

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kehidupan ini tak lekat oleh imajinasi manusia yang beragam. Manusia menuangkan imajinasinya ke dalam karya sastra. Karya sastra adalah karya yang dihasilkan oleh manusia dengan ide dan pikiran yang bersifat kreatif dan estetik. Karya sastra tidak hanya sarana hiburan. Namun, karya sastra juga dapat berisi pesan-pesan yang ingin disampaikan, maupun tingkah laku tokoh pada karya sastra tersebut. Karya sastra sering kali menggambarkan fakta dari kehidupan yang ada di sekitar pengarang.

Inovasi karya sastra semakin terus berkembang, mulai dari jenis karya sastra, isi cerita, maupun pesan yang terkandung dalam karyanya. Pada zaman digital saat ini banyak karya sastra yang dijumpai seperti cerita pendek, drama musikal, film, komik, dan karya sastra lainnya. Masyarakat Indonesia sangat menyukai karya sastra asal Jepang yaitu Anime. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online* (KBBI), Anime adalah animasi atau kartun khas Jepang. Anime adalah karya sastra yang memiliki unsur intrinsik, contoh beberapa unsur intrinsik yang dapat dilihat di dalam Anime seperti tokoh dan penokohan.

Anime merupakan karya sastra yang saat ini sangat digandrungi dan menarik perhatian masyarakat Indonesia, seperti anak muda yang sedang belajar bahasa Jepang. CNBC Indonesia menjelaskan salah satu survei dari *Japan Foundation* pada tahun 2019 menyebutkan bahwa Indonesia menjadi penggemar Anime kedua setelah Jepang. Pada saat ini Anime menjadi karya sastra yang mudah dan banyak diakses. Tidak hanya disiarkan di televisi

namun masyarakat Indonesia dapat mengamati Anime di Platform *Streaming* film seperti *Netflix* dan platform *streaming* lainnya. Masyarakat Indonesia tidak hanya sebagai penonton Anime saja, Anime memberikan pengaruh besar untuk seni dan budaya Indonesia. Banyak sekali animator Indonesia mendapatkan inspirasi dari Anime dan menghasilkan karya animasi yang menarik.

Anime memiliki perbedaan dengan animasi kartun barat. Beberapa perbedaan seperti teknik gambar, topik yang dibuat, genre, dan pengaruh budaya masing-masing. Anime memiliki gaya gambar tokoh yang unik seperti, mata besar dan rambut yang berwarna-warni. Tak hanya itu, Anime memiliki bermacam-macam karakter tokoh yang lebih variatif daripada kartun barat dan memberi pengaruh budaya yang hebat seperti *cosplay*. Anime tak hanya menjual keindahan visualnya saja, Anime memiliki fungsi untuk mengkomunikasikan suatu ide, pikiran, imajinasi, perasaan yang dimiliki pengarang. Tak hanya itu, Anime juga memberikan pesan atau makna yang baik untuk penonton. Pesan atau makna diberikan secara langsung maupun tidak langsung oleh pengarang yang biasanya menyinggung kondisi sosial di dalam kehidupan masyarakat. Hal itu didefinisikan sebagai moral, pengarang membawa penontonnya untuk menerapkan moral positif di dalam kehidupan sehari-hari. Banyak sekali Anime yang dibuat sebagai alat untuk menyampaikan nilai moral.

Moral berasal dari bahasa latin "*mores*" yang memiliki arti kecenderungan, adat istiadat, kelakuan, tabiat, watak, dan akhlak manusia. Moral juga menjadi pedoman untuk mengatur baik dan buruk perilaku

seseorang di dalam kehidupan sosialnya. Mendorong manusia untuk melakukan kebaikan perlu dilandasi dengan hidup bermoral. Prinsip dalam kehidupan bermoral adalah melakukan hal yang baik dan menghindari hal yang buruk, jika itu tidak dilakukan maka manusia tidak memiliki moralitas. Moral menjadi alat ukur untuk menilai kebaikan dan keburukan manusia yang mampu dilihat dari segi lahir maupun batin. Penilaian moral bersifat persepsi manusia dengan manusia lainnya yang dapat dilihat dari kehidupan sehari-hari.

