

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk unik. Setiap masing-masing orang punya perbedaan, seperti sifat dan karakter yang berbeda-beda. Ada yang pendiam, cerewet, pemarah, pemalu, perasa, pemberontak dan lain-lainnya. Oleh sebab itu, harus selalu saling menghormati dan saling mengerti akan perbedaan tersebut kesesama. Bukan hanya sifat dan karakternya saja yang berbeda-beda, bahkan dikehidupan sehari-hari pastinya masing-masing orang juga memiliki permasalahan hidup yang tidak sama dan cara mengatasinya pun berbeda-beda.

Ada sebagian orang yang senang mencurahkan kisah hidupnya dengan menceritakannya ke orang lain dengan secara langsung maupun tidak langsung, seperti ditulis menjadi sebuah novel, cerpen ataupun puisi. Agar bisa dibaca oleh banyak orang, tanpa harus mengetahui siapa yang menjadi tokoh utama dalam kisah tersebut asli atau hanya sebuah fiksi. Hal tersebut bisa dimanfaatkan dengan baik oleh orang-orang yang memiliki kemampuan menulis dan imajinasi yang bagus untuk menghasilkan sebuah karya sastra yang bisa memajukan sebuah negara untuk masyarakatnya agar selalu aktif berkarya. Melalui karya sastra ini pengarang bisa mewakili perasaan,

pengalaman batin, dan fenomena kejadian yang diamati oleh pengarang yang terjadi di sekitarnya, baik fiksi maupun non-fiksi.

Karya sastra hadir karena hasil dari imajinasi pengarang, pengamatan, pengalaman langsung pengarang, atau kisah nyata dari kehidupan orang lain yang digambarkan melalui tokoh fiksi. Sebuah karya sastra memang tidak dapat lepas dari pengarangnya sebab lahirnya sebuah karya sastra adalah karena pengarang itu sendiri. Melalui karya sastra ini pengarang bisa mewakili perasaan, pengalaman batin, dan fenomena kejadian yang diamati oleh pengarang yang terjadi di sekitarnya.

Imajinasi (*imagination*) sebenarnya menunjuk pada pengertian *creative thinking*, 'berpikir kreatif', berpikir untuk menciptakan (baca: menghasilkan) sesuatu. dengan berimajinasi, seseorang aktif berpikir memahami, mengkritisi, menganalisis, menyintesis, dan mengevaluasi untuk menghasilkan pemikiran, karya, atau produk (Nurgiyantoro, 2015: 3).

Di zaman modern sekarang ini banyak sekali berbagai macam karya sastra yang disajikan oleh pengarangnya. Bukan lagi sekedar novel, cerpen, puisi, tapi sudah berkembang seperti komik/*manga*, dan dijadikan dalam bentuk audiovisual melalui sebuah film, animasi kartun/*anime*. *Anime* merupakan animasi yang berasal dari Jepang. Seperti halnya animasi kartun-kartun lainnya, di dalam *anime* terdapat berbagai macam jenis cerita yang menjadi sarana hiburan, memberi informasi dan pesan moral yang ada di cerita tersebut. Selain berbagai macam genre, tentunya yang tidak kalah menarik adalah jalan cerita dan serta para tokoh-tokohnya.

Seperti halnya saat membaca suatu cerita baik novel, cerpen, ataupun komik/*manga*, pembaca tentu bukan hanya tertarik alur ceritanya saja tapi juga akan para tokoh dan penokohan di dalam cerita tersebut. Begitu pula saat menonton suatu *anime*, penonton akan disuguhkan secara audiovisual alur cerita seluruhnya serta berbagai macam tokoh beserta karakternya. Membahas tentang tokoh, tentu ada tokoh utama, tokoh pendukung. Dan sama seperti karakter dalam sebuah film, dalam *anime* pun terdapat karakter protagonis dan antagonis.

Penelitian tentang kepribadian tokoh termasuk dalam cabang ilmu psikologi sastra dalam dunia sastra. Menurut Wiyatmi (2011, 28) Psikologi sastra merupakan salah satu kajian sastra yang bersifat interdisipliner, karena memahami dan mengkaji sastra dengan menggunakan berbagai konsep dan kerangka teori yang ada dalam psikologi. Menurut Endraswara dalam Minderope (2010, 201) Penelitian psikologi sastra memiliki peranan penting dalam pemahaman sastra karena adanya beberapa kelebihan seperti: pertama pentingnya psikologi sastra untuk mengkaji lebih mendalam aspek perwatakan; kedua, dengan pendekatan ini dapat memberi umpan-balik kepada peneliti tentang masalah perwatakan yang dikembangkan; dan terakhir, penelitian semacam ini sangat membantu untuk menganalisis karya sastra yang kental dengan masalah-masalah psikologi.

Anime Yakusoku no Neverland adalah salah satu *anime* yang diadaptasi dari seri *manga* Jepang, yang ditulis oleh Kaiu Shirai dan diilustrasikan oleh Demizu Posuka. Kemudian dijadikan sebuah *anime*

dengan judul yang sama, jadwal tayang mulai 10 Januari 2019, dan diproduksi oleh studio CloverWorks (Aobuta, Persona 5 the Animation). Seperti di dalam *manga*, *anime* ini menceritakan tentang adanya sebuah panti asuhan yang bernama Grace Field. Di sana anak-anak diasuh oleh seorang yang mereka sebut dengan sebutan Mama. Mereka tampak hidup bahagia tinggal di sana, sampai pada satu hari ketika salah satu anak akan diadopsi, Emma dan Norman menemukan sebuah fakta yang sangat mengejutkan. Sebagai anak yang paling tua, Emma, Norman dan Rei akhirnya membuat rencana untuk pergi meninggalkan panti asuhan tersebut.

