

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Aghinia (2012), anime merupakan 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 telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari budaya populer di Jepang bahkan di seluruh dunia dan memiliki penggemar yang setia di berbagai kalangan. Anime seringkali menghadirkan cerita yang kaya akan konflik, emosi, dan perkembangan karakter yang kompleks. Salah satu bagian menarik dari anime adalah tokoh utamanya, yang sering kali menjadi pusat cerita dan representasi tema utama dalam anime tersebut.

Nurgiyantoro (2015) menegaskan bahwa tokoh dalam cerita adalah karakter atau individu yang memainkan peran penting dalam menggerakkan alur dan menghidupkan suatu cerita tersebut. Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya dalam sebuah karya fiksi. Tokoh ini merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Tokoh utama dalam sebuah cerita adalah karakter yang mendominasi perhatian dan memiliki peran sentral dalam alur cerita.

Dalam anime K-On!, tokoh utama seperti Akiyama Mio memegang peranan penting sebagai sosok yang menarik dan kompleks. Mio, yang

dikenal sebagai karakter yang pemalu dan pendiam, sering mengalami konflik batin yang mencerminkan pergulatan emosional remaja pada umumnya. Kepribadiannya yang tertutup dan kecenderungannya untuk menghindari perhatian berlebih menjadi ciri khas yang membedakan Mio dari karakter lain, menjadikannya tokoh utama yang kaya akan sisi psikologis. Salah satu Karakter unik yang dimiliki oleh Akiyama Mio ini memiliki istilah *dandere*, *Dandere* merupakan istilah yang terdiri dari kata 'dan', yang berasal dari kata 'danmari' dengan makna 'diam' atau 'pendiam', yang kemudian digabungkan dengan 'dederere', ditambah dare dare yang merujuk pada arti yang dicintai atau sedang jatuh cinta. *Dandere* adalah sikap yang pemalu dan jarang berbicara. Karakter *dandere* cenderung tidak banyak berbicara kecuali jika ada seseorang yang mengajaknya berbicara terlebih dahulu.

Penggunaan istilah *dandere* oleh penikmat anime tidak hanya mencerminkan pemahaman mereka terhadap karakter-karakter dalam cerita, tetapi juga memperkaya bahasa dan istilah khusus yang digunakan dalam komunitas anime. Istilah-istilah seperti *dandere* menjadi bagian dari koneksi emosional dan identitas yang dibangun oleh penggemar anime di seluruh dunia. Selain *dandere* ada juga beberapa karakter 'dere' lainnya. Di antaranya ada karakter *yandere*, *tsundere*, *kuudere*, dan *dandere*. Masing-masing jenis ini memiliki sifat yang berbeda.

Psikologi sastra memiliki arti sebuah interdisiplin antara psikologi dan sastra. Mempelajari psikologi sastra sebenarnya sama halnya dengan

mempelajari manusia dari sisi dalam. Mungkin aspek ‘dalam’ ini yang acap kali bersifat subjektif, yang membuat para pemerhati sastra menganggapnya berat. Sesungguhnya belajar psikologi sastra amat indah, karena kita dapat memahami sisi kedalaman jiwa manusia, jelas amat luas dan amat dalam (Endraswara, 2008:14).

Berdasarkan latar belakang yang disampingkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang analisis sikap karakter tokoh utama akiyama mio dalam anime *K-On!* Melalui ekspresi dan gaya bicara pada saat sedang berinteraksi secara sosial dengan teman-teman di sekitarnya. Meneliti bagaimana karakter seperti Mio dipresentasikan dan bagaimana penonton bereaksi terhadapnya bisa memberikan wawasan tentang preferensi dan persepsi penonton terhadap karakter dalam anime.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan di atas, maka masalah

yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Unsur-Unsur interinsik apa saja yang membangun anime *K-On!*?
- b. Bagaimana sikap karakter tokoh utama Akiyama Mio dalam anime *K-On!*?
- c. Bagaimana dampak dari sikap karakter tokoh utama Akiyama Mio dalam anime *K-On!*?

C. Fokus Masalah

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah sikap karakter tokoh utama yang diperlihatkan oleh tokoh Akiyama Mio dalam anime *K-On!*.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan.

- a. Untuk mengetahui unsur-unsur Instrinsik apa saja yang membangun anime *K-On!*.
- b. Untuk mengetahui sikap karakter tokoh utama yang di gunakan oleh tokoh Akiyama Mio dalam anime *K-On!*.
- c. Untuk mengetahui dampak dari sikap karakter tokoh utama Akiyama Mio dalam anime *K-On!*.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

- a. Manfaat Teoritis
 - 1) Menambah wawasan dan pengetahuan penetiti serta pembaca tentang sikap karakter tokoh utama.
 - 2) Sebagai acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang akan berhubungan dengan sikap karakter tokoh utama.

- 3) Menambah literatur mengenai jenis-jenis karakter dalam anime, khususnya mengenai karakter dengan sifat karakter tokoh utama, serta peran dan pengaruhnya dalam cerita.

b. Manfaat Praktis

- 1) Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian yang lebih mendalam tentang sikap karakter tokoh utama.
- 2) Dapat menambah wawasan tentang bagaimana sikap karakter tokoh utama dan juga jenis-jenis lainnya.
- 3) Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh peneliti lain di bidang yang sama, sehingga memperkaya diskusi akademis tentang karakterisasi dalam karya sastra.

E. Definisi Operasional

Berikut ini adalah istilah-istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini:

1. Psikologi Sastra

Psikologi sastra adalah kajian sastra yang memandang karya sebagai aktivitas kejiwaan. Pengarang akan menggunakan cipta, rasa, dan karsa dalam berkarya. Begitu pula pembaca dalam menanggapi karya juga tidak akan terlepas dari kejiwaan masing-masing. Psikologi sastra mengenal karya sastra sebagai pantulan kejiwaan Endraswara (2013, 96).

2. *Dandere*

Dandere adalah gabungan dari dua kata dalam bahasa Jepang yakni *danmari* (diam) dan *dere dere*. *Dandere* adalah sebuah kata sifat untuk menggambarkan karakter yang pendiam dan pemalu, namun terkadang melakukan tindakan yang tidak terduga, mengingat sifat awalnya yang pemalu. Karakter ini menjadi lebih berani ketika berduaan dengan orang yang disukainya, atau dapat juga digunakan untuk menggambarkan sifat karakter yang meskipun pemalu, bertindak lebih ekspresif bahkan melebihi karakter yang biasanya. IDWS forum

3. Anime

Menurut Gilles Poltras (Nugroho dkk, 2016, 5) kata anime memiliki dua makna. Pertama, di Jepang, istilah ini digunakan untuk menyebut semua jenis film animasi, tanpa memandang asal negara. Kedua, di luar Jepang, anime merujuk pada film animasi yang berasal dari Jepang. Jadi, terdapat dua pandangan mengenai anime: pandangan orang Jepang, yang menyebut semua jenis animasi sebagai anime, dan pandangan orang non-Jepang, yang membatasi anime hanya untuk animasi buatan Jepang.

F. Sistematika Penulisan

Dalam Penyusunan penelitian skripsi ini berfungsi untuk memberikan langkah-langkah sebuah penelitian. Penelitian ini dibagi menjadi 5 bab yang terdiri dari BAB I Pendahuluan, menerangkan latar belakang, rumusan

masalah, fokus masalah, tujuan dan manfaat, definisi operational, dan sistematika penulisan. BAB II berisi landasan teori yang akan menjelaskan teori-teori yang akan digunakan untuk menganalisis pada BAB IV. BAB III berisi metodologi penelitian, pada bab ini akan membahas metode, prosedur, teknik pengumpulan data, Sumber analisis data. BAB IV Analisis data, pada bab ini peneliti akan menjelaskan dan memaparkan data yang diteliti. BAB V Kesimpulan dan saran, pada bab ini peneliti memaparkan hasil dari keseluruhan bab yang dibahas sebelumnya, dan menjadikan sebuah hasil kesimpulan penelitian.

