculnya arketipe ini, memengaruhi kita dalam berperilaku dan bertindak

1.8 Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode deskriptif analisis dalam penelitian ini, yaitu mendeskripsikan permasalahan kemudian dianalisis. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka dengan sumber data yang berasal dari buku teks, *e-book*, jurnal ilmiah, dan lain-lain. Pengolahan data dilakukan selama satu bulan dengan menonton dan mencatat hal-hal yang penting adegan dalam animasi *Horimiya* karya sutradara Masashi Ishihama

1.9 Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat yang baik secara teoritis maupun secara praktis. Berikut manfaat tersebut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa ilmu pengetahuan mengenai karya sastra dan secara khusus untuk pengetahuan mengenai tipe arketipe *persona*, *shadow*, dan *anime/animus* dalam animasi *Horimiya* karya Masashi Ishihama

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah dan menginspirasi pembaca sebagai bahan penelitian baru dibidang sastra, terutama bagi mahasiswa jurusan bahasa dan kebudayaan Jepang di Universitas Darma Persada.

1.10 Sistematika Penyajian

Berdasarkan penjelasan diatas, sistematika penyajian penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, permasalahan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, sistematika penyajian skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, berisi kajian pustaka tentang unsur intrinsik dan teori arketipe menurut teori Carl Gustav Jung dalam *anime Horimiya* karya sutradara Masashi Ishihama

Bab III Analisis Tipe Arketipe *Persona*, *Shadow*, *Anima/Animus* terhadap Tokoh Utama dalam *Anime Horimiya* Karya Sutradara Masashi Ishihama Menurut Teori Carl Gustav Jung, berisi analisis tipe arketipe *persona*, *shadow*, dan *anima/animus* dalam *anime Horimiya* karya Masashi Ishihama

Bab IV Kesimpulan, berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil penelitian yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya.