

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Kelainan psikologi kepribadian ganda atau yang dulu biasa disebut sebagai *Multiple Personality Disorder*, sekarang mendapat sebutan atau istilah baru yaitu *Dissociative Identity Disorder* atau **DID**. *Dissociative Identity Disorder* atau DID adalah kondisi berat dimana kepribadian seseorang terbagi menjadi dua atau lebih kepribadian yang berbeda. Salah satu kepribadian dapat mengambil alih kepribadian utama dalam suatu individu atau seseorang.

Kondisi ini termasuk sebuah kondisi yang langka dimana seorang penderitanya biasanya merupakan korban kekerasan di masa lalunya atau pernah mengalami kejadian traumatik. Penderita biasanya menyatakan mengalami kehilangan memori ketika kepribadian lainnya mengambil alih. Menurut Kartono (1981, 93) gangguan identitas disosiatif adalah masalah kejiwaan yang ditandai dengan adanya perubahan perasaan pelaku tentang kepribadian, memori, atau kesadaran.

Masing – masing kepribadian dapat memiliki ingatan yang spesifik dan juga sifat yang spesifik dalam tubuh satu orang. Dalam beberapa kasus, kepribadian – kepribadian tersebut dapat menunjukkan hasil pemeriksaan medis yang berbeda – beda. Menurut

sebagian orang, kasus kepribadian ganda dapat ditelusuri sampai ke masa Paleolitik melalui lukisan di dinding gua tentang sesosok *Shaman* atau dukun purba. Sebagian orang lagi menganggap kejadian kesurupan sebagai salah satu bentuk dari kasus kepribadian ganda. Studi tentang kepribadian ganda adalah salah satu hal yang dipelajari paling awal dalam kajian tentang penyimpangan psikologis (<https://dosenpsikologi.com/kepribadian-ganda>).

Sedangkan sastra menurut Darma dalam Siswanto (2008 : 67) adalah pengungkapan masalah hidup, filsafat, dan ilmu jiwa. Sastra adalah kekayaan rohani yang dapat memperkaya rohani. Sastrawan bisa juga dikatakan sebagai ahli jiwa dan filsafat yang mengungkapkan masalah hidup, kejiwaan, dan filsafat, bukan dengan cara akademis melainkan melalui karya sastra. Karya sastra merupakan produk dari suatu kejiwaan dan pemikiran pengarang yang berada pada situasi setengah sadar atau *subconscious* setelah jelas baru dituangkan ke dalam bentuk secara sadar (*conscious*).

Kejiwaan dan pemikiran pengarang yang berada pada situasi antara sadar dan tak sadar selalu mewarnai proses imajinasi pengarang. Kekuatan karya sastra bisa dilihat dari seberapa jauh pengarang mampu mengungkapkan ekspresi kejiwaan yang tak sadar itu kedalam sebuah cipta sastra (Endraswara, 2008: 96).

Karya sastra pada dasarnya dibagi menjadi dua macam. Karya sastra yang bersifat fiksi dan nonfiksi. Karya sastra nonfiksi yaitu berupa puisi, drama, dan lagu, sedangkan karya sastra yang bersifat fiksi berupa novel, cerpen, esai, cerita rakyat, dan komik.

Berdasarkan uraian di atas karya sastra juga masih ada hubungannya dengan psikologi. Hal ini tidak lepas dari pandangan dualisme yang menyatakan bahwa manusia pada dasarnya terdiri atas jiwa dan raga. Penelitian yang menggunakan psikologi terhadap karya sastra merupakan bentuk pemahaman atas penafsiran sebuah karya sastra dari sisi lain. Psikologi sastra adalah kajian sastra yang memandang karya sebagai aktivitas kejiwaan. Menurut Jatman dalam Endraswara (2008 : 97) karya sastra dan psikologi memang memiliki pertautan yang erat, karena baik sastra maupun psikologi memiliki objek yang sama yaitu kehidupan manusia.

