

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sastra merupakan ungkapan pribadi seseorang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, keyakinan dalam suatu bentuk gambaran konkret yang membangkitkan pesona dengan alat bahasa (Sumardjo & Saini, 1997, hlm. 3). Dengan kata lain, sastra merupakan suatu alat berupa bahasa yang digunakan untuk menyampaikan ide dan gagasan manusia. Dalam menyampaikan suatu ide dan gagasan pastinya dibutuhkan sesuatu yang disebut dengan media. Dalam hal ini, suatu media yang digunakan untuk mengungkapkan sebuah sastra disebut dengan karya sastra. Menurut Sugihastuti (2007, hlm. 81–82), karya sastra merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan ide, gagasan, serta pengalaman yang dimiliki oleh pengarang. Sejalan dengan pendapat Emzir dkk. (2018, hlm. 1) yang mengemukakan bahwa karya sastra merupakan media untuk mengungkapkan pikiran batin seseorang yang diungkapkan melalui bahasa, sebagai penggambaran dari pemikiran pengarang terhadap kenyataan hidup, ungkapan imajinasi murni pengarang yang tidak berkaitan dengan realita hidup (catatan peristiwa), dan dapat pula digambarkan sebagai pencampuran kedua hal tersebut. Berdasarkan pendapat tersebut, maka disimpulkan bahwa karya sastra merupakan media yang digunakan seorang pengarang untuk menyampaikan pemikiran atau gagasan-gagasannya kepada para pembaca yang didasarkan pada kenyataan hidup baik yang dialami sendiri oleh pengarang maupun pengalaman di sekitarnya ataupun hanya sekadar imajinasi semata.

Dalam penelitian karya sastra, kajian psikologi sastra kerap menjadi penelitian yang cukup diminati. Hal ini dikarenakan pada hakikatnya, karya sastra dan psikologi memiliki hubungan atau keterkaitan satu sama lain bahwa terdapat manusia serta aspek-aspek kejiwaan yang terkandung di dalamnya. Hal ini didukung dengan pendapat Endraswara (2011, hlm. 97) yang menyatakan bahwa karya sastra dan psikologi, keduanya memiliki hubungan atau keterkaitan secara tidak langsung dan fungsional. Hubungan tidak langsung yang dimaksud adalah baik dalam karya sastra maupun psikologi sama-sama memiliki manusia sebagai objeknya. Sedangkan hubungan fungsional yang dimaksud adalah sama-sama mempelajari aspek kejiwaan manusia. Selanjutnya, Endraswara (2008, hlm. 15) mengemukakan bahwa sastra merupakan “gejala kejiwaan”, karena di dalam karya sastra terkandung fenomena-fenomena kejiwaan yang terlihat pada kepribadian tokoh-tokohnya. Dengan demikian, karya sastra memiliki unsur dan objek yang sama dengan psikologi.

Berdasarkan bentuknya, karya sastra terbagi dalam dua jenis, di antaranya adalah karya naratif dan karya audiovisual. Adapun yang dimaksud dengan karya naratif yakni berupa cerpen dan novel. Sedangkan karya audiovisual yakni berupa drama dan film. Di masa sekarang, karya sastra dalam bentuk audiovisual cukup diminati oleh masyarakat dari berbagai kalangan. Hal tersebut didukung oleh pendapat Kridalaksana (1984, hlm. 32) yang menyatakan bahwa alat media massa dalam bentuk audiovisual dapat mencapai khalayak yang banyak. Oleh karenanya, karya berbentuk audiovisual seperti film memiliki banyak peminat, khususnya dari kalangan muda. Pengertian film menurut Waliulu dkk. (2024, hlm. 63) yakni film merupakan dua jenis media massa yang sangat berpengaruh dalam menyampaikan

pesan kepada khalayak luas, media ini berperan penting dalam membentuk persepsi, nilai, dan norma dalam masyarakat serta memberikan wadah bagi para seniman, serta penyebaran informasi secara luas. Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa film memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan, ide, maupun gagasan yang ingin disampaikan para seniman perfilman kepada khalayak umum. Hal tersebut yang menjadi alasan penulis memilih karya sastra berupa film sebagai sumber data penelitian karena film merupakan karya sastra yang sangat diminati oleh masyarakat dan memiliki pesan penting yang terkandung di dalamnya.

