

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra berasal dari Bahasa Sanskerta, yaitu *castra* yang berarti tulisan. Sastra memiliki kata dasar “sas” yang berarti “instruksi” atau “ajaran” dan “tra” yang berarti “alat” atau “sarana”. Sastra dalam arti khusus yang kita gunakan dalam konteks kebudayaan, adalah ekspresi dan perasaan manusia untuk mengungkapkan gagasannya melalui bahasa yang lahir dari perasaan seseorang. Menurut semestinya, sastra adalah “teks yang mengandung instruksi” atau “pedoman”. Kata “sastra” biasa digunakan untuk merujuk kepada “kesusastraan” atau sebuah jenis tulisan yang memiliki arti atau keindahan tertentu yang menjadikan bahasa sebagai media serta alat pengungkap gagasan dan perasaan senimannya. (Surastina, 2018 : 3-4)

Karya sastra adalah ungkapan perasaan manusia yang bersifat pribadi yang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, keyakinan dalam bentuk gambaran kehidupan yang dapat membangkitkan pesona dengan alat bahasa dan dilukiskan dalam bentuk tulisan. Sumardjo dan Saini (1986:5) dalam bukunya mengatakan bahwa karya sastra adalah sebuah usaha merekam isi jiwa sastrawannya, rekaman ini menggunakan alat bahasa. Sastra adalah bentuk rekaman dengan bahasa yang akan disampaikan kepada orang lain. Karya sastra dapat digolongkan ke dalam dua kelompok, yaitu karya sastra imajinatif dan karya sastra non imajinatif. Karya sastra imajinatif yaitu puisi, fiksi atau prosa naratif, novel, roman, cerpen, dan drama. Sedangkan karya sastra non imajinatif adalah esai, kritik, sejarah, biografi dan autobiografi. Salah satu karya sastra yang berasal dari Jepang adalah *anime*. *Anime* termasuk ke dalam sebuah karya sastra imajinatif yaitu fiksi atau khayalan yang hanya dibuat oleh manusia.

“日本では当初、映像関係の業界用語として「アニメーション」が用いられるだけで、一般では「漫画映画」や「動画」、テレビで放映されるものは「テレビ漫画」と呼ばれた。「アニメーション」を略した「アニメ」は、1970年中頃より用いられるようになり、1980年代に一般的な呼称となった。”

(<https://gogen-yurai.jp/anime/>)

“Nihonde wa tōsho, eizō kankei no gyōkai yōgo to shite `animēshon' ga mochii rareru dake de, ippande wa `manga eiga' ya `dōga', terebi de hōei sa reru mono wa `terebi manga' to yoba reta. `Animēshon' o ryakushita `anime' wa, 1970-nen nakagoro yori mochii rareru yō ni nari, 1980-nendai ni ippantekina koshō to natta. “

Terjemahan :

“Di Jepang, pada awalnya, ‘animasi’ hanya digunakan sebagai istilah industri yang berhubungan dengan video, dan umumnya disebut ‘film kartun’ atau ‘video’, dan yang disiarkan di TV disebut ‘komik TV’. ‘Anime’ singkatan dari ‘anime-shon’ mulai digunakan pada pertengahan 1970-an, dan menjadi nama umum pada 1980-an.”

Selanjutnya,

“「アニメーション」の語源はラテン語にあり、靈魂を意味する「アニマ」や動物を意味する「アニマル」に由来しています。実際には動くはずのない絵を動いたようにみせる、魂が宿ったようにみせるということです。”

(<https://contest.japias.jp/tqj14/140351/aboutanime.html>)

“`Animēshon' no gogen wa ratengo ni ari, reikon o imi suru `anima' ya dōbutsu o imi suru `animaru' ni yurai shite imasu. Jissai ni wa ugooku hazu no nai e o ugoita yō ni miseru, tamashī ga yadotta yō ni miseru to iu kotodesu.”

Terjemahan :

Kata ‘animasi’ berasal dari kata Latin ‘anima’ yang berarti roh dan ‘animal’ yang berarti binatang. Ini tentang membuat gambar yang tidak benar-benar bergerak terlihat seperti bergerak, seolah-olah memiliki jiwa.

