

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Karya sastra merupakan karya bahasa yang bersifat kreatif dan sebuah produk dari imajinasi pengarang. Menurut Sudjiman (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 aturan-aturan guna membedakan jenis karya satu dengan yang lain.

Dari hasil karya sastra tersebut pengarang dapat mengekspresikan perasaan, pengalaman, emosi serta mengungkapkan peristiwa, ide, gagasan, dan juga nilai-nilai kehidupan yang dapat diamanatkan di dalam setiap mediana. Karya sastra 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 nampak sangat berbeda jauh, keduanya dapat saling melengkapi. Sastra dapat menrepresentasikan suasana kejiwaan, pikiran maupun emosi dari pengarang. Representasi itu dapat diluapkan dalam element-element pembangun sebuah cerita, entah itu dari segi alur maupun karakterisasi tokoh. Karya sastra juga dapat berguna untuk mengenal 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. Satu hal yang menjadi batas antara psikologi dan sastra adalah, sastra hanya sebatas kejiwaan dari manusia imajiner, sedangkan psikologis adalah kejiwaan dari manusia yang riil.

Psikologi digunakan sebagai ilmu bantu dalam penelitian ini mengingat karya sastra merupakan sebuah aktivitas psikologis. Aspek kemanusiaan dalam suatu karya dapat mengungkapkan kepribadian dari tingkah laku tokoh utamanya yang dapat menjadi gambaran dalam diri manusia. Penokohan merupakan salah satu unsur intrinsik karya sastra. Menurut Santosa dkk (2008,90) perwatakanlah yang paling utama dalam lakon. Tanpa perwatakan tidak akan ada cerita, tanpa perwatakan tidak akan ada alur. Ketidak samaan watak akan melahirkan pergeseran, tabrakan kepentingan, serta konflik yang akan melahirkan sebuah cerita.

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*.

Anime 「アニメ」 adalah animasi dari jepang yang digambar manual ataupun menggunakan teknologi komputer. Kata *anime* merupakan singkatan dari kata *animation* dalam bahasa inggris. Perkembangan *anime* sebagai salah satu produk kreatif media jepang pada awalnya dipengaruhi oleh animasi

buatan Amerika, terutama karya Studio Disney. *Anime* pertama 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 Disney. *Anime* mengalami perkembangan yang sangat pesat dari segi grafik, karakter, serta alur cerita yang lebih menarik dan seru untuk dinikmati. Fenomena perkembangan *anime* yang begitu cepat membuat *Anime* dapat dikenal banyak dan menarik masyarakat dunia untuk meminatinya, salah satunya adalah *anime* *Naruto*, *One Piece*, *Bleach*, *Detektive Conan*, *Tokyo Ghoul*, dan *Violet Evergarden*.

Violet Evergarden 「ヴァイオレット・エヴァーガーデン」 adalah sebuah seri novel ringan Jepang yang ditulis oleh Kana Akatsuki dan diilustrasikan oleh Akiko Takase. Seri ini memenangkan penghargaan utama untuk kategori Novel dalam Penghargaan Kyoto Animation kelima pada tahun 2014, menjadikannya karya pertama yang berhasil memenangkan penghargaan utama dalam salah satu dari tiga kategori (Novel, Skenario, dan Manga). Sebuah adaptasi serial *Anime* berjumlah 13 episode yang diproduksi oleh *Kyoto Animation* dan ditayangkan sejak bulan Januari hingga April 2018, sedangkan film *Animenya* dijadwalkan untuk tayang perdana pada bulan Januari 2020.

Anime ini menceritakan tentang seorang gadis yang bernama Violet. Sebelumnya ia hidup hanya kepada satu tujuan, yaitu menjadi alat tempur dan tangan kaki majikannya yaitu Mayor Gilbert. Namun, setelah perang usai ia kehilangan tujuan hidupnya karena ia harus beradaptasi dengan lingkungan baru yang sangat berbeda dengan keadaan sebelumnya. Karena kehidupan kerasnya di masa lalu, Violet tidak dapat memahami cara kerja perasaan manusia ataupun emosi dirinya sendiri dengan baik. Maka garis besar cerita anime ini adalah perjalanan panjang Violet dalam memahami itu semua serta mendalami perannya di lingkungan sosial yang baru. Karena karakternya yang unik peneliti tertarik untuk membahas bagaimana analisis pengembangan karakter Violet sebagai tokoh utama di anime *Violet Evergarden* berdasarkan teori Erik Erikson dalam ranah psikologi sosial yang bermediakan sastra.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1) Rumusan Masalah

- a. Bagaimana pengembangan karakter tokoh utama dalam *Anime violet evergarden* berdasarkan teori Erik Erikson (kajian psikologi sosial)?
- b. Bagaimana peran tokoh-tokoh pendukung yang mempengaruhi pengembangan karakter tokoh utama yang ada pada anime *Violet Evergarden*?

2) Batasan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada di atas, penelitian ini hanya dibatasi pada *Anime Violet Evergarden* dengan 13 episode

sebagai objek material dan objek analisis. Objek formal yang ada di dalam penelitian ini adalah analisis tokoh-tokoh yang ada pada *anime Violet Evergarden* serta menganalisis pengembangan karakter tokoh utama sesuai dengan teori Erik Erikson dan hanya membahas pendekatan psikologi sosialnya saja.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1) Tujuan Penelitian

- a. Dapat mendeskripsikan analisis tokoh-tokoh yang ada pada *Anime Violet Evergarden*
- b. Dapat mendeskripsikan pengembangan karakter tokoh utama yang ada pada *Anime Violet Evergarden* dengan pendekatan psikologi sosial berdasarkan teori Erik Erikson

2) Manfaat Penelitian

- a. Menambah pengetahuan dalam menganalisis tentang ilmu sastra terutama di bidang psikologi sosial
- b. Mengetahui lebih dalam karakter tokoh utama dalam *Anime Violet Evergarden*
- c. Diharapkan dapat membantu sebagai referensi penelitian selanjutnya.
- d. Diharapkan dapat membantu memberikan sumbangan pengetahuan khususnya dalam bidang sastra bagi mahasiswa/I khususnya jurusan sastra Jepang di STBA JIA

D. Definisi Operasional

- 1) Pengembangan karakter Erik Erikson adalah teori pengembangan karakter di dalam ranah psikologi sosial. Erikson percaya bahwa kepribadian seseorang berkembang dalam beberapa tahapan yaitu tahapan *Trust vs mistrust* (Percaya vs Tidak Percaya), *Autonomy vs Shame and Doubt* (Otonomi vs Malu dan Ragu-ragu), *Initiative vs Guilt* (Inisiatif vs Rasa Bersalah), *Industry vs Inferiority* (Tekun vs Rasa Rendah Diri), *Identity vs Role Confusion* (Identitas vs Krisis Peran), *Intimacy vs Isolation* (Keintiman vs Isolasi), *Generativity vs Stagnation* (Bangkit vs Stagnan), *Integrity vs Despair* (Integritas vs Keputusasaan). (*Childhood and Society*, 1977,222)

E. Sistematika Penulisan

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

seluruhnya berupa kesimpulan, dimana itu adalah hasil penelitian dan tak lupa juga dengan saran.