Moral memegang peranan penting dalam keberlangsungan kehidupan manusia. Moral menciptakan aturan-aturan sosial yang mampu meningkatkan dan menjaga kesejahteraan, keadilan, dan keharmonisan di masyarakat. Tak hanya itu, moral juga mampu menyelesaikan masalah atau konflik dengan memberikan pemahaman positif kepada masyarakat luas. Namun penerapan moral tidaklah mudah, banyak sekali faktor-faktor yang mendorong terjadinya krisis moral, seperti diri sendiri, kemajuan teknologi, dan perubahan budaya. Krisis moral dapat terjadi di kalangan luas, manusia tidak mampu untuk mengantur dirinya dalam berinteraksi sosial yang mengakibatkan permasalahan moral itu muncul. Dampak dari krisis moral sangat berbahaya yang berdampak kepada diri sendiri, masyarakat, maupun lingkungan yang sangat merugikan. Cara mengatasi krisis moral ini dapat dilakukan dengan kesadaran diri sendiri, memanfaatkan kemajuan teknologi dengan hal positif, dan menanamkan pendidikan karakter sejak dini.

Moral dapat diajarkan melalui maupun karya sastra, contohnya pada karya sastra film pengarang mengajarkan moral kepada penonton dengan peran tokoh di dalam film tersebut. Moral dalam sastra menggambarkan pandangan

hidup dari pengarang seperti nilai, sosial, dan fakta sosial yang akan disampaikan kepada penikmatnya melalui karyanya. Karya sastra dapat memuat tingkah laku tokoh yang sesuai dengan pandangan hidup bermoral. Isi cerita dan sikap tokoh, penikmat juga dapat menerima hikmah dan menyimpulkan sendiri amanat yang disampaikan secara langsung maupun tidak langsung oleh pengarang. Moral dalam sastra telah dipandang sebagai karya yang kreatif dan menambah pengetahuan intelektual pembacanya. Moral dalam karya sastra berkaitan dengan aspek-aspek kehidupan sosial manusia.

Pada zaman sekarang, banyak sekali perubahan yang terjadi di masyarakat. Salah satunya adalah fenomena penurunan moral pada masyarakat. Perubahan tidak hanya terjadi di negara Indonesia, melainkan di negara-negara lainnya, contoh penurunan moral yaitu adanya perilaku negatif yang mampu merugikan masyarakat sekitar. Kompas menjelaskan data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyebutkan bahwa adanya 226 kasus perundungan yang terjadi di berbagai tingkat pelajar Indonesia. Kasus tersebut menandakan kondisi penurunan moral mampu merusak kehidupan sosial suatu bangsa. Faktor-faktor yang mempengaruhi penurunan moral yaitu globalisasi. Globalisasi mampu mengubah aturan kehidupan individu, sosial, dan budaya.

Globalisasi tidak selalu buruk. Pada karya sastra, pengarang mampu mengedukasi berbagai hal untuk masyarakat, contoh mengenai moral. Pengarang mampu mengutarakan dan mengedukasi penurunan moral dengan melalui sebuah karya sastra *film* Anime. Anime diciptakan semenarik mungkin dengan tujuan mampu mengedukasi dan diimplementasikan pada kehidupan

masyarakat. Pada konteks karya sastra, moral sangat erat kaitannya dengan sosiologi sastra, karena karya sastra mampu menjadi dorongan untuk perubahan sosial.

Sosiologi sastra adalah suatu pendekatan untuk memahami fenomena atau karya sastra dalam kaitannya dengan aspek sosial. Sosiologi sastra mengkaji, menilai, dan mengevaluasi karya sastra dari perspektif sosiologi. Sosiologi sastra bersifat interdisipliner karena perpaduan dari ilmu yang berbeda, namun sosiologi dan sastra mempunyai objek kajian yang sama, seperti manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Memahami hubungan manusia dengan manusia lainnya dengan menggunakan media karya sastra seperti Anime. Anime menjadi karya sastra yang sangat disenangi, Anime memiliki ciri-ciri gambar yang berwarna-warni dan menampilkan tokoh bermacam-macam bentuk. Ciri-ciri tersebut menyatakan bahwa Anime adalah film kartun yang memiliki visual yang menarik. Tak hanya itu Anime juga mampu diteliti dengan menggunakan kajian sosiologi sastra.

Dari sekian banyak Anime yang ada, peneliti memilih Anime *Komi San wa Komyushou desu* untuk diteliti. Anime *Komi San wa Komyushou desu* atau disingkat menjadi KSWKD adalah Anime yang mengangkat fenomena sosial yang dituangkan oleh pengarang dengan menceritakan seorang gadis bernama Shouko Komi yang menarik perhatian murid-murid di sekolah karena kecantikan dan wanginya. Namun Shouko Komi tidak sepenuhnya sempurna. Ia memiliki gangguan kecemasan sosial yaitu tidak mampu berbicara dengan orang baru bahkan temannya sekali pun, sehingga Shouko Komi menjadi gadis yang memiliki kepribadian yang misterius karena ia juga memiliki raut muka

yang tidak pernah untuk tersenyum. Shouko komi bertemu seorang laki-laki bernama Tadano HitoHito dan mereka berusaha untuk mengenal satu sama lain.

