

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Karya sastra merupakan hasil kreativitas manusia yang dituangkan dalam bentuk tulisan atau lisan. Menurut Nurgiyantoro (2010), karya sastra adalah hasil ciptaan manusia dalam bentuk tulisan yang memiliki nilai estetika, emosional, dan intelektual, serta dapat mencerminkan pengalaman hidup, budaya, dan pemikiran penulisnya. Dalam perkembangan zaman, karya sastra mengalami transformasi, tidak hanya terbatas pada bentuk tulisan, tetapi juga merambah ke media lain, salah satunya yaitu *anime*.

Anime (アニメ) adalah kata bahasa Jepang yang merupakan singkatan dari *animēshon* yang berarti animasi. Animasi merupakan teknik membuat gambar yang tidak bergerak terlihat seperti bergerak. Ketika satu gambar dikumpulkan kemudian diurutkan dan ditampilkan satu per satu secara cepat, gambar akan terlihat bergerak ([https://www.weblio.jp/content/ アニメ](https://www.weblio.jp/content/アニメ)). Sedangkan menurut Maestri & Adindha (2006), animasi dijelaskan sebagai seni dasar dalam mempelajari gerak suatu objek, gerakan merupakan fondasi utama agar suatu karakter terlihat nyata. Gerakan memiliki hubungan yang erat dalam pengaturan waktu dalam animasi.

Animasi masuk ke Jepang pada tahun 1896 dari luar negeri. Jepang memproduksi film animasi pertamanya pada tahun 1900 yang kemudian dirilis pada tahun 1909. PT. Toei yang dikenal sebagai salah satu perusahaan film terbesar meluncurkan “*Toei Animation*” kemudian mereka mulai fokus membuat animasi khas Jepang dan mulai memproduksi animasi yang berjudul “*Hakujaden*” yang awalnya dari perusahaan Hong Kong. Pada tahun 1960 komikus animator Tedzuka Osamu mendirikan “*Mushi Production*” dan mulai memproduksi animasi yang berjudul “*Tetsuwan Atomu*” atau

yang biasa dikenal dengan “*Astro Boy*”. Animasi tersebut kemudian menjadi serial *anime* pertama di Jepang (<https://contest.japias.jp/tqj14/140351/history.html>).

Anime yang merupakan salah satu dari budaya yang paling populer di seluruh dunia ini tidak hanya menarik perhatian dengan cerita yang seru, tetapi juga sering kali mencerminkan kehidupan tokoh utamanya yang dapat menginspirasi penikmatnya untuk lebih menghargai perjuangan dan nilai kehidupan. Tokoh di dalam cerita *anime* digambarkan dengan emosi yang mendalam hingga menyerupai manusia aslinya, sehingga penonton merasa lebih terhubung dengan tokoh di dalam ceritanya tersebut. Setiap perjalanan yang dijalani oleh karakter-karakter yang ada di dalam *anime* menggambarkan tantangan dan pencapaian yang sering kali dihadapi oleh seseorang di kehidupan nyata, serta memiliki pesan dan nilai moral yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari bagi para penontonnya.

Untuk memahami sebuah karya ada beberapa pendekatan yang bisa digunakan untuk memahami suatu karya sastra (Sarjani, et al., 2019). Karya-karya inilah yang sering kali diminati dari berbagai kalangan baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa hingga ke luar negeri. Dengan adanya media yang menyediakan *streaming anime*, penggemarnya dapat dengan mudah mengakses serta memperluas jangkauan penggemarnya ke berbagai negara. Ini yang membuat budaya *anime* terus berkembang dan dinikmati oleh orang-orang di seluruh dunia.

Hajime Koumoto adalah komikus asal Jepang yang memulai debutnya pada tahun 2019 setelah memenangkan penghargaan Akatsuka. *Mashle* merupakan *manga* yang menjadi karya serial pertamanya yang terbit di majalah *Weekly Shounen Jump* dari Januari 2020 hingga Juli 2023. Serial *anime Mashle: Magic and Muscles* dirilis pada April 2023 dan diproduksi oleh Studio A-1 Pictures dan sudah memiliki dua *season* yang berjumlah masing-masing 12 episode. Koumoto sendiri tidak menyangka bahwa *Mashle* akan diangkat menjadi serial *anime* seperti yang dikatakannya di media sosial (<https://times.abema.tv/articles/-/10077440>).

Mashle: Magic and Muscles bercerita tentang seorang pemuda bernama Mash Burnedead yang hidup bersama ayah angkatnya di dunia fantasi sihir. Di dunia ini, orang-orang yang memiliki kekuatan sihir memiliki tanda di wajahnya. Namun Mash yang memiliki kelainan dimana ia tidak memiliki kekuatan sihir sama sekali tidak mempunyai tanda di wajahnya sama sekali. Karena itu, ayah angkatnya melatih otot tubuh Mash dari kecil hingga Mash tumbuh dengan kekuatan fisik yang melampaui kebanyakan manusia pada umumnya. Mash merupakan pemuda yang memiliki wajah datar dan jarang berbicara. Ia juga sangat menyukai kue sus.

Pada episode satu *Mashle: Magic and Muscles*, Mash yang ingin membeli kue sus ke kota ketahuan oleh orang-orang di kota karena wajahnya kelihatan tidak memiliki tanda. Oleh sebab itu, ia dikejar oleh anggota polisi sihir hingga ke rumahnya yang berada di hutan yang jauh dari kota. Mengetahui itu, ayah angkat Mash yang Mash panggil kakek, Regro, yang merupakan keluarga satu-satunya yang dimilikinya menyuruh Mash untuk pergi olahraga ke luar rumahnya agar tidak tertangkap oleh polisi sihir. Namun polisi sihir mengancam Regro untuk memberitahu dimana ia berada dengan kekerasan. Meskipun Regro tahu bahwa membiarkan seseorang tanpa tanda di wajahnya hidup di dunianya itu ilegal, ia tetap bersikeras untuk menyembunyikan keberadaan Mash. Mash yang sudah selesai berolahraga dan segera pulang ke rumahnya mendapati Regro yang tengah diancam pun langsung menolong kakeknya itu dengan pukulan. Brad si polisi sihir yang menyadari dan tertarik dengan kekuatan tidak biasa Mash pun membuat kesepakatan dengannya dimana ia harus pergi bersekolah di akademi sihir dan menjadi murid terbaik yang disebut dengan visioner suci di sana. Kalau tidak, ia tidak akan membiarkan kedua kakek dan cucu ini hidup dengan tenang. Ini yang membuat Mash termotivasi untuk langsung menyetujui kesepakatan tersebut karena ia ingin hidup tenang dengan kakeknya.

Motivasi merupakan dorongan yang muncul dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan. Motivasi bisa saja terjadi secara sadar maupun tidak sadar. Ketika seseorang memiliki sesuatu yang dapat mendorong kemauannya, ia akan

terdorong untuk mencapai tujuannya dengan lebih cepat. Menurut Uno (2007:39), motivasi adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang yang diindikasikan dengan adanya hasrat dan minat, dorongan dan kebutuhan, harapan dan cita-cita, penghargaan, dan penghormatan. Motivasi menurut Alderfer dikemukakan dari teori lanjutan piramida hirarki kebutuhan manusia Abraham Maslow yang dikembangkan menjadi teori ERG. ERG adalah teori mengenai motivasi yang dikemukakan oleh Clayton Paul Alderfer dimana sebuah motivasi dapat terbentuk dari tiga aspek yang terdiri dari *Existence* (keberadaan), *Relatedness* (hubungan), dan *Growth* (perkembangan). Teori ini menggantikan lima aspek kebutuhan dasar menjadi hanya tiga. Perbedaan besar dari teori Maslow adalah menurut Alderfer, manusia bisa memiliki lebih dari satu kebutuhan di waktu yang sama, dan bila satu aspek kebutuhannya belum terpenuhi, kebutuhan dari aspek lainnya akan menjadi lebih besar.

Penulis memutuskan untuk meneliti lebih dalam tentang motivasi karakter utama *anime Mashle: Magic and Muscles*, yaitu Mash Burnedead, sebagai bahan penelitian skripsi karena tokoh Mash ini digambarkan sebagai tokoh pemuda yang memiliki wajah datar dan pendiam, namun ia sangat berpikiran positif dan penuh keyakinan. Penulis akan menganalisis bagaimana motivasi Mash ini berkembang dan juga bagaimana karakter Mash berperan positif terhadap sekelilingnya dengan menggunakan teori ERG.