Film yang menjadi sumber data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan film dengan judul *Aishuu Shinderera* karya Ryohei Watanabe. Bergenre *psychological thriller*, misteri, dan *suspense*, film ini menjadi karya sastra yang menarik untuk diteliti karena terdapat unsur-unsur psikologis di dalamnya yang menjadikan film ini sesuai untuk diteliti menggunakan kajian psikologi sastra. Film yang berdurasi 114 menit ini rilis pada tanggal 5 Februari 2021 di Jepang, yang disutradarai dan ditulis oleh Ryohei Watanabe, serta didistribusikan oleh Klock Worx. Rancangan adaptasi film *Aishuu Shinderera* terpilih sebagai salah satu karya yang memenangkan Tsutaya Creators Program Film 2016, sebuah kompetisi yang diselenggarakan oleh Culture Entertainment dan Tsutaya yang bertujuan untuk menemukan dan mengembangkan suatu proyek film. Selain itu, film ini juga didistribusikan di Netflix pada tahun 2022 dan menduduki peringkat nomor satu di Jepang dalam Top 10 di situs web Netflix pada 4 Juli - 10 Juli 2022.

Aishuu Shinderera bercerita tentang seorang wanita bernama Koharu Fukuura yang diperankan oleh aktris ternama bernama Tao Tsuchiya. Koharu bekerja sebagai pekerja sosial di bidang Kesejahteraan Sosial Anak. Koharu adalah wanita

dari keluarga yang sederhana, bahkan bisa dikatakan cukup kekurangan. Sampai pada akhirnya, ia bertemu dengan Daigo, seorang pria yang Koharu tolong ketika hampir tertabrak kereta. Daigo sendiri merupakan duda satu anak yang berprofesi sebagai dokter. Setelah mengenal Daigo dalam waktu yang terbilang cukup singkat, akhirnya Koharu dan Daigo memutuskan untuk menikah. Koharu pun menjadi sosok ibu baru bagi anak perempuan Daigo yang bernama Hikari. Koharu sebagai ibu tiri bertekad untuk menjadi ibu yang baik bagi Hikari, karena Hikari sudah lama tidak merasakan kasih sayang seorang ibu karena ibu kandung Hikari meninggal dalam suatu kecelakaan. Dari sinopsis film tersebut, dapat diketahui bahwa film *Aishuu Shinderera* menceritakan tentang kehidupan sebuah keluarga yang terdiri dari tiga karakter bernama Koharu, Daigo, dan Hikari. Adapun karakter-karakter yang berperan dalam suatu karya sastra disebut dengan tokoh.

Tokoh menurut Gusairi (2024, hlm. 44) memiliki definisi yakni individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berkelakuan di dalam berbagai peristiwa dalam cerita. Selaras dengan pendapat tersebut, Jayadi (2019, hlm. 10) mendefinisikan tokoh sebagai pelaku yang terlibat dalam sebuah karya sastra, dan setiap tokoh memiliki karakter/sifat/watak tersendiri. Dengan demikian, layaknya di dunia nyata, dalam suatu karya sastra setiap tokoh juga digambarkan memiliki sifat dan kepribadian yang berbeda-beda tergantung pada apa pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang.

Salah satu tokoh yang menarik untuk dikaji dalam film *Aishuu Shinderera* karya Ryohei Watanabe ini adalah tokoh Hikari. Dalam film *Aishuu Shinderera*, karakter Hikari diperlihatkan memiliki perilaku buruk yang kurang sesuai dengan umurnya yakni delapan tahun. Sikap buruk ini di antaranya seperti kurang

berempati, manipulatif, dan suka berbohong. Hal ini tergambar pada suatu adegan yang memperlihatkan Hikari dan ibunya sedang duduk di sebuah kafe setelah menghadiri pemakaman Kurumi. Pada situasi tersebut terjadi sebuah percakapan antara Hikari dan ibunya.

