

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut Semi (1988:8) sastra merupakan suatu bentuk hasil pekerjaan seni kreatif yang objeknya manusia dan kehidupan dengan menggunakan bahasa sebagai mediumnya. Karya sastra sebagai sebuah cerminan kehidupan masyarakat yang terjadi pada zaman tersebut dan berkaitan dengan norma dan adat istiadat pada zaman itu. Menurut Jadhav (2012:16-22) sastra tidak dapat dipisahkan dari pelajaran, pengamatan, pengalaman mengenai kehidupan manusia karena hal tersebut sastra dikatakan sebagai cerminan kehidupan manusia. Sebagai cerminan kehidupan manusia, sastra dapat dituangkan menjadi berbagai bentuk baik itu fiksi atau non fiksi. Salah satu contohnya adalah dalam bentuk animasi atau biasa dikenal dengan sebutan *anime*. *Anime* dikatakan sebagai karya sastra dikarenakan dalam *anime* terdapat unsur intrinsik yang biasa terdapat dalam karya sastra. Menurut Nobuaki Doi, *Anime* adalah :

様々な手法によって作られた動画表現の総称。絵や立体物のコマ撮り、コンピューターを用いた作画などによって得られた映像を指す。

“*Sama-zama na tehou ni yotte tsukurareta douga hyougen no soushou. E ya rittai mono no koma dori, konpyuutaa o mochiita sakuga nado ni yotte erareta eizou o sasu*”

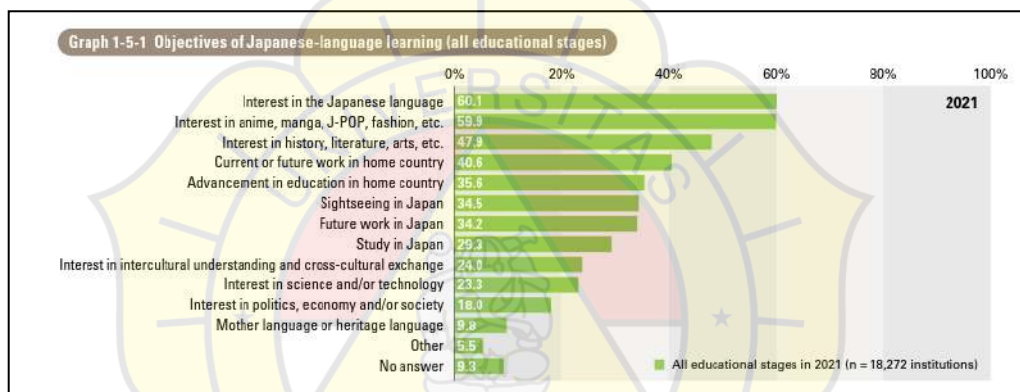
Istilah umum untuk ekspresi video yang dibuat dengan berbagai metode. Mengacu pada gambar yang diperoleh dengan foto *frame-by-frame* dan objek tiga dimensi yang digambar menggunakan komputer.

Pada tahun 1900-an Jepang membuat *anime* pertama yang berjudul *Katsudou Shashin* yangmana belum diketahui siapa pencipta *anime* tersebut. Kepopuleran *Anime* di Jepang dimulai pada tahun 1963 dengan judul *Tetsuwan Atomu* atau dikenal dengan *Astro Boy* karya Tezuka Osamu. *Anime* memiliki beberapa genre yang menarik untuk ditonton dari yang fiksi maupun nonfiksi. Menurut tim Japanese Station, Japanese Station Book, (Jagakarsa, Bukune: 2015)

hal 79-82, mengkategorikan anime menjadi beberapa genre, yaitu aksi, petualangan, komedi, fantasi, kehidupan sehari-hari, olahraga, musik, *shoujo*, *shounen*.

Adanya keberagaman genre yang terdapat dalam *anime* yang juga merupakan salah satu dari contoh budaya pop Jepang yang berkembang di dunia memberikan pengaruh kepada masyarakat, sehingga banyak orang dari seluruh dunia khususnya di kawasan Asia Tenggara. Hal itu dapat diketahui dari hasil Survey The Japan Foundaton (2021) yang menyatakan bahwa sekitar 60% alasan orang mempelajari bahasa dan budaya Jepang adalah karena keterarikan terhadap budaya pop Jepang seperti *anime*, *manga*, *J Pop*, *fashion*, dan lain-lain.

