

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Karya sastra adalah bentuk seni yang menggunakan kata-kata tertulis untuk menyampaikan cerita, gagasan, perasaan, atau pesan kepada pembaca. Sudjiman, dalam Wicaksono (2017: 5) mengungkapkan bahwa seorang penulis menyampaikan ide-idenya, pandangan hidup mengenai kehidupan di sekitarnya kepada pembaca dengan cara yang menarik dan menyenangkan melalui karya sastra. Ada tiga jenis karya sastra yaitu puisi, prosa, dan drama. Adapun karya sastra bentuk drama merupakan jenis karya sastra yang menggambarkan kehidupan dan watak suatu tokoh melalui tingkah laku dan dialog. Menurut Sumaryanto (2019: 2) drama merupakan bentuk karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan menyampaikan pertikaian dan emosi melalui lakuan dan dialog. Seiring berjalannya waktu, karya sastra drama dapat diadaptasikan ke dalam bentuk film. Film adalah medium visual dan audio yang di gunakan untuk menceritakan cerita atau menyampaikan pesan melalui serangkaian gambar bergerak.

Film juga dapat diadaptasikan dengan berbagai konsep salah satunya dengan animasi. Animasi adalah suatu bentuk seni visual yang menggunakan gambar bergerak untuk menciptakan ilusi kehidupan (Prasetyo, 2019: 05). Animasi dapat berkisar dari yang sangat sederhana, seperti kartun dua dimensi dengan karakter-karakter yang berbicara dan bergerak, hingga yang sangat kompleks, seperti film animasi 3 dimensi modern yang menggunakan teknologi komputer untuk menciptakan dunia dan karakter yang seolah-olah hidup. Selain itu terdapat berbagai jenis dalam animasi salah satunya adalah *anime*. *Anime* merupakan istilah yang digunakan untuk mengacu pada jenis animasi yang berasal dari Jepang. *Anime* memiliki ciri khas gaya gambar yang berbeda, dicirikan melalui karakter yang memiliki mata besar, ragam gaya seni, warna-warni, liputan genangan matahari, dunia fantasi, gerakan ekspresif, latar belakang yang detail, serta perubahan tampilan karakter. *Anime* sering kali dipengaruhi oleh gaya khas

manga, karena *manga* merupakan komik atau novel grafis Jepang yang sering menjadi sumber materi untuk adaptasi *anime*.

Salah satu contoh animasi adalah anime yang berjudul *Sakamichi no Apollon* yang disutradarai oleh Shinichiro Watanabe. Shinichiro Watanabe sendiri merupakan sutradara yang terkenal dalam industri anime Jepang dan telah mengarahkan berbagai judul populer lainnya seperti *Cowboy Bebop*, dan *Samurai Champloo*. *Sakamichi no Apollon* atau dalam bahasa Inggris berjudul *Kids on the Slope* merupakan film animasi Jepang bergenre musik, romansa, keseharian, dan sekolah. Film ini ditayangkan mulai tanggal 13 April 2012 dan berakhir pada tanggal 29 Juni 2012. Anime ini memiliki keseluruhan total 12 episode yang disiarkan pada musim semi 2012.

Sakamichi no Apollon menceritakan tentang pertemanan dan cinta di antara tiga karakter utama pada tahun 1960-an. Di tahun tersebut merupakan awal masuknya musik jazz di Jepang yang dibawa oleh para tentara Amerika. Cerita dimulai ketika tokoh utama Kaoru Nishimi, pemuda berkacamata yang merupakan siswa berbakat dengan nilai tertinggi di sekolah sebelumnya, ia pindah ke sekolah menengah atas di Sasebo, Pulau Kyushu Prefektur Nagasaki. Di kota tersebut ia tinggal dengan salah satu kerabat ayahnya. Alasan ia pindah karena mengikuti pekerjaan orang tuanya yang terbiasa berpindah-pindah sekolah dan itu sudah biasa ia lakukan sedari kecil. Karena terbiasa berpindah-pindah sedari kecil dan memiliki banyak kenangan buruk tentang sekolah atau teman-teman yang bisa dia kenal, ia menyadari bahwa mencoba menyesuaikan diri dengan lingkungannya adalah sia-sia sehingga membuatnya menjadi pribadi yang penyendiri dan tidak mencoba berinteraksi dengan teman-teman sekelasnya.