コハル : しっかり別れてきた?これから天国で守ってくれるよ。
ヒカリ : いつも邪魔するよ、クルミちゃんが。だからゲームオーバーになっちゃったんだ。

Terjemahan:

Koharu : Kamu sudah mengucapkan salam perpisahan dengan benar?
Mulai sekarang, dia akan menjagamu dari surga.

Hikari : Kurumi-chan itu selalu mengganggu. Makanya dia jadi game over.”

(哀愁シンデレラ: 1 時間 16 分 47 秒)

Hal yang disampaikan Hikari tersebut diucapkan dengan nada yang tenang dan tanpa rasa penyesalan, seolah-olah kematian Kurumi adalah sesuatu yang wajar atau pantas terjadi. Pernyataan Hikari tersebut mencerminkan sikap yang dingin dan kurang berempati terhadap orang lain. Ucapannya yang meremehkan kematian temannya mengisyaratkan ketidakpekaan emosional serta ketidakmampuan dalam memahami makna kehilangan nyawa seseorang.

Tidak hanya itu, adegan lain juga menunjukkan Hikari yang bersikap manipulatif terhadap guru dan orang tuanya. Ia berbohong dengan mengatakan bahwa ibunya tidak pernah menyiapkan bekal untuknya, padahal ibunya setiap hari membuatkan bekal. Kebohongan tersebut ia gunakan agar mendapatkan simpati dari orang lain. Hal ini tergambar pada suatu adegan yang memperlihatkan percakapan antara Koharu dengan guru Hikari.

ヒカリの先生 : 泉澤さん。お忙しいんだと思うんですが、お弁当を作る余裕がないようでしたら、学校で注文するようにしましょうか。

コハル : え?どういう意味ですか。

ヒカリの先生 : 泣くんです、ひかりさん。「お弁当作ってもらえない」って。

Terjemahan:

Guru Hikari : Izumi-zawa-san. Saya paham anda sibuk, tapi jika anda tidak punya waktu untuk membuat bekal, bagaimana jika kami saja yang pesankan makan siangnya di sekolah?

Koharu : Eh? Apa maksud anda?

Guru Hikari : Hikari menangis. Ia bilang “Tidak ada yang membuatkanku bekal”

(哀愁シンデレラ: 1 時間 00 分 29 秒)

Namun ketika ibunya bertanya tentang bekal onigiri (nasi kepal khas Jepang) yang berisi buah acar plum kepada Hikari, Hikari justru mengatakan bahwa bekal tersebut enak, padahal ibunya sama sekali tidak pernah memasukkan buah acar plum ke dalam bekal tersebut.

コハル : ヒカリ、お弁当美味しかった?

ヒカリ : 美味しかった

コハル : 梅干しの握りも?

ヒカリ : 美味しかったよ。

Terjemahan:

Koharu : Hikari, apakah bekal makanannya enak?

Hikari : Enak.

Koharu : Bagaimana dengan *onigiri umeboshi*-nya?

Hikari : Enak juga.

(哀愁シンデレラ: 1 時間 19 分 44 秒)

Perilaku Hikari yang menyatakan bekalnya berisi acar plum padahal kenyataannya tidak demikian, memperlihatkan adanya kecenderungan manipulatif dan pembelokan realitas yang ia ciptakan sendiri. Perilaku-perilaku tersebut menggambarkan adanya dinamika kepribadian yang kompleks, yang bukan sekadar bagian dari konflik cerita, melainkan juga memperlihatkan permasalahan psikologis seorang anak. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa kepribadian Hikari layak dikaji lebih jauh, baik dalam menelusuri penyebab munculnya sikap tersebut maupun dalam mengidentifikasi tipe kepribadian yang dimilikinya. Untuk dapat memahami dinamika sikap dan karakter yang ditunjukkan Hikari, diperlukan

landasan teori mengenai kepribadian yang dapat menjelaskan pola perilaku manusia secara lebih sistematis.