1.2. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Artikel yang ditulis oleh Henny Hidajat (2014) di Jurnal RupaRupa yang berjudul “Analisa Visual Tokoh-Tokoh Dalam Animasi Studio Ghibli”. Pada artikel ini dapat diketahui bahwa karakter seseorang dapat berubah karena hal-hal yang dialami setiap karakternya, seperti motivasi, pendewasaan diri, dan lain-lain. Persamaan artikel ini dengan penelitian yang penulis teliti yaitu sama-

sama membahas tentang perubahan karakter karena hal tertentu. Perbedaan dari artikel ini dengan penelitian yang penulis teliti yaitu pembahasan utamanya yang bila pada artikel ini lebih mengarah ke analisis visual dan karakter dalam animasi Studio Ghibli, sedangkan pada penelitian yang penulis teliti lebih mengarah ke analisis motivasi tokoh utama animasi *Mashle: Magic and Muscles*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Akbar Jumalladi (2020) yang berjudul “Motivasi Tokoh Nico Robin Pada *Anime One Piece* Karya Eiichiro Oda”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tokoh Robin termotivasi teman-temannya yang menyayanginya. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis teliti yaitu sama-sama membahas tentang motivasi tokoh. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis teliti yaitu teori yang digunakan oleh Akbar Jumalladi adalah teori hierarki kebutuhan bertingkat oleh Abraham Maslow, sedangkan penulis menggunakan teori motivasi ERG oleh Clayton Alderfer.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ayuningati Vincentia Intan Andini (2022) yang berjudul “Motivasi Sakuragi Hanamichi Dalam *Anime Slam Dunk* Karya Takehiko Inoue”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa karakter Sakuragi memiliki hal-hal yang memotivasinya. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis teliti yaitu sama-sama membahas tentang motivasi karakter. Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis tulis yaitu objek penelitiannya.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Kumala Elinda Tri (2019) yang berjudul “Motivasi Pemenuhan Kebutuhan Pada Tokoh Kiki Dalam *Anime Majo No Takkyubin* Karya Hayao Miyazaki”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa karakter Kiki memiliki beberapa hal yang memotivasinya seperti bertemu dengan orang-orang yang membuatnya termotivasi. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis teliti yaitu sama-sama

membahas tentang motivasi karakter. Sedangkan perbedaan dari penelitian terdahulu dan penelitian yang penulis teliti yaitu objek penelitiannya.

1.3. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Tokoh utama *anime Mashle: Magic and Muscles* yang tidak memiliki kekuatan sihir di dunia sihir.
2. Pandangan orang-orang di dunia sihir mengenai orang yang tidak memiliki kekuatan sihir.
3. Dunia sihir yang mengharuskan orang yang tidak memiliki kekuatan sihir dihapuskan.

1.4. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar permasalahan yang ada dapat dibahas dengan jelas dan terarah. Untuk itu, penulis membatasi penelitian ini tentang Motivasi pada Tokoh Utama dalam *Anime Mashle: Magic and Muscles* Karya Hajime Koumoto Menurut Teori Motivasi ERG Oleh Clayton Alderfer. Dengan menggunakan teori motivasi ERG, penulis dapat menggali lebih dalam mengenai motivasi karakter Mash yang tidak dapat menggunakan sihir untuk bertahan hidup di dunia sihir pada *anime* ini. Dengan ini penulis dapat menjelaskan tahapan kebutuhan yang dibutuhkan oleh tokoh Mash dalam mewujudkan motivasinya dalam *anime Mashle: Magic and Muscles* karya Hajime Koumoto.

1.5. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi tokoh Mash untuk menjadi murid terbaik meskipun tidak memiliki kekuatan sihir di akademi sihir pada *anime Mashle: Magic and Muscles*?
2. Bagaimana tokoh Mash memotivasi orang-orang di sekitarnya tentang pandangannya mengenai orang-orang yang tidak memiliki kekuatan sihir pada *anime Mashle: Magic and Muscles*?