Grafik 1 Survey The Japan Foundation (2021)



Sumber: The Japan Foundation

*Anime* dengan genre komedi, kehidupan sehari-hari, petualangan dapat kita temui dalam karya Usui Yoshito. Usui Yoshito adalah seorang *komikus* yang lahir di Prefektur Shizuoka dan besar di Kota Kasukabe Prefektur Saitama. Usui Yoshito memulai debut karir sebagai *komikus* dengan menciptakan manga 4 panel berjudul *Darakuya Store Monogatari*. Menceritakan pengalamannya melakukan kerja paruh waktu di sebuah swalayan. Pada tahun 1987 Usui mendapatkan penghargaan di *Weekly Manga Action Rookie Award* melalui karyanya yang berjudul *Darakuya Store Monogatari*. Selain karya tersebut, Usui juga menulis rangkaian seri komik berjudul *Crayon Shinchan* yang dimuat pada majalan mingguan Jepang *Weekly Manga Action* pada tahun 1990. Kemudian pada tahun 1992, salah satu stasiun TV

di Jepang yaitu *Terebi Asahi* menayangkan episode pertama *Crayon Shinchan* dalam bentuk *anime* berjudul *Otsukai ni Iku zo!* yang artinya *Aku Pergi Belanja!*

*Crayon Shinchan* merupakan *anime* dan *manga* yang populer di Jepang. Hal tersebut dilansir dalam situs resmi *Crayon Shinchan* yang mengatakan bahwa sudah beberapa kali mendapatkan penghargaan di Jepang. Contohnya, Film berjudul "*Crayon Shinchan Arashi o Yobu Appare! Senkoku Daigousen!*" mendapatkan penghargaan dalam Festival Seni Media Badan Kebudayaan ke-6 Divisi Animasi dan Penghargaan dalam Mainichi Film Concours ke-57. *Kasukabe Kankou Bus Co., Ltd.* mengoperasikan bus bergambarkan ilustrasi *Crayon Shinchan*.

Pada tahun 1993, serial televisi *Crayon Shinchan* diproduksi dalam bentuk film berjudul "*Crayon Shin-chan Action Kamen vs Haigure Maou*" karya sutradara Hongou Mitsuru. Film tersebut menceritakan keluarga Nohara yang sedang berlibur ke pantai dan menaiki wahana *Action Kamen* yang bernama "Mesin Perjalanan Ruang dan Waktu" dan berakhir di dunia paralel secara kebetulan. Di dunia tersebut terdapat tokoh *Action Kamen* yang mana tokoh tersebut merupakan sosok pahlawan fiksi favorit Nohara Shinnosuke yang biasa ia saksikan di televisi. Di dunia paralel tersebut *Haigure Maou* diceritakan sedang menyerang bumi dan Nohara Shinnosuke bersama *Action Kamen* menghadapi musuhnya tersebut.

Selain itu, pada tahun 2014 kembali diproduksi film *Crayon Shinchan* yang berjudul *Gachinko! Gyakushuu no Robotoochan* karya sutradara Takahashi Wataru dan mendapatkan penghargaan keunggulan pada Japan Media Arts Festival ke-18 kategori animasi. Film ini menceritakan tentang kisah ayah dari Nohara Shinnosuke yang mengalami sakit pinggang dan pergi ke tempat pijat gratis. Tempat pijat tersebut dilayani oleh seorang gadis cantik. Sayangnya, setelah pulang dari tempat pijat tersebut sang ayah berubah menjadi robot.

Pada tahun 2020 juga diproduksi film *Crayon Shinchan Gekitotsu! Rakugakingdamu to Hobo Yonin no Yuusha* yang disutradarai oleh animator terkenal bernama Kyougoku Takahiko. *Anime* serial berjudul *Love Live!, Pretty Rhythm*, kemudian *manga* berjudul *Houseki no Kuni* merupakan contoh karya yang dibuat oleh Kyougoku Takahiko dan populer di Jepang maupun luar Jepang. Film ini cukup menarik untuk disaksikan karena menurut penulis terdapat penggambaran

kondisi sosial yang belakangan ini kerap kali terjadi. Film berjudul *Crayon Shinchan Gekitotsu! Rakugakingdamu to Hobo Yonin no Yuusha* yang disutradarai oleh Kyougoku Takahiko ini merupakan film yang berdasarkan dari film ketiga *Crayon Shinchan* yang dirilis pada tahun 1995 berjudul *Crayon Shinchan Unkokusai no Yabou*. Kyougoku Takahiko dikenal sebagai animator CG atau sutradara yang biasa membuat tayangan serial, ketika Kyougoku diminta untuk menyutradarai film *Crayon Shinchan Gekitotsu! Rakugakingdamu to Hobo Yonin no Yuusha* Kyougoku befikir akan menarik apabila dapat mewujudkan dunia gambar menjadi nyata. Kemudian *manga* berjumlah 23 volume yang berjudul *Miracle Marker Shinnosuke* ini merupakan cerita yang mirip dengan apa yang Kyougoku pikirkan, karena itu Kyougoku berdiskusi dengan penulis bernama *Takada Ryou* untuk mengembangkan film ini. Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan film *Crayon Shinchan Gekitotsu! Rakugakingdamu to Hobo Yonin no Yuusha* sebagai objek penelitian.

*Crayon Shinchan Gekitotsu! Rakugakingdamu to Hobo Yonin no Yuusha* memiliki lebih dari 50 karakter yang muncul, yang dimana ini menjadi film dengan karakter terbanyak dalam sejarah film. Judul *Hobo Yonin no Yuusha* yang berarti “4 pahlawan” dalam bahasa Indonesia ini mengarah kepada tokoh utama yaitu *Crayon Shinchan*, *Briefs*, *Nise nanako*, *Buriburizaemon*. Tokoh utama *Buriburizaemon* muncul dalam karya kali ini dengan dialog, tokoh tersebut berasal dari film *Crayon Shinchan* berjudul *Bakuhatsu! Onsen Waku-Waku Daisakusen*.

*Crayon Shinchan Gekitotsu! Rakugakingdamu to Hobo Yonin no Yuusha* menceritakan tentang hancurnya Kerajaan Rakuga. Kerajaan tersebut adalah kerajaan yang bertahan menggunakan energi dari gambar coret-coretan di kertas yang digambar oleh anak-anak. Namun, di zaman modern ini banyak kelas di sekolah yang sudah menggunakan tablet untuk belajar dan banyak orang dewasa yang melarang anak-anak untuk menggambar coret-coretan guna menjaga lingkungan tetap bersih sehingga menyebabkan berkurangnya gambar coret-coretan yang digambar oleh anak-anak. Konflik dimulai dari munculnya keegoisan para penduduk Kerajaan Rakuga yang hampir hancur karena hal itu, menciptakan strategi *Uki Uki Kaki Kaki* yaitu strategi yang memaksa anak-anak untuk

menggambar. Penduduk dari Kerajaan Rakuga turun ke bumi dan menembakkan kamera khusus untuk menangkap orang dewasa. Anak-anak dipaksa menggambar coret-coretan oleh para penduduk dari Kerajaan Rakuga supaya energi tersebut dapat diserap dan mempertahankan kerajaan. Keegoisan tergambar pada para penduduk Kerajaan Rakuga.

Di Kerajaan Rakuga terdapat *Miracle Crayon* yang bisa membuat gambar menjadi hidup bila digambar oleh orang yang tepat. Selain itu, *Miracle Crayon* juga dapat digunakan untuk membebaskan orang yang tertembak oleh kamera khusus seperti yang digunakan penduduk Kerajaan Rakuga. Putri meminta pelukis istana ke bumi untuk mencari Nohara Shinnosuke seorang anak yang dianggap unik oleh sang putri dan dipercaya bisa menggunakan *Miracle Crayon* untuk menyelamatkan Kerajaan Rakuga.

Di sisi lain, penduduk Kerajaan Rakuga yang menjalankan strategi *Uki Uki Kaki Kaki* juga membutuhkan *Miracle Crayon* dan berujung mengejar Nohara Shinnosuke. Pelukis kerajaan membuat Nohara Shinnosuke menempel ke kertas buku sketsa dan melipatnya menjadi pesawat kertas lalu menerbangkannya guna membantu melarikan diri dari penduduk yang mengejar. Keesokan harinya Nohara Shinnosuke menggambar Buriburizaemon, Celana dalam bau, dan Nanako palsu menggunakan *Miracle Crayon* untuk membantu menyelamatkan Kota Kasukabe.

Nohara Shinnosuke dan kawan-kawannya secara tidak sengaja bertemu dengan seorang anak bernama Yuuma yang tinggal sendirian di dalam restoran kare. Yuuma berpisah untuk pergi mencari ibunya, Buriburizaemon berkhianat membawa pergi *Miracle Crayon* yang berharga itu untuk dijual ke penduduk Kerajaan Rakuga. Beruntungnya, Buriburizaemon tidak sepakat dengan penduduk Kerajaan Rakuga karena imbalan yang tidak setimpal. Buriburizaemon yang melihat Yuuma dan ibunya yang tertangkap, memberikan *Miracle Crayon* yang hanya tersisa sedikit kepada Yuuma untuk membebaskan ibunya. Semua orang menyalahkan Nohara Shinnosuke karena dia tidak berhasil menyelamatkan semua orang.