Kepribadian sendiri memiliki pengertian yakni sebuah pola sifat atau watak dan sebuah karakter yang menjadi ciri khas sekaligus individualitas bagi perilaku seseorang (Feist & Feist, 2013, hlm. 3). Koswara (2005, hlm. 35) mendefinisikan kepribadian sebagai suatu istilah yang mengacu pada gambaran-gambaran sosial tertentu yang diterima oleh individu dari kelompoknya atau masyarakat, kemudian individu tersebut diharapkan bertingkah laku berdasarkan atau sesuai dengan gambaran sosial (peran) yang diterimanya itu. Pendapat lain dikemukakan oleh Masaki (1962, sebagaimana dikutip dalam Hoshino, 1975, hlm. 41) yang menyatakan bahwa:

「人格は個性の社会的場における現実的な表現の理解的形態である。」

Terjemahan:

“Kepribadian adalah bentuk ekspresi individualitas yang realistis dan dapat dipahami dalam bidang sosial.”

Dari pendapat para ahli, pengertian kepribadian dapat disederhanakan sebagai karakteristik atau ciri khas yang dimiliki setiap individu yang memengaruhi perasaan, pemikiran, sikap, dan perilaku seseorang untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Dalam ilmu psikologi, terdapat teori yang mengelompokkan kepribadian ke dalam sembilan tipe sesuai dengan pola pikir, perasaan dan perilakunya. Teori ini dikenal dengan teori Enneagram, yang sudah ada sejak tahun 2.500 sebelum masehi dalam peradaban Asia Tengah oleh para sufi di Mesopotamia, yang kemudian diperkenalkan kembali pada abad modern oleh seorang filsuf dan guru spiritual asal Rusia bernama G.I. Gurdjieff di Eropa pada tahun 1920-an (Baron & Wagele, 2015, hlm. 1). Teori ini kemudian dikembangkan secara modern menjadi suatu tipologi

kepribadian oleh Oscar Ichazo pada tahun 1950-an, dan kemudian diperluas hingga ke Amerika Serikat pada tahun 1970-an oleh Claudio Naranjo (Baron & Wagele, 2013, hlm. 13). Di Jepang, Enneagram telah diperkenalkan sejak tahun 1980-an oleh Suzuki Hideko, seorang profesor sastra Jepang modern, yang kemudian Suzuki Hideko dikenal sebagai pelopor Enneagram Jepang. Teori Enneagram inilah yang digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis kepribadian seorang tokoh bernama Hikari dalam film *Aishuu Shinderera* karya Ryohei Watanabe. Hal ini dikarenakan teori Enneagram membahas tentang pembentukan kepribadian yang dipengaruhi oleh pola asuh orang tua serta lingkungan sekitar, selain itu teori Enneagram sangat cocok digunakan untuk menganalisis kepribadian baik orang Barat maupun orang Timur seperti Jepang. Hal ini dikemukakan Suzuki (2004, hlm. 1) yang mengungkapkan bahwa:

「日本でも、ソニー、NTT グループをはじめ、多くの成長企業で、人材活用のメソッドとしても活用されている。さらにエニアグラムの活用場所は、企業・組織に留まらず、アメリカ、日本をはじめ、世界の国々で、自分探し、家庭教育、交際術など。」

Terjemahan:

“Di Jepang, Enneagram juga digunakan sebagai metode untuk memanfaatkan sumber daya manusia oleh banyak perusahaan yang sedang berkembang, termasuk Sony dan NTT Group. Enneagram digunakan tidak hanya di perusahaan dan organisasi, tetapi juga dalam pemahaman diri, pendidikan keluarga, dan keterampilan sosial di Amerika Serikat, Jepang, dan negara-negara lain di seluruh dunia.”