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa animasi pada awalnya hanya digunakan sebagai istilah industri yang berkaitan dengan video atau sering disebut dengan film kartun. Animasi berasal dari bahasa latin “anima” yang berarti roh, artinya gambar yang sebenarnya tidak bergerak tampak seolah-olah mempunyai jiwa. Istilah *anime* mulai digunakan pada pertengahan tahun 1970-an.

Anime adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* dipengaruhi gaya gambar manga, komik khas Jepang (Aghnia: 2012:1). *Anime* (アニメ) merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris *animation* yang diucapkan dalam bahasa Jepang anime-shon lalu disingkat menjadi *anime*. *Anime* merupakan suatu hiburan yang ditayangkan dalam bentuk animasi berdasarkan cerita yang diangkat dari

manga, *manga* adalah komik khas Jepang. Ada banyak genre *anime* seperti, *action*, *fantasy*, *slice of life*, komedi, *mecha*, romance, *sport*, *horror*, dan lain-lain. *Anime* juga mengandung beberapa unsur dalam film atau karya animasi lain, seperti plot, latar, konsep, dan karakter.

Anime Haikyuu!! To The Top merupakan salah satu animasi adaptasi dari *manga* yang sama, karya salah satu *mangaka* Jepang yang bernama Haruichi Furudate. Haruichi Furudate merupakan *mangaka* yang lahir di prefektur Iwate, Jepang, 7 Maret 1983. Beliau memulai debutnya sebagai *mangaka* pada tahun 2008 melalui *Weekly Shonen Jump*. *Weekly Shonen Jump* adalah salah satu majalah mingguan untuk kumpulan *manga* yang terbit di Jepang. Pada tahun tersebut, beliau juga mendapat penghargaan *Jump Treasure Newcomer Manga Awards* untuk seri *King Kid* dalam *Weekly Shonen Jump*. Beliau memiliki idola *mangaka* lain, yaitu pencipta *manga One Piece*, Eiichiro Oda dan pencipta *manga Tekkonkinkreet*, Taiyo Matsumoto. Beliau juga diketahui memiliki seorang adik laki-laki yang sering diajak berdiskusi untuk membuat *manga* seri *King Kid* yang terbit di *Weekly Shonen Jump*. Beliau punya pemain bola voli *favorite* yaitu Shigeru Aoyama dan Yuta Yoneyama, keduanya masuk ke dalam tim nasional bola voli Jepang.

Karya pertama yang dibuat Haruichi Furudate adalah seri *King Kid* pada tahun 2008, lalu *Kiben Gakuha dan Yotsuya-senpai no Kaidan* pada tahun 2009, dan *Haikyuu!! The Ace Of Volleyball* pada tahun 2012-2020. Salah satu karya beliau yang penulis suka adalah *Haikyuu!! The Ace Volleyball*, yang ditampilkan melalui animasi, sampai saat ini karya tersebut sudah memiliki 4 *season*. *Season 1* terdiri dari 25 episode tayang pada 6 April 2014 – 21 November 2014, melalui MBS TV Japan, setiap hari Minggu. *Season 2* terdiri dari 25 episode tayang pada 4 Oktober 2015 – 26 Maret 2016, melalui MBS TV Japan, setiap hari Minggu. *Season 3* terdiri dari 10 episode, tayang pada 7 Oktober 2016 – 9 Desember 2016, melalui MBS TV Japan, setiap hari Jumat. *Season 4* terdiri dari 25 episode tayang pada 10 Januari 2020 – 18 Desember 2020, melalui MBS TV Japan, setiap hari Jumat.

Anime Haikyuu!! To The Top merupakan *anime Haikyuu!! Season 4*, *anime* ini menceritakan tentang pertandingan bola voli antar Sekolah Menengah di Jepang. Kemenangan yang dinantikan atas tim bola voli Sekolah Menengah Karasuno

melawan Akademi Shiratorizawa, tim bola voli Sekolah Menengah Karasuno mendapat tiket yang sudah mereka impikan, yaitu berpartisipasi dalam Turnamen Nasional. Saat persiapan dimulai, Tobio Kageyama diundang ke *camp* pelatihan pemuda seluruh Jepang untuk dilatih dan bermain bersama pemain yang diakui secara nasional. Selain Kageyama, Kei Tsukisima juga diundang ke *camp* pelatihan pemula di prefektur Miyagi. Sedangkan Hinata Shouyo yang sangat antusias, merasa dirinya tertinggal karena tidak mendapat undangan apapun. Tapi Hinata tidak putus asa, dia mengubah keputusasaannya menjadi motivasi untuk dirinya. Hinata bahkan sampai menyusup ke *camp* pelatihan pemula. Pelatih *camp* pelatihan pemula tidak keberatan dengan adanya Hinata asalkan Hinata bersedia menjadi pemungut bola jika tidak mau maka Hinata dipersilahkan untuk kembali ke sekolahnya. Walaupun Hinata menjadi pemungut bola, Hinata berasumsi bahwa itu adalah peluang emas. Hinata memperhatikan dan menganalisis seluruh informasi yang ada di lapangan.

Alasan penulis mengambil tema ini, karena ingin meneliti sikap optimis dari tokoh Hinata, karena siapapun yang melihatnya untuk pertama kali pasti akan merendahkan dirinya karena tubuhnya yang kecil dibandingkan teman setimnya, tokoh ini juga suka ditantang oleh teman setimnya untuk hal kecil. Walaupun dipandang rendah oleh orang lain, tokoh ini menunjukkan kelebihanannya saat bermain di lapangan. Tokoh ini juga rela menyusup *camp* pelatihan untuk mendapat informasi lebih di lapangan.

1.2 Penelitian yang Relevan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis menggunakan penelitian yang relevan yang terdiri dari penelitian-penelitian terdahulu. Tinjauan akan penelitian terdahulu memiliki fungsi agar tidak ada kesamaan pada penelitian yang akan diteliti. Penelitian ini mengambil objek material dari *anime* yang berjudul *Haikyuu!! To The Top* karya Haruichi Furudate dengan menganalisis karakter tokoh utama.

1. Skripsi milik Athik Kaefa Tanjua (2018), Fakultas Dahwak dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, yang berjudul “Nilai

Optimisme Film Sepatu Dahlan”. Penelitian milik Athik berfokus pada nilai-nilai optimisme yang mengandung beberapa ciri-ciri, yaitu memiliki harapan tinggi, tidak mudah putus asa, dan mampu memotivasi diri. Persamaan penelitian milik Athik dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang nilai-nilai optimisme. Perbedaannya adalah pada objek material yang digunakannya, penelitian Athik menggunakan film Sepatu Dahlan, sedangkan penelitian ini menggunakan *anime Haikyuu!! To The Top*.

2. Skripsi Abdu Shobur (2022), Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada, yang berjudul “Konsep *Ganbaru* Pada Tokoh Hinata Shouyo Dalam *Anime Haikyuu!! To The Top* Karya Haruichi Furudate”. Skripsi milik Abdu ini membahas tentang konsep *ganbaru* yang terkandung pada tokoh Hinata, yang terbagi menjadi 3 arti, yaitu : pantang menyerah, melakukan yang terbaik, dan memanfaatkan waktu luang. Persamaan skripsi milik Abdu dengan penelitian ini adalah sama-sama mengambil tokoh dan *anime* yang sama, yaitu tokoh Hinata Shouyo dalam *anime Haikyuu!! To The Top*. Perbedaannya adalah pada konsep yang digunakan, skripsi milik Abdu menggunakan konsep *ganbaru* sedangkan penelitian ini menggunakan konsep optimisme dari Martin Seligman.
3. Skripsi milik Fadillah Aini Saragih (2019), Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sumatera Utara, yang berjudul “Optimisme Tokoh Utama Dalam Novel *9 Summers 10 Autumns* Karya Iwan Setyawan: Analisis Psikologi Sastra”. Skripsi milik Fadillah ini membahas tentang sikap optimis dari tokoh Iwan yang mencoba melewati proses hidupnya dengan segala keterbatasan miliknya. Tokoh Iwan mampu merubah nasibnya dan mengangkat derajat keluarganya dengan kemampuan serta kepercayaan dirinya. Persamaan skripsi milik Fadillah dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan aspek-aspek optimisme dari Martin Seligman. Perbedaannya adalah objek material yang digunakannya, Fadillah menggunakan novel *9 Summers 10 Autumns* sebagai objeknya, sedangkan peneliti menggunakan *anime Haikyuu!! To The Top* untuk penelitiannya.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah dalam *anime Haikyuu!! To The Top*, sebagai berikut :