Perilaku pemaksaan menggambar coret-coretan di media kertas yang dilakukan oleh para penduduk dari Kerajaan Rakuga kepada anak-anak di Kota

Kasukabe merupakan alasan contoh egoisme yang membuat penulis tertarik untuk menganalisis *anime Crayon Shinchan Gekitotsu! Rakugakingdamu to Hobo Yonin no Yuusha* lebih dalam lagi.

Sebagai upaya untuk mengetahui perkembangan topik dan objek penelitian yang sedang diteliti, penulis melakukan pengkajian terhadap beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Laoura Winda Franzischa menganalisis prinsip sopan santun oleh Geoffrey Leech yang tergambar dalam komik *Crayon Shinchan* volume 2. Dalam *Crayon Shinchan* volume 2 Franzischa menyimpulkan pelanggaran prinsip sopan santun berupa kalimat mengejek, meminta, mengeluh, memerintah, dan membual. Kebanyakan tuturan tokoh Shinchan merupakan tuturan yang seharusnya diucapkan oleh orang yang tua kepada yang lebih muda. Selain itu penulis melakukan pengkajian terhadap penelitian yang dilakukan oleh Febriansyah & Rahim tahun 2021, Eryawandari & Khasanah tahun 2020, Lestari tahun 2011, Marissa tahun 2019 membahas *anime Crayon Shinchan* melalui pendekatan linguistik, kemudian Nursari 2023 membahas *anime Crayon Shinchan* melihat dari sisi budaya. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Fengjuan Wu yang berjudul *Research on Personalities of Characters in Ryunosuke Akutagawa's Early Work* pada tahun 2017. Wu menganalisis karya yang dibuat oleh Ryunosuke Akutagawa. Wu menyimpulkan bahwa karya yang dibuat oleh Ryunosuke Akutagawa selalu terdapat egoisme pada setiap karakter di karya tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut, sebagai salah satu media refleksi kehidupan manusia, karya sastra umumnya mengandung muatan nilai-nilai sosial, politik, lingkungan, agama, ekonomi saat itu. Salah satu muatan nilai-nilai sosial yang terkandung dalam karya sastra adalah egoisme. Kemudian, meskipun terdapat penelitian menggunakan *Crayon Shinchan* versi komik sebagai objek penelitian serta topik mengenai perilaku egois pada karya lain telah dilakukan, namun belum adanya penelitian yang menggunakan film *Crayon Shinchan Gekitotsu Rakugakingdamu to Hobo Yonin no Yuusha* sebagai objek penelitian menggunakan teori egoisme psikologi menurut Rachel.

## 1.2 Penelitian Relevan

Berdasarkan peninjauan pustaka yang penulis lakukan, penulis menemukan beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang akan penulis lakukan. Di antaranya sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ani Habibah dengan judul “Analisis Tokoh Obaasan Melalui Teori Egoisme Psikologis dalam Dongeng yang Berjudul *Shitakiri Suzume*” pada tahun 2012. Habibah menganalisis karya sastra Jepang yang berbentuk dongeng berjudul *Shitakiri Suzume*. Dongeng tersebut menceritakan tentang seekor anak burung gereja yang dipotong lidahnya oleh Obaasan. Dalam penelitiannya ini, Habibah membahas dongeng Jepang yang terdapat karakter egois pada Obaasan, Habibah membahas mengenai keegoisan Obaasan menggunakan teori egoisme psikologis. Melalui penelitiannya, Habibah menyimpulkan bahwa tema dongeng ini adalah keegoisan dan keserakahan tokoh Obaasan yang mengakibatkan kerugian. Obaasan merupakan gambaran dari teori egoisme psikologis. Kesamaan penelitian Habibah dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan teori egoisme psikologis. Untuk karya sastra yang digunakan, Habibah menggunakan dongeng Jepang berjudul *Shitakiri Suzume*, sedangkan penulis menggunakan anime Jepang berjudul *Crayon Shinchan Gekitotsu! Rakugakingdamu to Hobo Yonin no Yuusha*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Laoura Winda Franzischa dengan judul “Analisis Pelanggaran Prinsip Sopan Santun dalam Komik *Crayon Shinchan* Volume 2 Karya Yoshito Usui” pada tahun 2012. Franzischa menganalisis tuturan-tuturan kata yang melanggar prinsip sopan santun oleh Geoffrey Leech dalam komik *Crayon Shinchan* volume 2. Franzischa menyimpulkan bahwa bentuk pelanggaran tersebut berupa kalimat mengejek, meminta, mengeluh, memerintah, menyatakan dan membual. Sebagian besar tuturan tokoh Shinchan merupakan tuturan yang seharusnya diucapkan oleh orang yang lebih tua kepada yang lebih muda. Kesamaan penelitian Franzischa dengan penelitian penulis adalah