Sebagian besar karya sastra menceritakan kisah kehidupan masyarakat yang didalamnya terdapat permasalahan-permasalahan, sehingga menimbulkan perilaku sosial pada anggota masyarakatnya. Perilaku yang terjadi pada masyarakat tersebut sebagai bentuk kejiwaan dengan gejala-gejala tertentu. Gejala sosial yang mengakibatkan perubahan perilaku dapat dikatakan sebagai proses kejiwaan yang terjadi pada karya sastra. Orang dapat mengamati tingkah laku tokoh-tokoh dalam sebuah roman atau drama dengan pertolongan psikologi. Andai kata tingkah laku tokoh-tokoh tersebut sesuai

dengan apa yang diketahuinya tentang jiwa manusia, ia telah berhasil menggunakan teori-teori psikologi modern untuk menjelaskan dan menafsirkan karya sastra.

Dalam hal ini penulis menghubungkan psikologi dan sastra untuk meneliti sebuah karakter dari anime *Kuroko No Basuke* yang diketahui memiliki salah satu masalah psikologi yaitu kepribadian ganda (*DID*) karakter tersebut adalah Akashi Seijuro salah satu tokoh yang terkenal dari anime *Kuroko No Basuke*

Anime adalah animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Anime adalah 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 (Aghnia, 2012). Kata anime merupakan singkatan dari “*animation*” dalam bahasa Inggris yang merujuk pada semua jenis animasi. Masyarakat Jepang sangat antusias menonton anime dan membaca manga yang dimulai dari anak – anak hingga orang dewasa. Kebanyakan dari mereka tertarik untuk menonton anime karena ceritanya yang beragam, unik, kreatif dan lucu. Latar belakang dari tokohnya juga sangat berkarakter dengan visualisasi yang berbeda – beda, sehingga tak jarang penonton terkesima atau terbawa perasaan saat menonton adegan yang diperankan oleh tokoh favorit mereka.

Cara untuk mengakses atau menonton anime sangat mudah, apalagi sekarang kecanggihan teknologi sudah sangat berkembang. Melalui internet para pecinta anime bisa memilih genre dan judul apa yang ingin ditonton. Mereka bisa *streaming* ataupun men-download di situs legal maupun illegal dengan subtitle yang sudah diterjemahkan dalam bahasa Indonesia.

Kebanyakan anime biasanya merupakan sebuah alih wahana dari manga. menurut Sapardi Djoko Damono (2005: 09) mengartikan alih wahana ialah proses pengalihan dari suatu jenis 'kendaraan' ke jenis 'kendaraan' lain. Sebagai 'kendaraan', suatu karya seni merupakan alat yang bisa mengalihkan sesuatu dari satu tempat ke tempat lain. Wahana diartikan juga sebagai medium yang dipergunakan untuk mengungkapkan, mencapai, atau memamerkan gagasan atau perasaan. Damono, (2018: 12) beberapa istilah yang biasa dikenal dalam kaitanya dengan kegiatan atau hasil alih wahana adalah, ekranisasi, musikalisasi, dramatisasi, dan novelisasi.

Salah satu anime yang mempunyai banyak penggemar adalah *Kuroko no basuke* (黒子のバスケ) karya Tadatoshi Fujimaki. Seperti kebanyakan anime pada umumnya, *Kuroko no basuke* awalnya juga merupakan manga (komik), Manga ini mulai dimuat dalam majalah *Weekly Shōnen Jump* sejak bulan Desember 2008 hingga September 2014, dan bab-bab tunggalnya telah dibundel menjadi 30

volume *tankōbon* oleh Shueisha. Hingga bulan April 2014, *Kuroko's Basketball* telah terjual sebanyak 27 juta kopi dalam bentuk cetak. Manga ini diadaptasi menjadi sebuah seri anime yang diproduksi oleh *Production I.G* dan mulai tayang sejak 8 April hingga 22 September 2012, diikuti musim kedua pada bulan Oktober 2013 serta musim ketiga yang mulai tayang sejak bulan Januari 2015 dengan masing-masing *season* memiliki episode sebanyak 25 episode. Sebuah manga sekuel karya Fujimaki berjudul *Kuroko's Basketball: Extra Game* (黒子のバスケ EXTRA GAME) mulai dimuat dalam *Jump Next!* pada tanggal 29 Desember 2014.