Anime KSWKD memiliki banyak sekali menerapkan nilai-nilai moral yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari remaja saat di sekolah maupun diluar sekolah. Contoh nilai moral pada Anime ini adalah saat Tadano HitoHito dan beberapa temannya melihat dan menolong Shouko komi yang terjatuh di area kolam renang. Adegan tersebut menunjukkan bahwa nilai moral kerendahan hati mampu dipelajari melalui karya sastra. Manusia harus saling tolong menolong sesama manusia lainnya. Tak hanya dengan teman saja, namun dengan orang lain manusia harus mengeluarkan rasa empatinya untuk menolong. Kesan pertama membaca judulnya, peneliti melihat bahwa terdapat permasalahan dari Shouko komi yang memiliki persoalan sosial di hidupnya, Shouko komi tidak dapat mengkomunikasi dan berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Namun, Shouko komi memiliki cita-cita untuk memiliki seratus teman. Dengan hal itu, peneliti merasa ingin tahu bagaimana cara Shouko komi untuk mendapatkan seratus teman, bagaimana cara Shouko komi berinteraksi, dan nilai moral positif apa saja yang terkandung dalam Anime KSWKD ini.

Anime KSWKD ini adalah Anime yang cukup populer di Jepang maupun di Indonesia. Anime ini beradaptasi dari seri *manga* shounen Jepang, dibuat oleh seorang komikus bernama Tomohito Oda. *Manga* KSWKD terbit pada tahun 2016 dan film Anime terbit pada tahun 2021. Sutradara dalam Anime ini adalah Kazuki Kawagoe dan Atsuko Nakajima penggarap desain karakter. Keunggulan Anime KSWKD cukup tinggi, pada September tahun 2018 *manga*

KSWKD telah terjual sebanyak lebih dari 2 juta eksemplar. Pada tahun 2020 Anime ini menduduki peringkat pertama dalam “Adaptasi Anime yang Dinantikan”, penghargaan ini diselenggarakan oleh Anime *Japan*, sebuah pameran Anime Jepang yang dilaksanakan di Tokyo. Pada *website* Rotten Tomatoes, Anime ini mendapatkan rating dari penonton sebanyak 89 persen. Anime KSWKD hadir di aplikasi streaming film *Netflix* pada 23 September 2021 dengan jumlah episode sebanyak 24 episode.

Keunggulan selanjutnya jika dilihat dari segi sosiologi sastra. Anime KSWKD lebih mengangkat permasalahan sosial yang dialami oleh kalangan remaja. Pada zaman sekarang, banyak sekali remaja yang sulit untuk berkomunikasi atau berinteraksi dengan lingkungannya. Faktor yang mempengaruhi yaitu diri sendiri, keluarga, dan lingkungan sosial. Semakin lama mengalami hal tersebut mengkhawatirkan kondisi sosial, remaja tidak mampu peduli dengan lingkungan dan menunjukkan perilaku yang negatif sehingga menjadikan remaja yang krisis moral. Remaja harus mengatasi permasalahan sosial ini dengan membangun kepercayaan diri dan menjalankan kehidupan sesuai dengan nilai moral yang ada.

Penelitian menelaah nilai moral pada suatu tokoh anime merupakan suatu penelitian yang esensial. Anime merupakan jenis karya sastra yang berbentuk visual dan naratif yang mampu memberikan contoh penerapan moral dalam kehidupan sosial manusia. Dampak jika tidak adanya suatu penelitian mengenai nilai moral, yaitu kurangnya pengetahuan atau pemahaman mengenai moral yang baik. Dampak tersebut mampu mengakibatkan

hancurnya hubungan antara manusia dengan manusia yang lainnya dan meningkatkan suatu permasalahan sosial.

Penelitian mengenai nilai moral yang terdapat pada dua tokoh utama Anime Shouko Komi dan Tadano HitoHito menggunakan pendekatan sosiologi sastra. Penggunaan pendekatan sosiologi sastra dalam penelitian ini karena sosiologi sastra merupakan kajian yang memahami dan memvalidasi suatu karya sastra yang berkaitan dengan aspek sosial seperti moral. Acuan moral yang digunakan adalah nilai moral yang diimplementasikan di negara Jepang. Tak hanya itu, peneliti akan menganalisis unsur intrinsik yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu penokohan untuk mengetahui karakteristik yang dimiliki tokoh utama. Setelah menganalisis kedua fokus ini memberikan hasil data yang valid, peneliti akan mengetahui nilai moral apa saja yang ditunjukkan oleh tokoh utama Shouko Komi dan Tadano HitoHito dan dua unsur intrinsik yang ada dalam Anime KSWKD.