sama-sama menggunakan objek penelitian *Crayon Shinchan*. Untuk teori yang digunakan Franzischa menggunakan prinsip sopan santun oleh Geoffrey Leech, sedangkan penulis menggunakan teori egoisme psikologis.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fengjuan Wu dengan judul “Research on Personalities of Characters in Ryunosuke Akutagawa’s Early Works” pada tahun 2017. Wu menganalisis karya-karya awal yang dibuat oleh Ryunosuke Akutagawa. Wu menyimpulkan bahwa karya-karya awal yang dibuat oleh Ryunosuke Akutagawa selalu terdapat egoisme yang sama pada karakter dari karya tersebut. Kesamaan penelitian Wu dengan penelitian penulis adalah sama-sama menganalisis mengenai egoisme. Untuk karya sastra yang digunakan, Wu menggunakan karya-karya awal Ryunosuke Akutagawa yang berjudul *Rashomon*, *The Nose*, dan *Steal*. sedangkan penulis menggunakan *anime* Jepang berjudul *Crayon Shinchan Gekitotsu! Rakugakingdamu to Hobo Yonin no Yuusha*.

Dapat disimpulkan dari penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, sejauh ini terdapat penelitian yang membahas animasi *Crayon Shinchan* dari segi sastra seperti dengan menggunakan unsur budaya sopan santun yang digambarkan pada karakter Nohara Shinnosuke. Penulis kali ini akan meneliti dari sisi psikologi egoisme dalam animasi *Crayon Shinchan*. Selain itu, penelitian menggunakan teori egoisme biasa dilakukan menggunakan karya sastra seperti novel atau *anime*, pada penelitian ini penulis akan meneliti menggunakan *anime* berjudul *Crayon Shinchan Gekitotsu Rakugakingdamu to Hobo Yonin no Yuusha*.

### 1.3 Identifikasi Masalah

1. Kecenderungan tokoh anak-anak menggambar menggunakan media tablet atau gawai daripada kertas gambar.
2. Kerajaan Rakuga yang hampir runtuh dikarenakan mulai kehilangan energi, yang mana energi tersebut berasal dari coret-coretan yang digambar oleh anak-anak di atas kertas gambar.



3. Pemaksaan dan perilaku egois yang dilakukan oleh Kerajaan Rakuga terhadap anak-anak di Kota Kasukabe demi kepentingan kerajaan yang hampir runtuh.

#### **1.4 Pembatasan Masalah**

Agar penelitian menjadi lebih terarah, maka penulis membatasi masalah penelitian pada tokoh Shinnan dan para penduduk dari Kerajaan Rakuga yang terdapat dalam anime *Crayon Shinnan Gekitotsu! Rakugakingdamu to Hobo Yonin no Yuusha* dengan teori egoisme psikologis .

#### **1.5 Perumusan Masalah**

1. Bagaimana penggambaran karakteristik tokoh Nohara Shinnosuke dan penduduk Kerajaan Rakuga dalam anime *Crayon Shinnan Gekitotsu! Rakugakingdamu to Hobo Yonin no Yuusha*?
2. Bagaimana permasalahan terkait egoisme psikologis yang tercermin dalam anime *Crayon Shinnan Gekitotsu! Rakugakingdamu to Hobo Yonin no Yuusha*?

#### **1.6 Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan penggambaran karakteristik tokoh Nohara Shinnosuke dan penduduk Kerajaan Rakuga dalam anime *Crayon Shinnan Gekitotsu! Rakugakingdamu to Hobo Yonin no Yuusha*.
2. Mendeskripsikan permasalahann terkait egoisme psikologis yang tercermin dalam anime *Crayon Shinnan Gekitotsu! Rakugakingdamu to Hobo Yonin no Yuusha*.