Dalam teori Enneagram dijelaskan bahwa ada sembilan tipe kepribadian (Baron & Wagele, 2015, hlm. 10) di antaranya adalah: (1) Tipe 1 (Perfeksionis), merupakan pribadi yang mengutamakan kebenaran dan perbaikan, mereka memiliki keinginan kuat untuk hidup sesuai prinsip dan standar tinggi, namun perlu belajar mengelola kritik dan kemarahan agar tidak menjadi beban emosional, (2) Tipe 2 (Penolong), adalah pribadi yang tulus dan penuh perhatian, mereka memiliki

dorongan kuat untuk membantu dan dicintai, namun perlu belajar menjaga batasan agar tidak mudah dimanfaatkan, (3) Tipe 3 (Pengejar Prestasi), tipe ini memiliki sifat kreatif, inspiratif dan memiliki ambisi yang besar, akan tetapi tipe ini juga bisa menjadi apatis, pasif-agresif, dan tidak tegas, (4) Tipe 4 (Romantis), tipe ini cenderung memiliki kepekaan tinggi, sikap yang hangat dan penuh perasaan, serta memiliki keinginan kuat untuk mengekspresikan keunikan diri mereka, di sisi lain, tipe romantis perlu lebih belajar mengelola perasaannya sendiri dan menghindari kemungkinan depresi, (5) Tipe 5 (Pengamat), tipe pengamat memiliki sifat pendiam, mandiri, dan lebih suka mengamati daripada terlibat langsung dalam situasi sosial dan tipe ini sering kali menggunakan logika dan fakta untuk memahami dunia di sekitar mereka, (6) Tipe 6 (Pencemas), memiliki pribadi yang loyal, berhati-hati, dan berkomitmen, namun juga rentan terhadap kecemasan dan keraguan yang mendalam, (7) Tipe 7 (Petualang), tipe ini adalah pribadi yang ceria, fokus, penuh semangat, suka petualangan, mampu menerima sisi baik dan buruk kehidupan, serta cukup serius, tetapi terkadang mereka juga perlu mengelola kecenderungan untuk menghindari sikap suka mengkritik, membentak orang lain, dan menyalahkan orang lain, (8) Tipe 8 (Pejuang), merupakan pribadi yang kuat dan terlalu protektif, dengan dorongan besar untuk mandiri dan mengendalikan segala hal, namun dapat berkembang menjadi sosok yang peduli dan inspiratif jika mampu belajar mengelola emosi dan membuka diri dengan baik, (9) Tipe 9 (Pendamai), adalah pribadi yang damai, penuh pengertian, dan berusaha menjaga keharmonisan, namun perlu belajar untuk lebih berani mengekspresikan diri dan menghadapi konflik secara sehat.

Menurut Baron dan Wagele (2015, hlm. 2), faktor dari variasi tiap-tiap tipe Enneagram tersebut dipengaruhi oleh beberapa aspek, di antaranya adalah tipe pola asuh orang tua, nilai budaya, karakter bawaan, serta urutan kelahiran. Lebih jelas, Riyanto (2013, hlm. 24) berpendapat bahwa kesembilan tipe dalam teori enneagram dipengaruhi oleh usia, pergaulan, pengalaman hidup, status sosial, dan pendidikan. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa kepribadian manusia dapat terbentuk karena adanya berbagai macam dorongan baik dari dalam diri sendiri, maupun lingkungan sekitar, terutama pola asuh orang tua. Oleh karenanya, selain dorongan dari dalam diri, peran orang tua juga sangat berpengaruh dalam membentuk sikap dan kepribadian seseorang. Pendapat ini juga dikemukakan oleh Shinohara dan Fukuyama (1987, hlm. 273) yang menyatakan bahwa:

「親の養育態度も子どもに影響を及ぼしうる」

Terjemahan:

“Pola pengasuhan orang tua juga dapat memengaruhi anak.”

Dengan demikian, kepribadian dan kondisi kejiwaan seseorang sangat dipengaruhi oleh pola atau gaya pengasuhan yang diterapkan oleh orang tuanya sejak masa kanak-kanak. Pola asuh tersebut menentukan anak belajar memahami nilai, norma, serta keterampilan sosial.