Hasil data tersebut dapat menjadi pengetahuan dan referensi bagi masyarakat luas mengenai fenomena permasalahan sosial yang dialami oleh beberapa masyarakat, seperti kesulitan berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Hasil data dari penelitian moral Jepang menurut Suseno mampu menjadi pedoman dalam kehidupan sosial dan diimplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari oleh setiap individu.

## **1.2 Batasan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut ini batasan pada penelitian adalah:

- 1) Tokoh utama dan Penokohan pada Anime KSWKD.

- 2) Nilai moral menurut Suseno pada tokoh utama Shouko Komi dan Tadano HitoHito dalam Anime KSWKD karya Tomohito Oda.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan pada batasan masalah penelitian, maka yang menjadi rumusan masalah dalam skripsi ini adalah:

1. Bagaimana penokohan pada tokoh utama dalam Anime KSWKD karya Tomohito Oda?
2. Nilai moral apa saja yang ditunjukkan oleh tokoh utama Shouko Komi dalam Anime KSWKD karya Tomohito Oda?
3. Nilai moral menurut apa saja yang ditunjukkan oleh tokoh utama Tadano HitoHito dalam Anime KSWKD karya Tomohito Oda?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada penelitian yang peneliti lakukan, adapun tujuan dalam penelitian ini antara lain:

1. Mendeskripsikan penokohan pada tokoh utama Shouko Komi dan Tadano HitoHito dalam Anime KSWKD karya Tomohito Oda.
2. Mendeskripsikan nilai moral yang ditunjukkan oleh tokoh utama Shouko Komi dalam Anime KSWKD karya Tomohito Oda.
3. Mendeskripsikan nilai moral yang ditunjukkan oleh tokoh utama Tadano HitoHito dalam Anime KSWKD karya Tomohito Oda.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para peneliti dalam menambah pemahaman mengenai nilai moral yang terkandung dalam karya sastra Anime.

### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian skripsi ini diharapkan dapat menjadi manfaat dan masukan bagi masyarakat. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk masyarakat mengenai informasi bahasa dan sastra Jepang.

## 1.6 Keaslian Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti belum pernah dilaksanakan oleh peneliti lain sebelumnya. Berikut ini adalah penelitian terdahulu yang mendukung orisinalitas penelitian.

Tabel 1. Daftar Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian	Kebaharuan Penelitian
1.	Jalu Muhammad Atarik, 2022	Aspek dan Simtom Kecemasan Sosial pada Tokoh Utama Komi Shouko dalam <i>Manga Komi San</i>	Mengetahui dan memahami aspek-aspek dan simtom memicu kecemasan sosial yang dialami oleh Shouko Komi.	Simtom somatik yang sering ditunjukkan oleh Shouko Komi adalah gemetar dan jantung berdebar. Shouko Komi juga	

		<i>wa Komyushou desu</i> Karya Tomohito Oda.		sering tertekan dengan lingkungan dan berusaha menghindar saat berinteraksi dengan orang baru atau temannya.	Menganalisis nilai-nilai moral menurut Suseno yang terkandung dalam Anime <i>Komi San wa Komyushou desu</i> Karya Tomohito Oda secara mendalam dengan kajian sosiologi sastra.
2.	Andika Prasetyo Utomo, 2023	Analisis Shouryakugo dalam <i>Manga Komi San wa Komyushou desu Volume 24-25</i> Karya Tomohito Oda.	Menelaah Shouryakugo yang diimplementasikan pada <i>Manga Komi San wa Komyushou desu Volume 24-25</i> .	Menemukan adanya beberapa macam jenis Shouryakugo, seperti Zenbu shouryakugo, Gobu shouryakugo, Chuu shouryakugo.	
3.	Muhammad Herdhan Azhari, 2023	Analisis Semiotika Roland Barthes Permasalahan Komunikasi dalam Anime <i>Komi San wa Komyushou desu</i> .	Menelaah persoalan sosial dengan metode semiotika Roland Barthes yang terkandung pada Anime <i>Komi San wa Komyushou desu</i> .	Pada Anime <i>Komi San wa Komyushou desu</i> menunjukkan pesan mendalam dan disampaikan langsung kepada penonton dengan tema seperti persahabatan atau mengatasi kecemasan sosial.	

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki perbedaan pada penelitian terdahulu yang terletak pada fokus dan sub fokus

penelitian. Penelitian yang terdahulu bertujuan untuk menjadi dasar rujukan dalam penelitian ini dan memperkuat bukti orisinalitas penelitian.