#### **1.7 Landasan Teori**

Untuk menganalisis sikap egois dalam *anime* berjudul *Crayon Shinnan Gekitotsu! Rakugakingdamu to Hobo Yonin no Yuusha* penulis akan menggunakan teori intrinsik yang meliputi tokoh, penokohan, dan latar untuk mengetahui penggambaran karakter. Selain itu, penulis juga menggunakan konsep egoisme

psikologis oleh Rachel untuk mengetahui permasalahan terkait egoisme psikologis yang tercermin dalam *anime* berjudul *Crayon Shinchan Gekitotsu! Rakugakingdamu to Hobo Yonin no Yuusha*.

### 1.7.1 Unsur Intrinsik

#### 1. Tokoh

Abrams dan Nurgiyantoro (2005:165) mengatakan bahwa tokoh merupakan orang yang tampil 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. Tokoh dibedakan ke dalam dua jenis dari segi peranan, diantaranya adalah tokoh utama dan tokoh tambahan.

#### 2. Penokohan

Sedangkan penokohan sering juga disamakan dengan karakter dan perwatakan, menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dalam sebuah cerita.

#### 3. Latar

Nurgiyantoro (2018:302) mengatakan bahwa latar atau *setting* juga disebut sebagai landas tumpu yang menunjuk pada pengertian tempat, hubungan, waktu sejarah, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa yang diceritakan. Latar menjelaskan dimana dan kapan terjadinya suatu peristiwa yang ada dalam suatu karya sastra fiksi.

### 1.7.2 Teori Egoisme Psikologis

Selain melakukan penelitian pada unsur intrinsik yang terdapat dalam *anime* berjudul *Crayon Shinchan Gekitotsu! Rakugakingdamu to Hobo Yonin no Yuusha* penulis juga melakukan penelitian melalui pendekatan unsur ekstrinsik yaitu menggunakan teori egoisme. James Rachels tahun 2002 memperkenalkan dua konsep egoisme yaitu, egoisme etis dan egoisme psikologis. Kedua konsep ini sama-sama menggunakan istilah egoisme, tapi memiliki pengertian yang berbeda. Egoisme etis adalah tindakan yang dilandasi oleh kepentingan diri sendiri (*self interest*).

Sedangkan egoisme psikologis adalah suatu teori yang menjelaskan bahwa semua tindakan manusia dimotivasi oleh kepentingan berkebutuhan diri (*selfish*).

Dalam penelitian kali ini penulis fokus menggunakan teori egoisme psikologis oleh Rachels untuk meneliti penggambaran egoisme yang terdapat dalam karya sastra berbentuk *anime* yang berjudul *Crayon Shinchan Gekitotsu! Rakugakingdamu to Hobo Yonin no Yuusha*.

## **1.8 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode deskriptif analisis. Mendeskripsikan permasalahan lalu dianalisis. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menonton *anime Crayon Shinchan Gekitotsu! Rakugakingdamu to Hobo Yonin no Yuusha* sebagai data primer, lalu menganalisis unsur intrinsik dari anime tersebut. Selain itu penulis juga menganalisis karakteristik para tokoh penduduk Kerajaan Rakuga dengan pendekatan teori egoisme psikologis. Penulis juga melakukan studi pustaka melalui penelitian terdahulu, jurnal, situs kredibel sebagai data sekunder

## **1.9 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

### **1.9.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan terkait sifat manusia khususnya sebuah tindakan yang dilakukan oleh manusia yang didasari atas kepentingan berkebutuhan diri *selfish* dan tidak memikirkan orang lain yang tercermin dalam sebuah karya sastra salah satunya *anime* berjudul *Crayon Shinchan Gekitotsu! Rakugakingdamu to Hobo Yonin no Yuusha* karya Kyougoku Takahiko menggunakan konsep egoisme psikologis.

### **1.9.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana penulis untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh penulis selama perkuliahan.

Selain itu, menambah pengetahuan pemahaman bagi pembaca mengenai egosime psikologis yang melekat pada seorang individu.

### 1.10 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini berisi latar belakang, penelitian relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : Kajian pustaka

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang digunakan untuk menganalisis objek penelitian. Masing-masing sub bab pada bab ini membahas unsur intrinsik dan teori egosime psikologis oleh Rachel.

Bab III : Pembahasan

Pada bab ini penulis menganalisis unsur intrinsik dan penggambaran egoisme psikologis pada penduduk Kerajaan Rakuga yang terdapat dalam *anime Crayon Shinchan Gekitotsu! Rakugakingdamu to Hobo Yonin no Yuusha*.

Bab IV : Kesimpulan

Pada bab ini membahas kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan