

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Karya sastra adalah karya yang bersifat fiktif (rekaan). Sebuah karya sastra meskipun bahannya (inspirasi) diambil dari dunia nyata, tetapi sudah diolah oleh pengarang melalui imajinasinya sehingga tidak dapat diharapkan realitas karya sastra sama dengan realitas dunia nyata. Dengan demikian realitas dalam karya sastra sudah ditambah sesuatu oleh pengarang, sehingga kebenaran dalam karya sastra ialah kebenaran yang dianggap ideal oleh pengarangnya. Kebenaran yang lebih tinggi sehingga sudah sepiantasnya berlaku (Noor, 2007, 11). Seni drama merupakan jenis karya sastra yang menggambarkan kehidupan dan watak suatu tokoh melalui tingkah laku dan dialog. Seiring berjalannya waktu, seni drama pun berkembang menjadi sebuah film yang dapat dinikmati melalui layar lebar. Dan seiring berkembangnya teknologi, lahirlah sebuah karya sastra yang menampilkan gambar bergerak yang kita kenal dengan sebutan film kartun atau animasi.

Kata animasi itu sendiri sebenarnya merupakan penyesuaian dari kata “animation”, yang berasal dari kata dasar “to animate”, yang dalam kamus umum Inggris-Indonesia berarti “menghidupkan” (Wojowasito, 1997). Animasi adalah hasil dari imajinasi seorang seniman yang dituangkan dalam bentuk gambar bergerak atau animasi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan.

Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan kekuatan, semangat, dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Dengan kata lain, animasi adalah suatu karya dimana seorang seniman menggunakan media elektronik untuk memberikan sifat dan emosi kepada suatu gambar atau benda mati serta membuatnya mampu bergerak layaknya makhluk hidup.

Gambar-gambar yang disuguhkan film animasi biasanya adalah gambar-gambar yang unik dan lucu. Hal ini tidak mengherankan jika peminat film animasi ini kebanyakan dari kalangan anak-anak. Namun bukan berarti hanya anak-anak saja yang senang dengan film animasi, banyak dari kalangan remaja dan dewasa yang menyukai jenis karya seni ini, khususnya adalah animasi yang berasal dari Jepang.

Jepang merupakan salah satu negara yang memproduksi film animasi terbesar di dunia. Di Negara ini film kartun lebih dikenal dengan sebutan Anime (アニメ). Anime adalah kependekan dari *Animeeson* (アニメーション), atau Animation. Anime juga merupakan sebuah karya seni kontemporer Jepang yang kaya dan menarik, dengan kekhasan estetika naratif dan visual, yang berakar pada budaya tradisional Jepang dan menjangkau perkembangan seni dan media terkini. Dengan variasi subjek dan materinya, anime adalah sebuah cermin yang berguna pada masyarakat kontemporer Jepang. Selain para penggemar anime berasal dari kalangan yang beraneka ragam, *genre* atau jenis dari setiap anime pun bermacam-macam. Mulai dari *action*, *adventure*, *sports*, *comedy*, *horror*, *drama*, *romance*,

fantasy, sci-fi, slice-of-life, psychological, dan sebagainya. Anime yang akan penulis bahas kali ini adalah anime dengan *genre romance, comedy dan slice of life* berjudul *Yahari Ore no Seishun Rabu Come wa Machigatteiru* yang disutradarai oleh Ai Yoshimura yang diproduksi oleh *Brain's Base* dan ditayangkan di *TBS*. Anime ini mengadaptasi dari serial novel ringan yang dibuat oleh Wataru Watari dengan judul yang sama dan tayang pada 04 april 2013 hingga 27 juni 2013.

Anime ini menceritakan tentang seorang siswa SMA antisosial bernama Hikigaya Hachiman yang memiliki pandangan hidup yang tidak biasa dan tidak memiliki teman ataupun pacar. Ketika dia melihat teman-teman sekelasnya berbicara dengan bersemangat tentang kehidupan remaja mereka, dia bergumam, "Mereka hanyalah sekelompok pembohong". Ketika dia ditanya tentang mimpi di masa depannya, dia menjawab, "Tidak bekerja". Seorang guru meminta Hachiman untuk bergabung dengan Klub Relawan, klub yang menerima dan melakukan permintaan dari murid-murid di sekolahnya dan kebetulan di dalam klub tersebut terdapat seorang gadis tercantik di sekolah, dia bernama Yukinoshita Yukino. Keduanya mengenyampingkan perbedaan prinsip serta idealisme mereka demi membantu dan memberi saran pada orang lain sebagai bentuk kegiatan klub relawan. Kisah ini sedikit banyak menggambarkan berbagai kondisi sosial yang dihadapi para remaja di kehidupan SMA mereka, dimana keadaan psikologis ikut mengendalikan cara mereka berinteraksi.

Pada penelitian ini, peneliti akan menggambarkan kepribadian tokoh utama dengan menggunakan teori psikoanalisis. Penulis menggunakan kajian

psikoanalisis karena kajian tersebut dianggap paling tepat dalam mengkaji pergolakan batin/jiwa dalam diri manusia serta untuk membahas dan menganalisis secara tekstual kepribadian tokoh utamanya. Teori Psikoanalisis yang dipakai dalam menganalisis adalah teori Sigmund Freud. Dan dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan struktur kepribadian Sigmund Freud yang berupa Id, Ego, dan Superego untuk menggambarkan kepribadian tokoh utama.

Alasan penulis memilih anime ini sebagai objek penelitian adalah bahwa penggambaran sifat dan karakter tokoh utama dalam anime ini menurut penulis cukup unik yang digambarkan sebagai sosok anti sosial dalam berinteraksi dengan tokoh lainnya hingga cara dia memecahkan suatu masalah atau konflik yang dihadapinya. Melalui metode analisis tokoh dan penokohan dalam karya sastra, penulis akan memaparkan kepribadian dari karakter tokoh anime ini menggunakan metode psikoanalisis dengan fokus teori Sigmund Freud. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk menulis skripsi yang berjudul “Analisis Kepribadian Tokoh Hikigaya Hachiman Dalam Anime *Yahari Ore No Seishun Rabu Come Wa Machigatteiru* Karya Ai Yoshimura”.

B. Rumusan Masalah dan Fokus Masalah

a. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, hal-hal yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah struktur naratif yang meliputi elemen pokok naratif, hubungan naratif dengan ruang, serta hubungan naratif dengan waktu dalam anime *Yahari Ore no Seishun Rabu Come wa Machigatteiru?*

2. Bagaimanakah struktur kepribadian tokoh utama Hikigaya Hachiman yang meliputi id, ego dan Superego dalam anime *Yahari Ore no Seishun Rabu Come wa Machigatteiru?*

b. Fokus Masalah

Penelitian ini adalah penelitian kepustakaan karena data bersumber dari bahan-bahan pustaka, baik berupa bahan tertulis maupun audio-visual (film animasi). Objek material penelitian ini adalah anime berjudul *Yahari Ore no Seishun Rabu Come wa Machigatteiru*. Adapun objek formalnya adalah psikologi sastra, yakni kepribadian tokoh utama. Penelitian ini menggunakan struktur naratif film yang meliputi elemen pokok naratif, cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, serta hubungan naratif dengan waktu. Penelitian ini berpusat pada tokoh Hikigaya Hachiman dalam anime *Yahari Ore no Seishun Rabu Come wa Machigatteiru* dan membahas kepribadian yang sesungguhnya dari karakter tersebut.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut

a. Mendeskripsikan struktur naratif yang meliputi elemen pokok naratif, hubungan naratif dengan ruang, serta hubungan naratif dengan waktu dalam anime *Yahari Ore no Seishun Rabu Come wa Machigatteiru*.

b. Mendeskripsikan struktur kepribadian tokoh utama Hikigaya Hachiman yang meliputi id, ego dan Superego dalam anime *Yahari Ore no Seishun Rabu Come wa Machigatteiru*.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini ada 2 (dua).

a. Manfaat teoretis yang dapat diambil adalah hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi bagi para pembaca dalam menganalisis kepribadian dengan menggunakan metode psikologi sastra, khususnya dalam mengkaji karya sastra berupa film atau anime.

b. Manfaat praktis yang didapat dari penelitian ini adalah hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tambahan wawasan bagi penulis dan para pembaca mengenai perubahan kepribadian suatu tokoh dalam karya sastra khususnya film atau anime.

D. Definisi Operasional

1. Kepribadian

Menurut Sigmund Freud kepribadian terdiri dari 3 elemen. Ketiga unsur kepribadian itu dikenal sebagai id, ego, Superego yang bekerja sama untuk menciptakan perilaku manusia yang kompleks.

Id adalah Id adalah sistem kepribadian bawaan sejak lahir. Terletak di bagian alam tak sadar. Id berisi semua aspek psikologi yang diturunkan, seperti insting, impuls, dan drives.

Ego merupakan bagian dari ketidaksadaran pikiran manusia. Ego mempunyai fungsi sebagai penyalur keinginan dari Id yang berisi keinginan dan dorongan.

Superego adalah sistem kepribadian yang berisikan nilai atau aturan bersifat evaluative (menyangkut baik dan buruk)

2. Anime

Anime (アニメ) adalah animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Kata anime merupakan singkatan dari "animation" dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi.

Di luar Jepang, istilah ini digunakan secara spesifik untuk menyebutkan segala animasi yang diproduksi di Jepang. Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan bahwa anime dapat diproduksi di luar Jepang. Beberapa ahli berpendapat bahwa anime merupakan bentuk baru dari *orientalisme*.

E. Sistematika Penulisan

Hasil penelitian ini akan disusun menjadi 4 (empat) bab, yaitu pendahuluan, tinjauan pustaka dan kerangka teori, pembahasan, dan kesimpulan.

Bab I Pendahuluan, Bab ini memuat latar belakang, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, definisi operasional serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti.

Bab III Metodologi Penelitian, yang berisi metode penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data, objek penelitian dan sumber data dalam proses penelitian.

Bab IV Pembahasan, yang akan memberikan pembahasan tentang analisis kepribadian tokoh hikigaya hachiman dalam anime yahari ore no seishun rabu come wa machigatteiru.

Bab V Kesimpulan dan Saran, yang berisi kesimpulan dari penelitian ini dan saran kepada pihak-pihak terkait.