Pola asuh sendiri menurut Tridhonanto (2014, hlm. 12) memiliki pengertian yaitu segala bentuk interaksi yang dilakukan orang tua dengan anaknya, ketika orang tua melakukan tindakan yang dapat mengubah perilaku, pengetahuan, serta memberikan nilai-nilai yang dianggap paling tepat agar sang anak dapat mandiri, tumbuh, berkembang dengan baik, serta memiliki rasa percaya diri, sifat rasa ingin tahu, bersahabat, dan berorientasi untuk sukses. Pola asuh merupakan pola sikap atau perlakuan orang tua terhadap anak yang masing-masing memiliki pengaruh

tersendiri terhadap perilaku remaja antara lain emosional, sosial, dan intelektual (Baumrind, 1991, sebagaimana dikutip dalam Fellasari & Lestari, 2016, hlm. 85). Hal ini sejalan dengan pernyataan sebelumnya yang menyatakan bahwa pola asuh orang tua merupakan aspek penting dalam membentuk kepribadian anak. Dari pernyataan-pernyataan para ahli, dapat disimpulkan bahwa pola asuh merupakan strategi orang tua dalam mendisiplinkan anak-anaknya yang berpengaruh terhadap perilaku, pengetahuan anak dan proses perkembangannya menuju kedewasaan. Cara orang tua dalam mengontrol, mendidik, serta membimbing anak-anaknya sangat berpengaruh terhadap sikap dan kepribadian yang anak-anaknya miliki. Oleh karenanya, orang tua memiliki tanggung jawab penuh terhadap kehidupan seorang anak, karena perilaku seseorang tercemar dari cara ia dididik oleh kedua orang tuanya.

Menurut Tridhonanto (2014, hlm. 12) pola asuh secara umum terbagi dalam tiga jenis, di antaranya adalah: (1) pola asuh Otoriter (*Authoritarian Parenting*), yakni pola asuh yang menerapkan peraturan yang keras dan tegas serta memiliki standar mutlak yang harus dipatuhi oleh anak-anaknya, dampak dari penerapan pola asuh ini adalah anak akan memiliki sikap mudah tersinggung, penakut, pemurung, mudah terpengaruh, mudah stress, dan kurang bersahabat, (2) pola asuh Permisif (*Permissive Parenting*), yakni pola asuh yang memberikan kelonggaran dan kebebasan yang berlebihan kepada anaknya, sedangkan kontrol dan pengawasan orang tua ke anak sangat kurang, dampak dari pola asuh ini adalah anak akan bersikap anak akan bersikap agresif, mudah memberontak, suka berbohong, mendominasi, bersikap semaunya, prestasi rendah, dan (3) pola asuh Demokrasi (*Authoritative Parenting*) yakni pola asuh yang menekankan aspek

edukatif dibandingkan aspek ketaatan, bersikap realistis, dan tidak menaruh harapan yang terlalu memberatkan anak, dampak dari penerapan pola asuh ini terhadap anak biasanya lebih mengarah pada dampak positif, di antaranya adalah: memiliki rasa percaya diri, bersikap bersahabat, mampu mengendalikan diri, mau bekerja sama, rasa ingin tahu tinggi, arah hidupnya jelas, berorientasi terhadap prestasi.

Dalam penerapan pola asuh, terdapat berbagai macam faktor yang memengaruhi pola asuh, salah satunya pengaruh budaya. Nilai-nilai budaya sangat memengaruhi penerapan pola asuh orang tua (Otto, 2015, hlm. 167). Nilai-nilai budaya ini mencakup ajaran agama yang dianut, adat istiadat yang berlaku, serta perilaku masyarakat sekitar, karena pada dasarnya, orang tua mengadopsi gaya pengasuhan yang dilakukan oleh orang tuanya dahulu dan juga perilaku masyarakat disekitarnya. Oleh karenanya, gaya pengasuhan di setiap daerah juga berbeda-beda. Sebagai contoh, gaya pengasuhan di belahan dunia bagian barat seperti Amerika dan Eropa. Foo (2019, sebagaimana dikutip dalam Indrawati, 2022, hlm. 3148) mengemukakan bahwa orang tua dengan gaya pengasuhan barat cenderung mendorong kemampuan dan keterampilan pribadi anak sebagai persiapan untuk kehidupan di masa depan yang dilakukan oleh orang tua secara ketat, longgar, wajar, atau memanjakan. Berbeda dengan gaya pengasuhan barat, gaya pengasuhan budaya timur seperti Asia, justru lebih menekankan pada keharmonisan dalam kelompok, kebersamaan, dan tujuan bersama Otto (2015, hlm. 180). Gaya pengasuhan budaya timur mengajarkan anak berbakti seperti mentaati dan menghormati orang tua, mendengarkan orang dewasa, mengikuti aturan (Indrawati, 2022, hlm. 3151). Dengan demikian, tujuan yang berbeda-beda itulah yang