Viz Media telah melisensi manga ini untuk diterbitkan di Amerika Utara. Sebuah film adaptasi dari manga *Kuroko's Basketball: Extra Game* ditayangkan perdana di Jepang pada tanggal 18 Maret 2017. Pada bulan Desember 2015, adaptasi berupa panggung musikal telah diumumkan dan direncanakan untuk digelar pada bulan April 2016.

Kuroko no basuke bercerita tentang SMP Teikou yang memiliki klub basket yang memiliki pemain tangguh dan berbakat yang telah mengalahkan banyak sekolah dan memenangi banyak pertandingan-pertandingan. Pemain inti tersebut disebut "*Generation of Miracles*" (*Kiseki No Sedai*). Setelah mereka semua lulus dari sekolah tersebut, masing-masing dari mereka pergi ke SMA yang berbeda satu sama lain yang memiliki prestasi di klub basket sebelumnya.

Akan tetapi ada satu lagi pemain yang juga merupakan "*Generation of Miracles*", Sang Bayangan Keenam (*The Phantom Sixth Player*). Pemain keenam ini sekarang berada di SMA Seirin sebagai anak kelas satu. Sekarang, Tetsuya Kuroko, Sang Bayangan Keenam dari "*Generation of Miracles*" dan Kagami Taiga, yang merupakan pemain berbakat yang menghabiskan masa SMP-nya di Amerika, ingin membawa Seirin menjadi yang terbaik di Jepang, dengan mengalahkan "*Generations of Miracles*" satu-persatu. Salah satu anggota dari *Kiseki No Sedai* yang cukup terkenal dan memiliki banyak penggemar adalah Akashi Seijuro. Akashi Seijuro adalah mantan Kapten *Kiseki No Sedai* yang kemudian menjadi Kapten SMA Rakuzan. Sejak kecil, Akashi sudah dididik untuk menjadi yang terbaik dalam segala hal sehingga dirinya selalu terobsesi dengan kemenangan.

Setelah beberapa episode berlalu, terungkap bahwa Akashi menciptakan kepribadian baru kemudian, penulis menemukan bahwa menurut penggemar, *mangaka* dari *Kuroko No Basuke* secara tidak langsung memperkenalkan salah satu masalah psikologi yaitu kepribadian ganda melalui salah satu tokoh dari anime *Kuroko No Basuke*. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk meneliti tentang kepribadian ganda yang dimiliki oleh Akashi Seijuro, Untuk itu penulis akan menelitinya dalam skripsi berjudul Analisis Kepribadian Ganda Tokoh Akashi Seijuro Dalam Anime *Kuroko No*

Basuke Karya Tadatoshi Fujimaki.

B. Rumusan dan Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka fokus masalah penelitian adalah sebagai berikut “bagaimana terbentuknya kepribadian ganda yang dimiliki karakter Akashi Seijuro dalam anime *Kuroko No Basuke* karya Tadatoshi Fujimaki?”.

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana tokoh dan penokohan dalam anime *Kuroko No Basuke*
- 2) Bagaimana sifat dari setiap kepribadian tokoh Akashi Seijuro dalam anime *Kuroko No Basuke* karya Tadatoshi Fujimaki?
- 3) Faktor-faktor apa saja yang melatar belakangi terbentuknya kepribadian ganda tokoh Akashi Seijuro dalam anime *Kuroko No Basuke* karya Tadatoshi Fujimaki?