Namun, segalanya berubah ketika ia bertemu dengan Sentaro dan Ritsuko perlahan-lahan kehidupannya pun berubah, perubahan hidup Kaoru dimulai saat ia bertanya kepada Ritsuko apakah ada toko rekaman yang menjual rekaman musik klasik di kota tersebut. Ritsuko menjawab dengan antusiasme, bahwa ia memiliki rekaman musik klasik di tokonya. Kemudian ia membawanya ke toko rekaman klasik yang dimiliki oleh keluarganya. Saat itulah ia diajak masuk ke ruang bawah tanah toko yang dipenuhi dengan alat musik. Namun, Kaoru terkejut ternyata di

ruang tersebut, ia bertemu dengan Sentaro, seorang pemuda yang mahir dalam memainkan drum. Namun, mereka berdua memiliki pandangan yang berbeda tentang cara memainkan musik jazz yang benar, sehingga mereka berdua sering bertengkar. Namun, ketertarikan mereka terhadap musik jazz yang kuat dan hasrat untuk bermain bersama akhirnya membawa mereka bersama-sama.

Kaoru, Sentarou, dan Ritsuko semakin mendalami musik jazz mereka. Pertemanan mereka tumbuh lebih dalam, dan mereka membentuk band jazz kecil bersama. Namun, munculnya rivalitas dalam percintaan antara Kaoru dan Sentarou menguji hubungan mereka. Sentarou jatuh cinta pada Yurika Fukahori, seorang siswi kelas dua yang juga memiliki minat dalam musik jazz, di lain sisi Kaoru jatuh cinta kepada Ritsuko. Hubungan antara Kaoru, Sentarou, dan Ritsuko semakin rumit. Kaoru menyadari bahwa Ritsuko memiliki perasaan cinta terhadap Sentarou. Konflik perasaan dan ketidakpastian mengancam persahabatan mereka. Pada saat yang sama, mereka menghadapi berbagai masalah dalam kehidupan pribadi dan keluarga mereka.

Munculnya berbagai konflik dan ketegangan pun mencapai puncaknya. Sentarou melukai adiknya dalam sebuah kecelakaan, kemudian Sentaro memutuskan menghilang dari Kaoru, Ritsuko, dan keluarganya. Di sisi lain Kaoru yang memutuskan berangkat ke universitas di Tokyo untuk melanjutkan kuliahnya setelah ia merasa menyakiti perasaan Ritsuko, namun di akhir cerita mereka bertiga akhirnya berkumpul kembali di dekat gereja yang berada di pulau kyushu. Melalui musik jazz, persahabatan mereka tetap terjalin walaupun ketiganya memiliki profesi yang berbeda yaitu, Kaoru sebagai seorang dokter. Sedangkan Sentaro menjadi pastor muda dan untuk Ritsuko sendiri menjadi pegawai kantoran biasa.

Dari penjelasan sinopsis di atas, hal tersebut membuat penulis tertarik untuk membahas perkembangan kepribadian pada tokoh Nishimi Kaoru yang penggambaran karakternya di awal cerita, merupakan seorang siswa yang kesepian dan terisolasi dari lingkungan keluarga ataupun sekolah, akibat dari ibunya yang pergi meninggalkannya pada saat ia masih kanak-kanak, memaksa Kaoru harus tinggal bersama ayahnya dan tumbuh tanpa diasuh oleh ibunya. Hal

ini meninggalkan bekas mendalam dalam hatinya, membuatnya sulit untuk merasa terhubung dengan orang lain. Keadaan ini semakin diperparah dengan phobia kecemasan yang dimiliki oleh tokoh Nishimi Kaoru, yaitu apabila tertekan terhadap suatu hal, ia akan berkeringat dan merasa ingin muntah yang membuatnya ingin menghilangkan rasa cemas tersebut dengan cara melarikan diri ke atap sekolah yang sepi. Hal tersebut membuat Kaoru kesulitan berinteraksi dengan orang-rang di lingkungannya, sehingga membuatnya menjadi pribadi yang penyendiri. Namun kepribadian tersebut dapat diatasi bila bertemu dengan seseorang yang memiliki minat dan hobi yang sama, seperti yang dialami tokoh Nishimi Kaoru bertemu dengan Ritsuko dan Sentaro, pertemuan tersebut membuat Kaoru mengalami perkembangan kepribadian yang signifikan. Serta sangat sedikitnya penelitian mengenai para tokoh ataupun anime *Sakamichi no Apollon* juga memperkuat alasan mengapa penulis memilih anime ini untuk dijadikan sebagai objek penelitian.

1.2 Penelitian yang Relevan

Tinjauan terhadap penelitian yang sudah pernah dilakukan memiliki fungsi untuk menghindari terjadinya kesamaan pada penelitian yang akan diteliti. Selain itu dapat juga untuk dijadikan sebagai referensi analisa untuk penelitian yang akan dilakukan ataupun penelitian selanjutnya. Berdasarkan pencarian di internet dan perpustakaan belum ada yang meneliti tentang perkembangan kepribadian tokoh Nishimi Kaoru pada anime *Sakamichi no Apollon* karya Kodama Yuki.

