

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk ciptaan Tuhan yang sempurna dan memiliki karakteristik yang unik. Manusia mempunyai kemampuan untuk menciptakan sebuah karya sastra dengan kreativitasnya. Karya sastra merupakan sebuah karya imajinatif dari seorang pengarang yang bersifat kreatif dan estetis. Menurut Wellek dan Warren (2016, 1) sastra adalah suatu kegiatan kreativitas sebuah karya seni. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa karya sastra merupakan tempat atau wadah untuk mengumpulkan karya dari seorang pengarang untuk menuangkan imajinatif dan kreativitas pengarang. Kumpulan kalimat dengan bahasa yang indah akan melahirkan sebuah karya sastra.

Sedangkan menurut Nurgiyantoro (2013, 7), karena adanya unsur kreativitas itulah fiksi hadir dengan eksistensinya secara penuh, dapat menampilkan sosok dirinya yang mengandung dan menawarkan sosok kebaruan, serta sifat kompleksitasnya sendiri. Sejalan dengan pendapat tersebut, Ratna (2020, 11) mengatakan bahwa karya sastra didefinisikan sebagai imajinasi dan kreativitas. Sebuah karya sastra meski pun bahannya (inspirasi) diambil dari dunia nyata, tetapi sudah diolah oleh pengarang melalui imajinasinya sehingga tidak diharapkan realitas karya sastra sama dengan realitas dunia nyata. Dengan demikian realitas

dalam karya sastra telah ditambah 'sesuatu' oleh pengarang, sehingga kebenaran dalam karya sastra ialah kebenaran yang dianggap ideal oleh pengarang.

Seiring berjalannya waktu, karya sastra berkembang dengan ragam penyampaian yang lebih nyata. Salah satunya ialah dengan lakon sandiwara atau juga sering disebut dengan drama. Dalam drama, penonton seolah-olah melihat kehidupan dan kejadian yang terjadi dalam lingkungan bermasyarakat. Itu disebabkan karena drama merupakan potret gambaran kehidupan manusia.

Drama mencakup dua bidang seni, yaitu seni sastra (untuk naskah drama) dan seni peran (pementasan). Sebuah naskah drama akan menjadi lengkap atau utuh ketika berhasil dipentaskan. Pementasan drama yang dahulu hanya berbentuk teaterikal bagai opera sabun, kini semakin berkembang seiring berkembangnya ilmu teknologi, menjadi sebuah film yang dapat dinikmati melalui layar televisi. Dan seiring berkembangnya teknologi yang semakin maju, lahirlah sebuah karya sastra yang menampilkan gambar bergerak yang kita kenal dengan sebutan film kartun atau animasi. Animasi merupakan rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan (Utami, 2011, 44).

Sama halnya dengan karya tulis seperti novel dan cerpen, di dalam film animasi juga terdapat unsur-unsur intrinsik seperti alur, tokoh, dan penokohan. Salah satu unsur intrinsik yang menarik perhatian peneliti dalam penelitian ini adalah penokohan. Dimana dalam sebuah karya penokohan suatu tokoh dibuat semenarik mungkin, dan nyata mungkin dengan kepribadian yang berbeda-beda tiap

individunya. Hal ini membuat kisah yang diceritakan menjadi lebih hidup, dan membuat peneliti tertarik untuk menelitinya lebih jauh.

Dalam dunia sastra penelitian tentang kepribadian tokoh termasuk ke dalam cabang ilmu psikologi sastra. Secara umum, psikologi sastra merupakan analisis teks dengan mempertimbangkan relevansi dan peranan studi psikologis. Menurut Alfred Adler (dalam Calvin & Lindzey) Teori Kepribadian adalah suatu konsep kepribadian seseorang selalu sadar dan bergerak. Manusia adalah makhluk sadar, mereka biasanya sadar akan alasan-alasan tingkah laku mereka, inferioritas-inferioritas dan tujuan-tujuan yang mereka perjuangkan. Selain itu manusia juga individu yang sadar akan dirinya sendiri, mampu merencanakan serta membimbing perbuatan-perbuatannya dan menyadari sepenuhnya arti dari perbuatan-perbuatan bagi aktualisasi dirinya sendiri. (Calvin S. Hall & Gardner Lindzey, hlm. 243).