1.6. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis cara tokoh Mash termotivasi menjadi murid terbaik di akademi sihir meskipun tidak memiliki kekuatan sihir.
2. Menganalisis cara tokoh Mash memotivasi orang-orang di sekitarnya sehingga pandangannya mengenai orang-orang yang tidak memiliki kekuatan sihir berubah.

1.7. Landasan Teori

1. Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik menurut Nurgiyantoro (2013:30) adalah unsur- unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Maksud dari membangun karya sastra itu adalah unsur yang ada di dalam karya sastra itu sendiri. Unsur intrinsik yang penulis akan bahas yaitu tokoh dan penokohan, alur, dan juga latar.

2. Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik menurut Nurgiyantoro (2018) adalah unsur yang berada di luar karya fiksi yang mempengaruhi lahirnya karya namun tidak menjadi bagian di dalam karya fiksi itu sendiri.

a. Motivasi

Motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar maupun tidak sadar untuk melakukan sesuatu dengan tujuan tertentu. Menurut Weiner (1990), motivasi adalah kondisi internal yang membangkitkan seseorang untuk bertindak, mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu, dan membuat individu tersebut untuk tetap tertarik dalam kegiatan tertentu. Dengan adanya motivasi, seseorang dapat terbantu dalam mengerjakan sesuatu. Hal itu juga yang dapat meningkatkan percaya diri seseorang dalam kegiatan yang mereka kerjakan. Jika tidak ada motivasi, seseorang bisa saja kehilangan semangat dalam mencapai tujuannya. Maka dari itu peran motivasi sangatlah penting untuk seseorang.

b. Teori ERG (*Existence, Relatedness, Growth*)

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori Motivasi ERG (*Existence, Relatedness, Growth*) oleh Clayton Alderfer. Teori ini dikembangkan antara tahun 1961 dan 1978. Alderfer menjelaskan bagaimana studi empiris yang memvalidasi ERG dilakukan di sebuah pabrik di Easton, Pennsylvania, dan kemudian dikembangkan lebih lanjut dengan pembangunan studi empiris lain di fasilitas yang lebih besar, dimana pengukuran ditingkatkan dan disajikan dalam disertasi.

1.8. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah jenis penelitian kualitatif dengan metode simak dan catat. Menurut David Williams (1995), penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah, dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah. Penelitian kualitatif ini digunakan agar penjelasan suatu fenomena dengan cara pengumpulan data ini menunjukkan pentingnya kedalaman dan detail suatu data yang diteliti. Pengumpulan data yang dilakukan untuk menulis penelitian ini berisi data primer yang didapatkan dari *anime Mashle: Magic and Muscles* dan juga data primer yang didapatkan dari internet dan dari sumber lainnya, serta data sekunder yang berupa buku serta artikel dari internet yang menyediakan informasi tentang pembahasan yang berhubungan dengan penelitian ini. Penulis juga melakukan pemeriksaan kembali dengan orang Jepang agar lebih pasti dan agar tidak terjadi kesalahan pada penulisan naskah dialog yang disimak langsung dari *anime Mashle: Magic and Muscles*.

1.9. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini memberikan pemahaman lebih d'-alam tentang kebutuhan manusia, dan juga memberikan pemahaman tentang penerapan teori ERG dalam mengidentifikasi kebutuhan peneliti dan pembaca dalam proses pembelajaran ataupun pengembangan diri.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi setiap pembaca tentang motivasi yang bermanfaat. Selain itu, pemahaman tentang motivasi tokoh utama *Mashle: Magic and Muscles* dapat digunakan sebagai acuan dalam menganalisis karakter lainnya yang serupa dalam tema cerita yang sama. Hasil dari penelitian ini

juga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pembaca terhadap cara motivasi karakter mempengaruhi alur yang terdapat di dalam cerita.

1.10. Sistematika Penyusunan Skripsi

Bab I merupakan bab pendahuluan. Bab ini berisi latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penyusunan skripsi.

Bab II merupakan bab yang berisi tentang kajian teori dalam *anime Mashle: Magic and Muscles*.

Bab III merupakan bab yang berisi tentang analisis motivasi tokoh Mash pada *anime Mashle: Magic and Muscles* menggunakan teori motivasi ERG menurut Clayton Alderfer.

Bab IV merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan. Bab ini merupakan kesimpulan dari hasil penelitian pada bab-bab sebelumnya.