1. Tokoh utama yaitu Hinata Shouyo yang terlihat aktif dan selalu optimis justru tidak mendapat undangan pelatihan apapun.
2. Hinata merasa tertinggal karena kedua temannya yaitu, Kageyama dan Tsukisima mendapat undangan pelatihan dari tempat yang berbeda.
3. Hinata menyusup ke *camp* pelatihan pemula dan berakhir menjadi pemungut bola.
4. Hinata tidak putus asa, dia mencoba menganalisis semua informasi yang ada pada waktu latihan.
5. Hinata tidak dapat menerima bola saat tim lawan melakukan servis untuk beberapa kali dan ditertawakan oleh penonton.

Penulis berasumsi bahwa tokoh ini memiliki sikap optimis yang kuat, yang dapat diteliti melalui konsep optimisme dengan tinjauan aspek-aspek optimisme dari Martin Seligman dan nilai-nilai optimisme dari Snyder.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah penelitian pada sikap optimis yang dimiliki tokoh utama. Melalui pendekatan intrinsik : tokoh dan pertokohan, alur, latar, dan tema. Pendekatan ekstrinsik dengan menggunakan kajian psikologi positif, yaitu aspek-aspek optimisme dari Martin Seligman dan nilai-nilai optimisme dari Snyder.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah tokoh dan penokohan, alur dan latar dalam *anime Haikyuu!! To The Top* karya Haruichi Furudate ?

2. Bagaimanakah sikap optimis yang ditunjukkan tokoh Hinata Shouyo dalam *anime Haikyuu!! To The Top* Karya Haruichi Furudate ? (dengan tinjauan aspek-aspek optimisme dari Martin Seligman)
3. Apa saja nilai-nilai optimisme yang ditunjukkan tokoh Hinata Shouyo dalam *anime Haikyuu!! To The Top* Karya Haruichi Furudate ? (dengan tinjauan nilai-nilai optimisme dari Snyder)

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menjelaskan tokoh dan penokohan, alur dan latar dalam *anime Haikyuu!! To The Top* karya Haruichi Furudate.
2. Mendeskripsikan sikap optimis yang ditunjukkan tokoh Hinata Shouyo dalam *anime Haikyuu!! To The Top* Karya Haruichi Furudate. (dengan tinjauan aspek-aspek optimisme dari Martin Seligman)
3. Mendeskripsikan nilai-nilai optimisme yang ditunjukkan tokoh Hinata Shouyo dalam *anime Haikyuu!! To The Top* Karya Haruichi Furudate. (dengan tinjauan nilai-nilai optimisme dari Snyder)

1.7 Landasan Teori

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, teori dan konsep yang digunakan tercakup dalam bidang sastra dan psikologi. Teori sastra yang digunakan adalah teori sastra struktural yang meliputi unsur-unsur pembangun cerita, yaitu unsur intrinsik. Unsur intrinsik terdiri dari tema, tokoh dan penokohan, alur, dan latar. Kemudian dalam psikologi, teori yang digunakan adalah teori psikologi positif, yaitu konsep optimisme dengan tinjauan aspek-aspek optimisme dari Martin Seligman dan nilai-nilai optimisme dari Snyder.

1.7.1 Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik (*intrinsic*) adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra. Unsur intrinsik sebuah novel adalah unsur-unsur yang (secara langsung)

turut serta membangun cerita. Kepaduan antar berbagai unsur intrinsik inilah yang membuat sebuah novel berwujud. Atau, sebaliknya, jika dilihat dari sudut kita pembaca, unsur-unsur (cerita) inilah yang akan dijumpai jika kita membaca sebuah novel. Unsur yang dimaksud, untuk menyebut sebagian saja, misalnya, peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, bahasa atau gaya bahasa, dan lain-lain. (Nurgiyantoro, 2015:30)

1. Tema

Tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur semantik dan yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan (Hartoko & Rahmanto, 1986:142 dalam Nurgiyantoro, 2015:115).

2. Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah salah satu sosok penggambaran tokoh dalam cerita oleh pengarang susunan ceritanya. Tokoh cerita mendapatkan suatu proses yaitu proses penokohan. Istilah lain penokohan adalah karakterisasi atau perwatakan yaitu cara seorang penulis menggambarkan tokoh-tokohnya. (Panca Pertiwi Hidayati, 2009:31).

a) Tokoh

Menurut Aminudin (2002:79) tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita. Istilah tokoh mengacu pada orangnya, pelaku cerita (Nurgiyantoro, 1995:165), tokoh adalah salah satu unsur yang penting dalam suatu novel atau cerita rekaan.

b) Penokohan

Penokohan dan perwatakan adalah pelukisan mengenai tokoh cerita, baik keadaan lahirnya maupun batinnya yang dapat berubah, pandangan hidupnya, sikapnya, keyakinannya, adat istiadatnya, dan sebagainya. Menurut Jones dalam Nurgiyantoro (1995:165) penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Menurut Sudjiman (1988:22) watak adalah kualitas nalar dan jiwa tokoh yang membedakannya dengan tokoh lain.

3. Alur

Alur atau plot merupakan urutan atau rangkaian kejadian atau peristiwa dalam suatu karya fiksi yang memiliki tahapan-tahapan tertentu secara kronologis. Stanton (dalam Nurgiyantoro), 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

4. Latar

Salah satu unsur pembangun dalam novel adalah unsur latar. Latar adalah bagian dari struktur cerita yang disebut fakta cerita (Herawati, 2006:41). Selanjutnya Melani (2002:86 dalam Azwardi, 2018:225) mengatakan bahwa latar merupakan segala keterangan mengenai waktu, ruang, dan suasana terjadinya lakuan dalam karya sastra.

1.7.2 Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik (*extrinsic*) adalah unsur-unsur yang berada di luar teks sastra itu, tetapi secara tidak langsung memengaruhi bangun dan sistem organisme teks sastra atau secara lebih khusus dapat dikatakan sebagai unsur-unsur yang memengaruhi bangun cerita sebuah karya sastra, namun tidak ikut menjadi bagian didalamnya. (Nurgiyantoro, 2015:30)

1. Psikologi

Secara umum psikologi mempelajari tingkah laku manusia. Bidang studi psikologi mengandalkan pengamatan dan analisis terkait tingkah laku organisme berdasarkan pengalaman yang didapatkan melalui panca indera. Psikologi menurut bahasa, kata psikologi berasal dari bahasa latin, yaitu 'psyche' dan 'logos'. Psyche berarti jiwa, sedangkan logos berarti pengetahuan. Sehingga dapat disimpulkan pengertian psikologi secara singkat menurut bahasa adalah ilmu yang mempelajari tentang kejiwaan.

2. Psikologi Positif

Psikologi positif (Positive Psychology) merupakan cabang ilmu baru psikologi yang makin berkembang di mana menurut pandangannya hidup itu harus memiliki suatu kebermaknaan (meaningfulness). Menurut Martin Seligman, psikologi bukan hanya studi tentang kelemahan dan kerusakan, tetapi juga studi tentang kekuatan dan kebajikan. Pengobatan bukan hanya memperbaiki yang rusak; pengobatan juga berarti mengembangkan apa yang terbaik yang ada dalam diri kita. Di sinilah, misi utama Martin Seligman ialah mengubah paradigma psikologi, dari psikologi patogenis yang hanya berfokus pada kekurangan manusia ke psikologi positif, yang berfokus pada kelebihan manusia. Psikologi positif berhubungan dengan penggalan emosi positif, seperti bahagia, kebaikan, humor, cinta, optimis, baik hati, dan sejenisnya. (Sarmadi, 2018 : 6)

3. Nilai-Nilai Optimisme

Merupakan cara seseorang memandang sesuatu dari sudut pandang yang baik dan menyenangkan atau sikap selalu menaruh harapan baik dalam segala hal.

a. Nilai

Nilai adalah suatu gagasan bersama-sama (kolektif) mengenai apa yang dianggap penting, baik, layak dan diinginkan, sekaligus mengenai yang dianggap tidak penting, tidak baik, tidak layak dan tidak diinginkan dalam hal kebudayaan. Nilai merujuk kepada suatu hal yang dianggap penting pada kehidupan manusia, baik itu sebagai individu ataupun sebagai anggota masyarakat. (Richard T. Schaefer dan Robert P. Lmm : 1998)

b. Optimisme

Lopez dan Snyder (2003) berpendapat optimisme adalah suatu harapan yang ada pada individu bahwa segala sesuatu akan berjalan menuju kearah kebaikan. Perasaan optimis membawa individu pada tujuan yang diinginkan, yakni percaya pada diri dan kemampuan yang dimiliki. Sikap optimis menjadikan seseorang keluar dengan cepat dari permasalahan yang dihadapi karena adanya pemikiran dan perasaan memiliki kemampuan juga didukung anggapan bahwa setiap orang memiliki keberuntungan sendiri-sendiri (dalam Ghufroon, 2017:95). Menurut