menjadikan pola asuh terbagi dalam beberapa jenis seperti yang dikemukakan oleh Tridhonanto, yakni pola asuh Otoriter, Permisif, dan Demokrasi.

Orang tua dengan gaya pengasuhan timur yang cenderung menonjolkan sikap kebersamaan, menjunjung tinggi kehormatan keluarga, dan mengajarkan anak untuk mengikuti aturan orang tua biasanya menerapkan jenis pola asuh otoriter. Hal ini dikarenakan dengan diterapkannya pola asuh otoriter yang keras dan tegas menjadikan anak patuh dan penurut yang juga menjadikan anak mampu menjaga kehormatan keluarga. Namun, tidak sedikit juga orang tua yang menerapkan pola asuh permisif. Hal ini dikarenakan orang tua khawatir jika terlalu keras dan tegas terhadap anak dapat menyebabkan anak memberontak. Meski begitu, baik pola asuh Otoriter, Permisif, maupun Demokrasi, ketiganya sama-sama memiliki dampak positif maupun dampak negatif, seperti yang telah dijabarkan pada paragraf sebelumnya terkait dampak dari masing-masing pola asuh. Hal tersebut mendukung pernyataan sebelumnya yang menyatakan bahwa pola asuh memiliki dampak yang cukup besar terhadap kepribadian seseorang.

Dengan demikian, pola asuh inilah yang kemudian menjadi salah satu faktor penting dalam memahami kepribadian tokoh Hikari dalam film Aishuu Shinderera karya Ryohei Watanabe. Tokoh Hikari digambarkan memiliki perilaku yang menyimpang, seperti kurang berempati, manipulatif, dan kerap memberontak. Perilaku tersebut menarik untuk ditelaah lebih lanjut, baik untuk mengetahui kepribadian yang dimilikinya maupun untuk menelusuri pola asuh orang tua yang membentuk sikap tersebut. Untuk itu, penelitian ini menggunakan teori tipologi kepribadian Enneagram karya Renee Baron & Elizabeth Wagele serta teori gaya pengasuhan dari Al Tridhonanto sebagai landasan analisis.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- (1) Bagaimanakah bentuk penerapan pola asuh paling dominan yang dilakukan oleh orang tua dari tokoh Hikari dalam film “*Aishuu Shinderera*”?
- (2) Apa dampak dari penerapan pola asuh paling dominan tersebut terhadap kepribadian tokoh Hikari berdasarkan tipe *Enneagram*?
- (3) Apa saja faktor yang memengaruhi orang tua Hikari dalam menerapkan pola asuh paling dominan tersebut?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dapat diartikan sebagai suatu rumusan yang menunjukkan hasil yang dituju atau dicapai dalam suatu penelitian. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut.

- (1) Bentuk penerapan pola asuh paling dominan yang diterapkan oleh orang tua dari tokoh Hikari dalam film “*Aishuu Shinderera*”.
- (2) Dampak pola asuh paling dominan tersebut terhadap kepribadian tokoh Hikari berdasarkan tipe kepribadian *Enneagram* dalam film “*Aishuu Shinderera*”.
- (3) Faktor yang memengaruhi orang tua dari tokoh Hikari dalam menerapkan pola asuh paling dominan tersebut dalam film “*Aishuu Shinderera*”.

1.4. Batasan Masalah

Sugiyono (2017, hlm. 207) menjelaskan bahwa pembatasan dalam penelitian kualitatif lebih didasarkan pada tingkat kepentingan, urgensi dan reabilitas masalah yang akan dipecahkan. Adapun agar penelitian ini memiliki fokus yang jelas dan

terarah, maka ruang lingkup pembahasan dibatasi pada beberapa aspek sebagai berikut.