Dari pencarian di perpustakaan dan internet, ditemukan beberapa skripsi yang memiliki persamaan objek formal namun tetap memiliki perbedaan. Berikut adalah penjelasan skripsi yang memiliki persamaan dan perbedaan dengan skripsi ini.

1. Skripsi Ririn Yuniar, tahun 2020, berjudul “Perkembangan Kepribadian pada tokoh Takaki Touno dalam Anime “Byousoku 5 centimer” karya Makoto Shinkai”, Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Sastra Universitas Darma Persada. Analisis pada skripsi ini membahas tentang perkembangan kepribadian pada tokoh utama. Terdapat kesamaan dalam kajian yang dibahas. Kemudian

perbedaan pada penelitian ini dan penelitian Ririn Yuniar ialah terletak pada objek material yang berupa perbedaan anime yang digunakan dan teori yang digunakan, Ririn Yuniar menggunakan teori perkembangan kepribadian dari Kurt Lewin sedangkan penulis menggunakan teori perkembangan kepribadian dari Erik H. Erikson.

2. Skripsi Harvan Priahutama, tahun 2020, berjudul “Perkembangan Kepribadian tokoh utama dalam anime Neon Genenesis Evangelion Karya Hideaki Anno”, Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Terdapat kesamaan dalam penelitian ini, yaitu sama-sama membahas tentang kepribadian tokoh dan faktor-faktor yang menyebabkan perubahan kepribadian pada tokoh utamanya. Meskipun begitu terdapat pula perbedaan objek material yang digunakan, yaitu berupa perbedaan judul anime.

3. Skripsi Ayu Nur Fatima, Tahun 2019, berjudul “Analisis Perkembangan Karakter Tokoh Fushimi Saruhiko Pada Novel Lost Small World Karya Kabei Yukako”, Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.

Persamaan dengan penelitian ini adalah menganalisis perkembangan kepribadian pada tokoh utama dari sudut pandang sastra. Perbedaannya, penelitian ini menggunakan teori humanistik milik Abraham Maslow, dan membahas karya yang berbeda yaitu novel Lost Small World.

1.3 Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah maka, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Tekanan hidup yang dialami tokoh Nishimi Kaoru membuat tokoh kerap kali merasa mual.
2. Tokoh Nishimi Kaoru jatuh cinta kepada Ritsuko Mukae, gadis yang ceria dan penuh semangat.
3. Saingan cinta Nishimi Kaoru, Kawabuchi Sentarou juga orang berbakat di bidang musik jazz.

4. Cinta tokoh Nishimi Kaoru bertepuk sebelah tangan.
5. Tokoh Nishimi Kaoru dilema tentang pilihan masa depannya.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, maka penulis membatasi masalah penelitian pada perkembangan kepribadian tokoh Nishimi Kaoru dalam anime *Sakamichi no Apollon* karya Kodama Yuki dengan menggunakan teori perkembangan kepribadian dari Erik H. Erikson.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah unsur intrinsik yang terdiri dari tokoh dan penokohan, latar serta alur yang terdapat dalam anime *Sakamichi no Apollon* karya kodama yuki.
2. Bagaimanakah perkembangan kepribadian pada tokoh Nishimi Kaoru dalam anime *Sakamichi no Apollon* ditelaah menggunakan teori perkembangan kepribadian dari Erik H. Erikson.

1.6 Tujuan Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah yang akan diteliti maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Memahami unsur intrinsik yang terdiri dari tokoh dan penokohan, latar serta plot yang terdapat dalam anime *Sakamichi no Apollon* karya Kodama Yuki.
2. Memahami perkembangan kepribadian pada tokoh Nishimi Kaoru melalui teori perkembangan kepribadian dari Erik H. Erikson.

1.7 Landasan Teori

Bedasarkan tujuan penelitian diatas, maka teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.7.1 Teori Struktural Sastra

Teori struktural sastra merupakan pendekatan kritis terhadap sastra yang menekankan analisis terhadap struktur teks sastra, seperti hubungan antara bagian-bagian teks, pola-pola naratif, dan penggunaan bahasa. Menurut Nurgiyantoro (2013: 30) unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Tanpa adanya unsur intrinsik, sebuah karya sastra tidak akan utuh. Unsur intrinsik yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

a) Tokoh dan Penokohan

Tokoh dan penokohan merupakan unsur yang penting dalam karya sastra. Jones dalam Nurgiyantoro (2013: 165) mengungkapkan bahwa penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Tokoh merujuk kepada orangnya, pelaku cerita, sedangkan penokohan merupakan perwatakan atau karakterisasi dari tokoh. Tokoh dan penokohan yang akan dijabarkan terdiri dari tiga tokoh utama dan tokoh pembantu yang memiliki interaksi dengan tokoh Nishimi Kaoru.

b) Latar

Latar adalah salah satu elemen penting dalam pengembangan sebuah narasi, karena membantu membentuk suasana, memengaruhi karakter, dan mengarahkan peristiwa. Menurut Abrams, latar atau setting yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyoroti pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro, 2013:216). Latar dapat dibagi ke dalam tiga jenis yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial-budaya (Nurgiyantoro 2013: 314).

