

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Menurut Weiland Weiland, *character arc* adalah dimana karakter tersebut mengalami perkembangan secara pribadi dalam cerita dan berubah dalam beberapa cara. Perjalanan yang dilakukan suatu tokoh dalam cerita, dimulai dari titik awal dan sepanjang perjalanan yang dilakukan, tokoh mendapatkan pelajaran pelajaran yang membuatnya berkembang. Dengan perjalanan tokoh tersebut, penonton dapat melihat dan merasakan apa yang telah dialami oleh tokoh yang berkembang dan menemukan hal yang baru dalam perjalanannya karena ada ikatan emosional yang terbentuk.

Setelah membaca teori dari Weiland (2016) penulis tertarik untuk mengamati perkembangan karakter pada tokoh Frieren dalam anime *Sousou no Frieren* yang menceritakan tentang tokoh bernama Frieren yang merupakan ras *Elf*, ras yang memiliki umur yang sangat panjang. Frieren dan rekan rekkannya telah berhasil mengalahkan raja iblis di dunianya yang dipimpin oleh seorang manusia bernama Himmel dan juga sebagai pahlawan, Heiter seorang pendeta, dan Aizen sebagai petarung garis depan. Setelah raja iblis dikalahkan, era kedamaian pun terjadi. Setelah itu Frieren berpetualang selama 50 tahun dan setelah kembali ke kota dimana rekan rekannya tinggal, dia terkejut dengan perubahan yang dialami oleh rekan rekannya itu. Frieren kembali juga untuk mengajak mereka melihat hujan meteor Era yang sebentar lagi akan terjadi. Setelah melihat hujan meteor Era

itu, Himmel, sang pahlawan meninggal karena usianya yang sudah tua. Akibat dari kematian Himmel, Frieren memutuskan berpetualang dengan bertujuan lebih mengenal dekat manusia dan orang-orang terdekatnya. Hal ini membuat peneliti penasaran dan ingin tahu seperti apa perubahan yang terjadi dan prosesnya karakter Frieren berubah, sehingga peneliti memutuskan untuk mengamati tema tersebut.

Sousou no Frieren atau (葬送のフリーレン), dirilis di Indonesia dengan judul berbahasa Inggrisnya yaitu, *Frieren After The End*, adalah seri animasi Jepang yang diangkat dari *manga* dengan judul yang sama, ditulis oleh Kanehito Yamada dan diilustrasikan oleh Tsukasa Abe. *Manga* dari *anime* ini telah diserialisasikan oleh majalah *Weekly Shonen Sunday* terbitan *Shogakukan* sejak April 2020, dan bab lainnya dikumpulkan dalam 12 volume tankoubon pada Desember 2023. *Manga* tersebut diadaptasikan menjadi sebuah animasi yang diproduksi oleh studio Madhouse dan tayang perdana mulai dari September 2023

*Anime* 「アニメ」 adalah animasi dari Jepang yang digambar manual ataupun menggunakan teknologi komputer. Kata *anime* merupakan sebuah singkatan dari kata *animation* dalam bahasa Inggris. Perkembangan anime sebagai salah satu produk kreatif media Jepang pada awalnya dipengaruhi oleh animasi 3D buatan Amerika, terutama karya *Studio Disney*. Anime yang terinspirasi dan mencapai popularitasnya adalah *Tetsuwan Atomu* 「鉄腕アトム」 yang lebih dikenal dengan *Astro Boy* karya Tezuka Osamu yang dirilis pertama kalinya pada tahun 1952. Pada saat ini, anime sudah mempunyai ciri khasnya sendiri dan tidak

lagi hidup di dalam bayang-bayang perusahaan Disney. *Anime* mengalami perkembangan yang sangat pesat dari segi grafis, karakter, serta alur cerita yang lebih menarik dan seru untuk dinikmati. Perkembangan anime yang begitu cepat membuat *Anime* dapat dikenal banyak dan menarik masyarakat dunia untuk meminatinya, salah satunya adalah *anime* Naruto, One Piece, Dragon Ball, Bleach, Detektive Conan, dan Sousou no Frieren.

Seiring dengan perkembangannya zaman, karya sastra tidak hanya dapat dinikmati dalam bentuk media tulisan saja, kini banyak karya sastra yang disajikan dalam bentuk audio-visual ataupun dikemas ke dalam bentuk animasi. Karya sastra yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah anime. Seiring perkembangan zaman, anime juga menyajikan sebuah karya sastra.

Karya sastra merupakan karya bahasa yang bersifat kreatif dan sebuah produk dari imajinasi pengarang. Menurut Sudjiman dalam Sitti Rabiah (1986,68) karya sastra adalah karya lisan atau tertulis yang memiliki berbagai ciri keunggulan seperti keorisinilan, keartistikan, keindahan dalam isi dan ungkapannya. Sastra merupakan sebuah karya atau kegiatan seni yang tidak memiliki batasan. Meskipun tidak memiliki sebuah batasan, para ahli sastra memiliki aturanaturan guna membedakan jenis karya satu dengan yang lain.

Dari hasil karya sastra tersebut pengarang cerita dapat menuangkan ekspresi perasaan, pengalaman, emosi serta menunjukkan suatu peristiwa, ide, gagasan, dan juga nilai nilai kehidupan di dalam setiap media dari karya tersebut. Karya sastra

juga tidak hanya untuk hiburan semata, namun juga dapat memberi pesan terhadap suatu keadaan agar mampu menstimulus kesadaran para penikmatnya.