- (1) Objek penelitian dibatasi pada film fiksi berjudul *Aishuu Shinderera* (2021) karya Ryohei Watanabe, dengan durasi 114 menit. Penelitian tidak membahas unsur teknis perfilman, melainkan hanya berfokus pada alur cerita dan karakter tokoh.
- (2) Tokoh yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah Hikari, sebagai representasi anak yang menerima pola asuh dari orang tuanya, Koharu dan Daigo. Tokoh lain hanya dibahas sejauh berkaitan langsung dengan pengasuhan dan dampaknya terhadap Hikari.
- (3) Penelitian ini mengkaji seluruh bentuk pola asuh yang diterapkan oleh orang tua Hikari dengan menggunakan teori Al Tridhonanto. Namun, analisis dampak akan difokuskan pada pola asuh yang paling dominan setelah bentuk pola asuh tersebut diidentifikasi.
- (4) Analisis dampak pola asuh yang paling dominan dibatasi pada pengaruh terhadap kepribadian anak, dalam hal ini perilaku dan karakter Hikari. Analisis kepribadian menggunakan pendekatan tipologi Enneagram yang dikembangkan oleh Renee Baron dan Elizabeth Wagele.
- (5) Penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi sastra. Oleh karena itu, seluruh pembahasan bersifat interpretatif terhadap teks film, bukan berdasarkan data lapangan.

Dengan adanya batasan-batasan tersebut, diharapkan penelitian ini tetap berada dalam cakupan yang jelas dan dapat dianalisis secara mendalam sesuai dengan fokus dan tujuan yang telah ditetapkan.

1.5. Manfaat Penelitian

(1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pemahaman serta pengetahuan di bidang sastra terutama dalam mengkaji suatu karya sastra melalui pendekatan psikologi sastra.

(2) Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dijadikan sebagai bahan referensi dalam penelitian karya sastra khususnya pendekatan psikologi sastra, serta menambah wawasan bagi para pembaca mengenai analisis pengaruh pola asuh orang tua terhadap suatu tokoh pada sebuah karya sastra.

1.6. Keaslian Penelitian

Penelitian ini memiliki keaslian dan orisinalitas tersendiri dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu, khususnya terhadap karya film yang sama, yaitu *Aishuu Shinderera* karya Ryohei Watanabe. Salah satu penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terhadap film ini adalah penelitian karya Raniya Putri Thalita (2022) yang berjudul "Konflik Interpersonal Tokoh Koharu Fukuura pada Film *Aishuu Shinderera* karya Ryohei Watanabe." Penelitian tersebut memfokuskan kajiannya pada analisis konflik interpersonal yang dialami oleh tokoh Koharu Fukuura, dengan melihat dinamika hubungan antartokoh dan ketegangan emosional yang timbul dalam relasi sosialnya.

Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini mengambil sudut pandang yang sama sekali berbeda, yakni dengan mengangkat bentuk pola asuh yang diterapkan oleh tokoh Koharu Fukuura dan Daigo terhadap anak mereka, Hikari. Fokus utama penelitian ini adalah hubungan antara pola pengasuhan dan

dampaknya terhadap kepribadian anak, yang dalam hal ini digambarkan melalui karakter Hikari. Pendekatan yang digunakan adalah psikologi sastra, dengan mengacu pada teori pola asuh dari Al Tridhonanto serta teori tipologi kepribadian Enneagram dari Renee Baron dan Elizabeth Wagele.

Dengan demikian, meskipun objek kajian berupa film yang dianalisis adalah sama, namun pendekatan teori, fokus tokoh, dan tujuan penelitian sangat berbeda. Penelitian ini tidak hanya menganalisis satu tokoh, tetapi juga menghubungkan relasi antartokoh (orang tua-anak) untuk mengidentifikasi dampak pola asuh terhadap pembentukan kepribadian anak. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dikatakan sebagai penelitian yang orisinal dan belum pernah dilakukan sebelumnya, serta memberikan kontribusi baru dalam kajian psikologi sastra terhadap film *Aishuu Shinderera*.

