

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra adalah kegiatan menciptakan karya dengan keindahan atau nilai tersendiri. Oleh karena itu, sastra dapat diartikan sebagai sebuah karya seni. Pernyataan tersebut dapat dilihat pada kutipan di bawah ini. Sastra adalah kegiatan menciptakan sesuatu, sebuah karya seni. (Warren, 1989) Karya sastra sebagai karya memiliki ciri yang sama dengan karya seni lainnya, namun memiliki ciri khas yang berbeda pada setiap karya dari masing-masing karya sastra. Karya sastra juga mengungkapkan nilai-nilai kehidupan yang ingin disampaikan pengarang. Akan tetapi, peristiwa-peristiwa yang digambarkan dalam sebuah karya sastra berupa peristiwa-peristiwa yang merupakan kehidupan sehari-hari dan imajinasi pengarangnya Febrianty, (2016). Hal ini karena karya sastra memiliki partikularitas dan universalitas. Kutipan berikut menjelaskan kekhasan dan universalitas karya sastra. Secara umum, setiap karya sastra memiliki universalitas dan kekhususan, atau lebih tepatnya, individualitas dan universalitas ada pada saat yang bersamaan. Individu yang dimaksud di sini berarti karya sastra tidak seratus persen unik atau istimewa. (Warren, 1989).

Berbicara mengenai karya sastra, ada banyak contoh karya sastra yang dapat dikaji. Salah satunya yaitu anime, anime berasal dari bahasa asing yaitu *animation*.

Animasi Jepang berkembang dari animasi Barat, tetapi dengan cepat menjadi karya yang sangat kreatif. Pada awal mulanya anime digunakan Setelah Jepang menyerah, salah satu perusahaan animasi, Toei Animation, mulai membuat film animasi berdurasi panjang untuk menggambarkan konflik Jepang. Selain menghasilkan film animasi berdurasi panjang, tayangan animasi juga dibuat pada tahun 1960. Serial animasi mencerminkan perubahan di pasar televisi domestik, dan sebagai hasilnya, serial animasi terkenal secara internasional. Dari tahun 1960 anime memiliki berbagai genre, mulai dari genre robot hingga subkultur. Beberapa jalan cerita anime yang sekarang ditampilkan adalah adaptasi dari karya sastra yang diterbitkan sebelumnya, seperti novel atau komik (manga). Hal ini disebabkan karena beberapa bagian cerita dalam novel atau komik (manga) didasarkan pada pengalaman pribadi penulis.

Biasanya, anime selalu menampilkan kepribadian tokoh-tokohnya di setiap alur ceritanya. Salah satu anime yang menampilkan kepribadian pada tokohnya terdapat pada anime berjudul *Shigofumi*. Anime *Shigofumi* ini bercerita Anime ini bercerita tentang kurir pengantar surat dari orang mati. Bukan berarti kutukan atau surat kematian, hanya surat biasa yang ditulis oleh orang yang sudah meninggal untuk kerabat, teman, atau kenalannya yang masih hidup. *Shigofumi* merupakan karya sastra yang berwujud animasi (anime) yang memiliki 13 episode adalah karya Tomorō Yuzawa dan diproduksi oleh Bandai Visual dan Genco, yang mana disiarkan di Chiba TV dan jaringan lain di Jepang antara 6 Januari dan 22 Maret 2008. Anime ini menceritakan tentang seroang gadis bernama Mikawa Fumika yang mengalami perubahan kepribadian sejak masa remaja. Pada masa anak-anak

Mikawa Fumika adalah anak yang periang meskipun demikian dia tidak memiliki seorang teman pun maka dari itu dia sangat senang bermain dengan ayahnya. Namun menginjak usia remaja Mikawa Fumika mengalami perubahan menjadi seorang yang pendiam dan suka menyendiri, perubahan ini terjadi karena Mikawa Fumika mengalami masalah yang cukup serius pada masa anak-anak sehingga sangat mempengaruhi pembentukan kepribadiannya.

Peristiwa perubahan kepribadian yang dialami oleh tokoh bernama Mikawa Fumika ini membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada anime *Shigofumi*. Penulis berpendapat bahwa hal yang menarik ini layak untuk diteliti, terutama dalam anime ini menceritakan dampak dari kekerasan pada anak-anak. Berdasarkan hal ini, penulis berkeinginan untuk meneliti tentang perkembangan kepribadian dari tokoh yang bernama Fumika untuk mencari tahu aspek perkembangan kepribadian apa yang mempengaruhi tokoh Mikawa Fumika sehingga kepribadiannya dapat berubah dengan cara mencari tahu kepribadian Mikawa Fumika pada masa kecil dan masa remajanya terlebih dahulu dengan menggunakan teori kepribadian Sigmund Freud (1917) dan teori pendukung. dengan Judul “**Kepribadian Tokoh Utama dalam Anime Shigofumi**”

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kepribadian Tokoh Mikawa Fumika?
3. Aspek apa yang mempengaruhi terpecahny kepribadian Tokoh Mikawa Fumika?

1.3 Batasan masalah

Agar penelitian ini tetap terfokus maka perlu adanya batasan masalah. Masalah yang dibahas dalam penelitian ini hanya dibatasi pada kepribadian tokoh Mikawa Fumika dan perkembangan kepribadiannya dalam anime *Shigofumi* karya Tomorō Yuzawa dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra. Teori yang digunakan dalam penelitian adalah teori psikoanalisis Teori Sigmund (1917) Freud dan teori pendukung.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditulis sebelumnya, tujuan dari penelitian adalah:

- a. Mengetahui kepribadian tokoh Mikawa Fumika.
- c. Mengetahui aspek yang mempengaruhi perubahan kepribadian tokoh Mikawa Fumika.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Melalui penelitian tentang analisis perkembangan kepribadian tokoh Fumika pada anime *shigofumi* ini dapat mengasah kemampuan penulis untuk mengimplementasikan teori perkembangan kepribadian pada karya sastra, serta dapat menjawab masalah-masalah penelitian yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Penulis

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan penulis untuk memahami karya sastra dalam bentuk anime, serta dapat memahami ilmu yang mempelajari tentang psikologi dalam karya sastra terutama dalam penggunaan teori psikoanalisis dalam karya sastra.

b. Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai salah satu bahan referensi yang baik dan juga dapat digunakan sebagai bahan perbandingan yang baik dari penelitian sebelumnya maupun setelahnya, khususnya penelitian yang menganalisis perkembangan kepribadian tokoh sehingga dapat menjadi bahan referensi yang berguna untuk penelitian selanjutnya.