Seligman (1991) mendefinisikan optimisme adalah suatu pandangan secara menyeluruh, melihat hal yang baik, berpikir positif, dan mudah memberikan makna bagi diri. Individu yang optimis mampu menghasilkan sesuatu yang lebih baik dari yang telah lalu, dan berusaha untuk tetap bangkit mencoba kembali bila gagal (dalam Ghufron, 2017:96).

4. Aspek-Aspek Optimisme

Menurut Seligman (2005) terdapat beberapa cara individu memandang suatu peristiwa berhubungan erat dengan gaya penjelasan (*explanatory style*), yaitu:

- a. *Permanence* (Permanen)
- b. *Pervasiveness* (Menyebar)
- c. *Personalization* (Personalisasi)

5. Nilai-Nilai Optimisme

Nilai-nilai optimisme dalam penelitian ini menggunakan ciri-ciri optimisme menurut Snyder dalam buku *Emosional Intelligence*, (Goleman, 1996:122). yaitu:

- a. Memiliki Harapan yang Tinggi
- b. Tidak Mudah Putus Asa
- c. Mampu Memotivasi Diri
- d. Kepercayaan Diri yang Tinggi
- e. Tidak Bersikap Pasrah

1.8 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan ialah metode kualitatif dalam proses analisisnya. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan deskriptif dengan tujuan untuk mengumpulkan data-data seperti gambar dan teks percakapan, kemudian data-data tersebut dianalisis untuk diambil kesimpulan.

Sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer yang digunakan berupa gambar anime, teks berbahasa Jepang, dan teks terjemahan bahasa Indonesia dari *anime Haikyuu!! To The Top* karya Haruichi Furudate. Sedangkan sumber data sekunder yang

digunakan penulis berupa referensi dari skripsi terdahulu, jurnal, dan artikel yang didapat dari media internet dan perpustakaan Universitas Darma Persada. Pengumpulan data dilakukan selama tiga bulan dengan menonton, menyimak, mengambil gambar, dan mencatat teks berbahasa Jepang serta bahasa Indonesia yang dianggap penting dalam *anime Haikyuu!! To The Top* karya Haruichi Furudate.

1.9 Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, baik secara teoritis maupun praktis.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat :

- 1) Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai teori-teori sastra,
- 2) Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai teori psikologi dalam bidang sastra,
- 3) Menambah pengetahuan mengenai teori psikologi positif dari Martin Seligman,
- 4) Menambah pengetahuan mengenai nilai-nilai optimisme menurut Snyder dalam buku *Emosional Intelligence*.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat :

- 1) Menambah minat baca pembaca dalam suatu karya sastra,
- 2) Memberikan pengetahuan kepada penulis dan pembaca untuk selalu berpikir positif dan optimis dalam menjalani kehidupan.

1.10 Sistematika Penyusunan

Berdasarkan penjelasan di atas, sistematika penyajian penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan, berisi: Latar Belakang, Penelitian yang Relevan, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penyusunan.

Bab II : Kajian Pustaka, berisi landasan teori yang menjelaskan tentang pengertian unsur intrinsik yang terdiri dari tema, tokoh dan penokohan, alur, dan latar, pengertian psikologi, pengertian nilai serta optimisme, dan pengertian psikologi positif serta aspek-aspek optimisme milik Martin Seligman dan nilai-nilai optimisme milik Snyder.

Bab III : Hasil Pembahasan, berisi : Hasil analisis tema, tokoh dan penokohan, latar, serta alur, hasil analisis aspek-aspek optimisme menurut teori psikologi positif dari Martin Seligman, dan hasil analisis nilai-nilai optimisme dari Snyder.

Bab IV : Penutup, berisi : Kesimpulan dari hasil penelitian.