Karya sastra merupakan sebuah aktivitas psikologis. Walaupun keduanya terlihat berbeda jauh, namun keduanya dapat saling melengkapi. Sastra dapat merepresentasikan suasana sebuah jiwa, pemikiran ataupun emosi dari pengarang cerita itu sendiri. Representasi tersebut dapat dimasukkan kedalam element pembangun dalam sebuah cerita, mungkin itu dari segi alur atau plot maupun karakterisasi dari tokoh yang ada didalamnya. Karya sastra juga dapat digunakan untuk mengenal sekelompok manusia dan budayanya dalam periode waktu tertentu. Oleh sebab itu kebanyakan unsur yang ada pada karya sastra meliputi norma-norma yang tumbuh dalam masyarakat dan sebuah realita sosial. Melalui karya sastra kita dapat melihat bagaimana watak atau karakter seseorang yang tercermin dalam peranannya.

Menurut Lajos Egri dalam Santosa dkk (2008,91) perwatakanlah yang paling utama dalam lakon. Tanpa perwatakan tidak akan ada cerita, tanpa perwatakan tidak bakal ada plot. Padahal ketidaksamaan watak akan melahirkan pergeseran, tabrakan kepentingan, konflik yang akhirnya melahirkan cerita (A. Adjib Hamzah dalam Santosa dkk 2008, 91). Berdasarkan pemaparan pemaparan diatas, penulis tertarik untuk meneliti perkembangan karakter utama dari *anime* Sousou no Frieren. Pengembangan karater dalam *anime* Sousou no Frieren akan dianalisis menggunakan teori K.M Weilan (2016) dalam ranah psikologi sastra.



## **B. Rumusan dan Batasan Masalah**

### 1). Rumusan Masalah

1. Bagaimana Tokoh dan penokohan karakter dalam anime Sousou no Frieren?
2. Bagaimana pengembangan karakter Frieren pada anime Sousou no Frieren menggunakan teori Weiland 2016?

### 2). Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada di atas, penelitian ini hanya dibatasi pada Anime Sousou no Frieren dengan 28 episode sebagai objek analisis.

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### 1. Tujuan Penelitian

- a. Mendeskripsikan tokoh dan penokohan pada karakter anime Sousou no Frieren.
- b. Mendeskripsikan pengembangan karakter tokoh utama dengan menggunakan teori perubahan karakter oleh Weiland 2016.

### 2. Manfaat Penelitian

#### a. Manfaat Teoritis

- 1) Dapat mendeskripsikan tokoh dan penokohan karakter yang ada didalam anime Sousou no Frieren.
- 2) Dapat mendeskripsikan perubahan karakter Frieren dalam *anime* Sousou no

Frieren dengan pendekatan psikologi sastra berdasarkan teori Weiland (2016).

b. Manfaat Praktis

- 1) Menambah pengetahuan dengan menganalisis tentang ilmu sastra terutama di bidang psikologi sastra.
- 2) Mengetahui lebih dalam karakter Frieren dalam *Anime Sousou no Frieren*.
- 3) Diharapkan dapat membantu sebagai referensi penelitian selanjutnya.

**D. Definisi Operasional**

1). Anime

*Anime* sendiri merupakan istilah serapan oleh orang Jepang seperti yang diungkapkan oleh Kurnia (2006:202) yang mengatakan bahwa istilah *anime* sendiri merupakan penjepangan kata *animation* dari bahasa Inggris, maka jika diubah kedalam bahasa Jepang menjadi アニメーション (*animeshon*), lalu disingkat menjadi アニメ (*anime*).

2). Perubahan karakter Karakter

Menurut Weiland dalam buku *Creating Character Arcs* (2016) atau pembuatan alur karakter, *character arc* terbentuk dari alur cerita yang digerakan oleh karakter itu sendiri. Perubahan dalam karakter tidak hanya memengaruhi struktur cerita, tetapi juga memengaruhi tema cerita. Maka dari itu *character arc* dapat dikatakan sebagai tema. (2016, 8).

### 3). Sousou no Frieren

Sousou no Frieren atau (葬送のフリーレン), dirilis di Indonesia dengan judul berbahasa Inggrisnya yaitu, *Frieren After The End*, adalah seri animasi Jepang yang diangkat dari *manga* dengan judul yang sama, ditulis oleh Kanehito Yamada dan diilustrasikan oleh Tsukasa Abe. *Manga* dari *anime* ini telah diserialisasikan oleh majalah *Weekly Shonen Sunday* terbitan Shogakukan sejak April 2020, dan bab lainnya dikumpulkan dalam 12 volume tankoubon pada Desember 2023.

*Manga*

#### **E. Sistematika Penulisan**

Bab I adalah Pendahuluan, bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, defeni operasional, hingga sistematika penulisan. Bab II, bab ini menjelaskan tentang Landasan teori yang menjabarkan kumpulan teori dari para ahli mengenai definisi yang berkaitan dengan masalah yang sedang dibahas. Selain itu, di bab ini peneliti juga akan memaparkan berbagai pendapat sebagai analisis dari masalah yang sedang diteliti. Bab III, bab ini menjelaskan mengenai Metodologi Penelitian, menjelaskan mengenai metode penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan sumber data. Bab IV, bab ini menjelaskan mengenai analisis data yang menjelaskan data dari hasil penelitian yang dianalisis dan dikaitkan dengan landasan teori yang telah peneliti uraikan di Bab II. Bab V, bab ini menjelaskan mengenai Kesimpulan dan Saran, pemaparan tentang apa saja yang tekah peneliti

bahas seluruhnya berupa kesimpulan, dimana itu merupakan sebuah hasil penelitian dan tak lupa juga dengan saran.