Saat ini, karya sastra seperti komik, cerpen dan novel banyak diadaptasi menjadi film animasi. Menurut Bonnef (1998:7) komik adalah karya sastra bergambar dengan susunan gambar dan kata yang menjadikan sebuah cerita, yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada para pembaca dan pembaca dapat langsung mengimajinasikan sebuah cerita yang ada dalam komik. Adapun Jepang sebagai negara maju juga memiliki film animasi tersendiri yang biasa disebut dengan anime. Anime sendiri biasanya diadaptasi dari manga-manga *best-seller*.

Salah satu komik atau manga yang diadaptasikan ke dalam sebuah film animasi atau anime adalah *Koubou no Otome* (工房の乙女) karya Kei Ohkubo yang

merupakan penulis dari Jepang dan terbitkan pada tahun 2013 melalui komik *Zenon* dan diselesaikan pada tahun 2019. Berdasarkan blog pribadi Kei Okuba, pengarang menuliskan bahwa komik *Koubou no Otome* (工房の乙女) sangat terkenal hingga terjual 300.000 eksemplar dan memenangkan peringkat ke-19 di Manga Taisho pada tahun 2016 yang merupakan acara manga tahunan yang di adakan di Negara Jepang.

Komik atau manga *Koubou no Otome* (工房の乙女) pada tahun 2020, diadaptasi menjadi sebuah film animasi atau anime dengan judul yang berbeda, yaitu *Arte*, diproduksi oleh studio Seven Arcs dan terdiri dari 12 episode. Anime (アニメ) (diucapkan: a ni me, bukan a ni m) adalah animasi Jepang biasanya ditandai dengan gambar berwarna, yang menampilkan karakter dalam berbagai lokasi dan cerita untuk berbagai jenis penonton. Anime dipengaruhi oleh gaya gambar manga atau komik Jepang (Fansuri, 2020, 333).

Berlatarbelakang pada abad ke-16 di Firenze, Italia, kisah anime *Arte* ini memperlihatkan peristiwa-peristiwa sejarah pada zaman Renaisans, dimana pada zaman tersebut merupakan zaman pencerahan bahwa semua orang mempunyai hak untuk berbicara dan bertindak sesuai dengan keinginannya. *Arte* merupakan tokoh perempuan yang terlahir dari keluarga bangsawan dan berbakat dalam seni lukis. Namun bakatnya tidak didukung oleh sang ibu. Pada saat itu usia *Arte* menginjak umur 15 tahun, ibu berkata bahwa *Arte* sudah diusia yang pantas untuk menikah atau menjadi biarawati, dan dengan tega membakar hasil lukisan *Arte*. *Arte*, tanpa sepengetahuan ibunya pergi untuk melamar pekerjaan ke studio-studio lukis untuk

memperlihatkan karya yang ia buat. Namun karyanya ditolak hanya karena ia adalah seorang perempuan. Hingga pada suatu hari tanpa disengaja Arte bertemu dengan Leo, seorang pria yang akan merubah hidupnya, dan membantunya menjadi seorang seniman.

Yang membuat peneliti merasa tertarik dari kisah ini adalah penokohan dari tokoh Arte. Sosok Arte digambarkan dengan sosok gadis muda yang sangat ceria, dan pantang menyerah dalam menghadapi diskriminasi dari lingkungannya, dengan membuktikan kepada dunia bahwa wanita juga bisa melakukan pekerjaan laki-laki pada saat itu untuk menjadi seniman. Sehingga peneliti merasa bahwa keadaan psikologi tokoh Arte dalam Anime berjudul serupa sangat cocok untuk diteliti lebih dalam menggunakan teori psikologi individual dalam perspektif Alfred Adler. Dimana dalam teorinya. Sikap optimis dalam diri Arte sangat sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Adler. Dimana dalam teorinya, Adler menganggap bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Perilaku seseorang pada masa sekarang mencerminkan pandangan akan masa depan yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang deskripsi Anime Arte di atas, juga kepribadian tokoh Arte yang kuat dan sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Alfred Alder. Maka peneliti akan menggunakan anime Arte ini sebagai objek penelitian yang paling sesuai. Sehingga judul dari penelitian ini ialah “Kepribadian tokoh utama Arte dalam anime Arte dalam kajian psikologi individual Alfred Adler.

B. Rumusan dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, untuk memberikan arahan pada suatu penelitian, perlu dibuat rumusan masalah. Berdasarkan penjelasan di atas, permasalahan yang akan di bahas adalah

- a) Bagaimana unsur intrinsik yang meliputi tema, alur cerita (plot), latar(setting) dan tokoh dan penokohan dalam anime Arte karya Kei Ohkubo?
- b) Bagaimanakah kepribadian tokoh Arte dalam anime Arte karya Kei Ohkubo dengan teori Psikologi Individual dari Alfred Adler?

2. Fokus Masalah

Untuk mempermudah dalam menganalisis topik permasalahan, peneliti membatasi ruang lingkup pembahasan, sehingga masalah yang akan dibahas lebih terarah. Di dalam penelitian ini, pembahasan akan memfokuskan pada kepribadian tokoh Arte dalam anime “Arte” karya Kei Ohkubo dengan teori Psikologi Individual dari Alfred Adler.

C. Tujuan dan Manfaat penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

- a) Mendeskripsikan kepribadian tokoh *Arte* dalam anime *Arte* karya *Kei Ohkubo* ditelaah melalui teori Psikologi Individual dari Alfred Adler.
- b) Mengetahui unsur intrinsik yang meliputi tema, alur, latar dan tokoh penokohan dalam anime *Arte Kei Ohkubo*.

2. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

- a) Menambah wawasan atau pengetahuan dalam menganalisa kajian dalam sastra dalam anime.
- b) Dapat mengetahui lebih mendalam mengenai kepribadian tokoh utama dalam anime *Arte*.
- c) Diharapkan dapat membantu sebagai referensi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan kepribadian tokoh utama.
- d) Dapat membantu memberikan sumbangan pengetahuan khususnya dalam bidang sastra bagi mahasiswa/I khususnya jurusan sastra Jepang di STBA JIA.

D. Definisi Operasional.

Untuk menghindari salah pengertian dari penelitian ini, maka penulis merasa perlu untuk menjelaskan definisi dari kata-kata yang terdapat pada judul penelitian ini berdasarkan beberapa sumber.

1. Kepribadian menurut Alfred Adler adalah suatu konsep kepribadian seseorang selalu sadar dan bergerak. Manusia adalah makhluk sadar, mereka biasanya sadar akan alasan-alasan tingkah laku mereka, inferioritas-inferioritas dan tujuan-tujuan yang mereka perjuangkan. Selain itu manusia juga individu yang sadar akan dirinya sendiri, mampu merencanakan serta membimbing perbuatan-perbuatannya dan menyadari sepenuhnya arti dari perbuatan-perbuatan bagi aktualisasi dirinya sendiri. (Calvin S. Hall & Gardner Lindzey, hlm. 243).
2. Psikologi Individual adalah konsep yang menyampaikan sebuah pandangan optimisme tentang manusia yang menitikberatkan sepenuhnya dalam konsep kerja sama sosial dengan menepatkan kesejahteraan sosial di atas kepentingan diri sendiri dan mengembangkan gaya hidup yang mengutamakan orientasi sosial. (Calvin S. Hall & Gardner Lindzey, hlm. 241).
3. Penokohan adalah pelukisan tokoh atau pelaku cerita melalui sifat-sifat, sikap, dan tingkah lakunya dalam cerita (Widayati, 2020, 18)

4. Anime (アニメ) (diucapkan: a ni me, bukan a ni m) adalah animasi Jepang biasanya ditandai dengan gambar berwarna, yang menampilkan karakter dalam berbagai lokasi dan cerita untuk berbagai jenis penonton. Anime dipengaruhi oleh gaya gambar manga atau komik Jepang (Fansuri, 2020, 333).

E. Sistematika Penulisan

Laporan hasil penelitian ini akan penulis paparkan dengan sistematika sebagai berikut :

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah dan fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan. Bab II menguraikan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian, yang terdiri atas teori-teori mengenai teori sosial budaya dan penelitian relevan. Bab III menguraikan tentang metode penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan sumber data yang dilakukan selama peneliti melakukan penelitian. Bab IV menguraikan tentang paparan data, analisis data, dan interpretasi hasil penelitian. Bab V menguraikan tentang kesimpulan dan saran. Pada bab V ini selain kesimpulan yang mengacu pada rumusan masalah, peneliti juga mengemukakan saran-saran yang mengacu pada manfaat penelitian.