Menurut identifikasi masalah yang ada, maka fokus masalah dalam penelitian ini adalah kepribadian ganda yang dimiliki karakter Akashi Seijuro.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- 1) Untuk menganalisis bagaimana tokoh dan penokohan dalam anime *Kuroko No Basuke* karya Tadatoshi Fujimaki
- 2) Untuk menganalisis bagaimana sifat dari setiap kepribadian tokoh Akashi

Seijuro dalam anime *Kuroko No Basuke* karya Tadatoshi Fujimaki

- 3) Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang melatar belakangi terbentuknya kepribadian ganda tokoh Akashi Seijuro dalam anime *Kuroko No Basuke* karya Tadatoshi Fujimaki

Kemudian, adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

- 1) Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah untuk mengetahui apa itu kepribadian ganda dan faktor penyebabnya
- 2) Manfaat penelitian ini bagi pembaca adalah untuk menambah informasi tentang kepribadian ganda dan faktor penyebabnya
- 3) Manfaat penelitian ini bagi institusi adalah sebagai sumber informasi

D. Definisi Operasional

A. Kepribadian ganda (*Dissosiative Identity Disorder (DID)*)

Gangguan identitas disosiatif ialah salah satu gangguan disosiatif yang paling serius. Kaplan dan Sadock (1997: 109) menyatakan, gangguan identitas disosiatif adalah suatu gangguan disosiatif kronis dan penyebabnya hampir selalu melibatkan suatu peristiwa traumatik, biasanya penyiksaan fisik atau seksual pada masa anak-anak. Dari kutipan tersebut, dijelaskan bahwa gangguan identitas disosiatif merupakan gangguan tidak dapat mengenali diri sendiri yang

parah. Hal tersebut dapat terjadi biasanya karena adanya penyiksaan fisik atau seksual pada saat anak-anak.

B. Psikologi Sastra

Secara definitif, tujuan psikologi sastra adalah memahami aspek-aspek kejiwaan yang terkandung di dalam suatu sastra mengenai pemahaman terhadap tokoh didalamnya. Ada tiga cara yang dilakukan untuk memahami hubungan antara psikologi dan sastra, yaitu dengan memahami unsur kejiwaan pengarang sebagai penulis, para tokoh fiksi dalam sebuah karya sastra, dan unsur kejiwaan pembaca (Ratna, 2003:343 melalui Minderop, 2016:54). Psikologi sastra adalah telaah karya sastra yang diyakini mencerminkan proses dan aktivitas kejiwaan.

C. Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah pelaku cerita setiap tokoh memiliki watak atau karakter. Watak atau karakter setiap tokoh berbeda-beda. Menurut Aminudin dalam Siswanto (2002: 142) tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita Sementara itu, menurut pendapat Nurgiyantoro, penokohan atau perwatakan menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak-watak tertentu dalam sebuah cerita. Lain halnya dengan Stanton yang berpendapat bahwa penokohan disebut sebagai sikap

ketertarikan, keinginan, emosi, dan prinsip moral yang dimiliki tokoh-tokoh tersebut (Nurgiyantoro, 2013: 247).

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa tokoh adalah para pelaku cerita yang memiliki watak dan perilaku yang berbeda-beda sedangkan penokohan adalah karakteristik dari sebuah tokoh.

D. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan sebuah metode atau urutan dalam menyelesaikan sebuah riset, penelitian, maupun karya tulis. Sistematika penulisan dalam skripsi ini terdiri dari : **Bab I** Pendahuluan. Bab ini akan memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang terdiri dari 5 (lima) sub bab yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah dan fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan dari penelitian. **Bab II** Landasan teoretis. Bab ini akan memberikan gambaran mengenai teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian ini yang terdiri dari 5 (lima) sub bab yaitu kepribadian ganda, anime, psikologi sastra, tokoh dan penokohan dan penelitian yang relevan. **Bab III** Metodologi penelitian. Bab ini akan memberikan gambaran mengenai metode penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini. **Bab IV** Analisis

data. Pada bab ini akan memberikan gambaran mengenai paparan data, analisis data dan interpretasi dari hasil penelitian. **Bab V** Kesimpulan dan saran. Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran untuk penelitian selanjutnya.