1. Latar Tempat

Latar tempat menunjuk kepada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Unsur tempat yang digunakan dalam karya fiksi bisa jadi berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu atau lokasi tertentu tanpa nama yang jelas (Nurgiyantoro,2013:314)

2. Latar Waktu

Latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Masalah “kapan” tersebut biasanya dihubungkan dengan waktu faktual, waktu yang ada kaitanya atau dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah (Nurgiyantoro, 2013: 318).

3. Latar Sosial

Latar sosial mengacu pada hal yang berkaitan dengan kebiasaan atau perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi.

c) Plot

Plot merupakan jalan cerita, dimulai dari tahap pengenalan, penanjakan, klimaks, anti klimaks, hingga tahap paling akhir yaitu penyelesaian. Kenny dalam Nurgiyantoro (2013:113) mengungkapkan plot sebagai peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang tidak bersifat sederhana, karena pengarang menyusun peristiwa-peristiwa itu berdasarkan kaitan sebab-akibat.

1.7.2 Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar teks sastra. Dalam unsur ekstrinsik, Penulis menggunakan teori perkembangan kepribadian Erik H. Erikson yang menjelaskan tahapan-tahapan perkembangan individu sepanjang seluruh siklus kehidupan mereka. Erikson mengidentifikasi delapan tahap perkembangan yang membentang dari masa bayi hingga usia tua. Berikut ini merupakan tipe kepribadian di setiap tahapan perkembangan menurut Erikson, yaitu :

(1) Kepercayaan vs Ketidakpercayaan, (2) Otonomi vs Perasaan malu dan Ragu-ragu, (3) Inisiatif vs Kesalahan, (4) Kegigihan vs Inferioritas, (5) Identitas vs Kebingungan peran, (6) Keakraban vs Isolasi, (7) Generativita vs Stagnasi, (8) Integritas vs Keputusasaan (Alwisol, 2022: 99-113).

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis untuk mendeskripsikan permasalahan penelitian yang kemudian dianalisis. Penulis juga menggunakan metode studi pustaka, yaitu dengan mengumpulkan data dari

sumber prime berupa anime *Sakamichi no Apollon*, serta buku teori, jurnal ilmiah, e-book, dan situs terpercaya untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan topik yang akan diteliti. Kemudian dilanjutkan dengan menganalisis tokoh dan penokohan melalui metode Showing, Menganalisis plot, latar serta menggunakan teori perkembangan kepribadian dari Erikson untuk mendukung tema.

1.9 Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat dan wawasan bagi para pembacanya. Berikut manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari skripsi ini.

1. Manfaat Teoritis

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi para pembaca yang ingin meneliti karya sastra melalui ilmu psikologi kepribadian dengan menggunakan teori perkembangan kepribadian dari Erik H. Erikson.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan penulis mengenai kepribadian seseorang, karna kepribadian merupakan salah satu aspek dasar dalam interaksi manusia, dengan memahami keunikan seseorang adalah kunci dalam membangun hubungan yang bermakna dalam masyarakat.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Sistematis penyajian penelitian ini disusun sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini membahas latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penyusunan skripsi.

Bab II Kerangka Teori

Bab ini membahas teori-teori yang berhubungan dengan unsur struktural sastra yang terdiri dari tokoh dan penokohan, latar dan plot dalam anime *Sakamichi no Apollon* dan teori perkembangan kepribadian dari Erik H. Erikson sebagai acuan dalam analisis anime *Sakamichi no Apollon*.

Bab III Perkembangan Kepribadian Tokoh Nishimi Kaoru Dalam Anime *Sakamichi No Apollon* Karya Kodama Yuki

Bab ini membahas analisa unsur intrinsik yang terdiri dari tokoh dan penokohan, latar, dan plot. Serta penjelasan mengenai perkembangan kepribadian tokoh Nishimi Kaoru yang dianalisis melalui teori perkembangan kepribadian Erik H. Erikson dalam anime *Sakamichi no Apollon* karya Kodama Yuki.

Bab IV Simpulan

Bab ini membahas kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.