Emma adalah tokoh utama dalam *anime Yakusoku no Neverland*. Tokoh Emma sangat penting dalam setiap alur anime ini. Emma digambarkan sebagai gadis kecil berambut pendek berwarna oranye, dan memiliki mata berwarna hijau oval. Karakter Emma adalah seorang gadis yang ceria dan penuh dengan semangat. Untuk itulah peneliti mengambil tokoh utama dalam *anime* ini untuk dianalisis kepribadiannya. Melalui sebuah *research* yang peneliti lakukan, penelitian tentang kepribadian dapat ditelaah dengan menganalisis penelitian ini menggunakan teori kepribadian Heymans maka peneliti membuat judul “**Analisis Kepribadian Tokoh Utama dalam Anime Yakusoku no Neverland Season1 karya Kaiu Shirai**”.

B. Rumusan Masalah dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

- a. Bagaimanakah kepribadian tokoh utama dalam *anime Yakusoku no Neverland* karya Kaiu Shirai menggunakan teori psikologi kepribadian Heymans?
- b. Apa saja konflik yang dialami oleh tokoh utama dalam *anime Yakusoku no Neverland* Season 1 Karya Kaiu Shirai menggunakan teori Nurgiyantoro?

2. Fokus Masalah

Sesuai dengan penjabaran rumusan masalah di atas, peneliti memberi batasan masalah, agar masalah penelitian tidak menyebar jauh, sehingga penelitian dapat terarah dan terfokus. Maka dalam penelitian ini, peneliti akan membatasi fokus masalah kepribadian tokoh utama menggunakan teori psikologi kepribadian Heymans dan konflik tokoh utama menggunakan teori Nurgiyantoro.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui kepribadian tokoh utama dalam *anime Yakusoku no Neverland* karya Kaiu Shirai menggunakan teori psikologi kepribadian Heymans.

- b. Untuk mengetahui konflik yang terjadi pada tokoh utama dalam *anime Yakusoku no Neverland* karya Kaiu Shirai.

2. Manfaat Penelitian

- a. Menambah pengetahuan dalam menganalisis kajian dalam bidang sastra dalam *anime*.
- b. Mengetahui lebih mendalam mengenai kepribadian tokoh utama dalam *anime Yakusoku no Neverland*.
- c. Diharapkan dapat membantu sebagai referensi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan hal-hal atau judul yang sama.
- d. Membantu memberikan sumbangan pengetahuan khususnya dalam bidang sastra bagi mahasiswa/i khususnya jurusan sastra Jepang di STBA JIA.

D. Definisi Operasional

Definisi operasional di dalam sebuah penelitian bertujuan untuk menghindari kata yang dapat menimbulkan ambiguitas di dalam judul penelitian. Sesuai dengan judul penelitian, “Analisis Kepribadian Tokoh Utama dalam *Anime Yakusoku no Neverland* Season 1 Karya Kaiu Shirai”, maka di bawah ini adalah definisi operasionalnya:

Kepribadian : Pola menyeluruh semua kemampuan, perbuatan serta kebiasaan seseorang, baik yang jasmani, mental, rohani, emosional maupun

yang sosial. Semuanya ini telah ditatanya dalam caranya yang khas di bawah beraneka pengaruh dari luar. Pola ini terwujud dalam tingkah lakunya, dalam usahanya menjadi manusia sebagaimana dikehendaknya (Heuken dalam Kuntjojo 2009, 4)

Tokoh utama : Tokoh yang diutamakan pencitraannya dalam novel yang bersangkutan. Ia merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan (Nurgiyantoro, 2015, 259)

Anime : Animasi khas Jepang, berasal dari kata “*animeshion*” dalam bahasa Inggris. Istilah anime digunakan diluar Jepang untuk menyebutkan segala animasi yang diproduksi Jepang. Anime bisa berupa animasi dengan teknik tradisional (kartun, teknik menggambar dengan tangan) atau pun animasi dengan teknologi komputer (3D, CGI). Dalam anime pun mengandung beberapa unsur dalam film, mulai dari karakter, plot, alur cerita, konsep, sinematografi dan lain- lain (Zakky, 2017).

Yakusoku no Neverland : Dibuat oleh Studio CloverWorks dan berdasarkan manga Posuka Demizu dan Kaiu Shirai dengan nama yang sama. The Promise Neverland adalah salah satu anime musim dingin yang berkesan di musim dingin 2019 (Dalezio, 2020).

Kaiu Shirai : (Japanese: 白井カイウ Shirai Kaiu) adalah nama pena dari seorang seniman dan penulis manga Jepang yang nama asli, jenis kelamin, dan tanggal lahirnya tidak diketahui (peoplepill.com).

E. Sistematika Penelitian

Bab I Pendahuluan. Bab ini memberikan gambaran secara umum tentang skripsi ini yang terdiri atas latar belakang masalah, rumusan dan fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penelitian.

Bab II Landasan Teoretis. Dalam bab ini diuraikan landasan teori yang digunakan sebagai pedoman dalam skripsi ini yaitu meliputi : konsep teori karya sastra, struktur karya sastra, konflik, psikologi sastra, psikologi kepribadian, dan penelitian relevan.

Bab III Metode penelitian. Penjabaran lebih rinci tentang metodologi penelitian yang mencakup beberapa sub pembahasan sebagai berikut: Metodologi penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan sumber data.

Bab IV Analisis Data. Pada bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian dan pembahasan, yang berisi tentang analisis kepribadian dan konflik tokoh utama dalam anime *Yakusoku no Neverland* season 1.

Bab V Kesimpulan dan Saran. Pada bab ini menjelaskan kesimpulan dari hasil analisis data yang didapatkan. Dan memberikan saran yang diperlukan untuk adanya perbaikan kedepannya.