

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan hasil ekspresi kreativitas manusia yang dituangkan dalam bentuk tulisan atau lisan dan memiliki nilai estetika, artistik, dan intelektual. Karya sastra sering kali mencerminkan budaya, nilai, dan pandangan hidup masyarakat tempat karya tersebut diciptakan. Karya sastra merupakan hasil imajinasi manusia yang mengambil kehidupan manusia sebagai sumber inspirasinya (Alfin, 2018).

Fungsi karya sastra antara lain sebagai media hiburan, sarana pendidikan, cerminan kehidupan, sarana pengembangan kreativitas dan imajinasi, alat untuk memperkuat kemampuan berbahasa dan berkomunikasi, cara mengungkapkan emosi dan pengalaman pribadi, alat untuk mengkritik aspek sosial dan budaya, pembentuk identitas diri, sumber kenikmatan estetika, serta sarana memahami emosi manusia.

Fungsi karya sastra menyebabkan hubungan antara karya sastra dan psikologi sastra sangat erat, karena keduanya saling melengkapi dalam memahami dan menggali lebih dalam tentang karakter, tema, dan pengalaman manusia. Psikologi sastra adalah kajian sastra yang memandang karya sebagai aktivitas kejiwaan. Pengarang akan menggunakan cipta, rasa, dan karya dalam berkarya. Karya sastra adalah ungkapan atau hasil kreativitas pengarang yang menggunakan media

bahasa dan diabadikan untuk kepentingan estetis, di dalam karya sastra dapat ternuansakan suasana kejiwaan pengarang baik secara pikir maupun suasana rasa yang ditangkap dari gejala kejiwaan orang lain (Andriana, 2019).

Terdapat beberapa jenis karya sastra, di antaranya prosa yang mencakup novel, cerpen, dan cerita fabel. Karya sastra puisi yang mencakup puisi lirik, puisi epik, dan soneta. Karya sastra lisan yang mencakup legenda, mitos, dan folklor. Karya sastra non fiksi yang mencakup esai, biografi, dan memoar. Kemudian karya sastra drama yang mencakup tragedi, komedi, opera, sendratari, tablo, film, dan animasi. Salah satu karya sastra yang sedang dikagumi oleh berbagai kalangan yaitu animasi.

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek atau gambar yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi (Ummah, 2019). Animasi adalah istilah yang mengacu pada gambar-gambar yang bisa bergerak. Biasanya, animasi dibuat dari rangkaian gambar atau objek yang bergerak dengan cepat. Hal ini menciptakan ilusi bahwa gambar-gambar tersebut hidup dan bergerak. Animasi memiliki beragam fungsi dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya, digunakan sebagai media hiburan, alat periklanan, untuk presentasi, serta sebagai sarana edukasi dan tutorial.

Animasi ada di berbagai negara dengan beragam ciri khas dan gaya yang unik. Amerika Serikat memiliki industri animasi yang kuat, terutama

dalam produksi film animasi CGI yang mendunia seperti dari *Pixar* dan *DreamWorks*. Di Eropa, terdapat animasi dengan gaya visual yang berbeda-beda, seperti animasi stop motion yang populer di Inggris dan animasi 2D yang khas dari Perancis. Selain itu, negara-negara seperti Korea Selatan, Tiongkok, dan Kanada juga memiliki industri animasi yang berkembang dengan karya-karya yang diakui secara internasional. Di Jepang, animasi dikenal dengan sebutan anime, yang sering menampilkan karakter dengan mata besar dan ekspresif, serta mencakup berbagai genre dari aksi hingga fantasi. Negara-negara tersebut menghasilkan animasi dengan ciri khas budaya dan teknik animasi yang berbeda, tetapi semua berkontribusi pada keberagaman dan kekayaan industri animasi secara global.

Saat ini, animasi Jepang atau yang biasa disebut anime sangat populer di berbagai negara. Menurut situs *Kotaku.com*, dalam bahasa Jepang anime ditulis sebagai “アニメ” (secara harfiah berarti anime) yang merupakan kependekan dari kata animasi. Karakteristik utama anime adalah cerita yang fantastis, karakter yang dinamis, dan penggunaan grafis yang memiliki warna menarik. Anime memiliki sejarah yang panjang dan kaya. Awalnya, animasi Jepang dipengaruhi oleh animasi barat, terutama dari Amerika Serikat dan Eropa. Pada awal abad ke-20, anime masih dalam bentuk pendek dan sederhana. Namun, pada tahun 1960-an, industri anime mulai berkembang pesat dengan munculnya karya-karya yang ikonik seperti *Astro Boy* karya *Osamu Tezuka*. Saat ini, anime terus berkembang dengan teknologi digital dan *platform streaming*,

memungkinkan anime untuk diterima oleh audiens global dengan lebih mudah. Anime tetap menjadi bagian penting dari budaya populer Jepang dan terus menginspirasi generasi baru animator dan penggemar di seluruh dunia.

Menurut *website Japanese Station (japanesestation.com)*, salah satu animasi studio menarik adalah *Kyoto Animation*. *Kyoto Animation Co., Ltd.* 株式会社京都アニメーション / *Kabushiki-gaisha Kyōto Animēshon*, disingkat menjadi 京アニ / *KyoAni*, adalah sebuah studio animasi Jepang sekaligus penerbit novel ringan yang berpusat di Uji, Prefektur Kyoto, Jepang. Perusahaan ini didirikan pada tahun 1981 oleh mantan staf Mushi Pro. Dipimpin oleh Hideaki Hatta, perusahaan ini juga berafiliasi dengan studio *Animation Do*. Hingga tahun 2015, *Kyoto Animation* telah memimpin produksi untuk 21 seri anime dan beberapa film. Para juru animasi dari *Kyoto Animation* merupakan pekerja yang digaji, alih-alih juru animasi paruh waktu yang dibayar per bingkai (*frame*). Dengan sistem upah tetap tersebut, para juru animasi *Kyoto Animation* dapat lebih memusatkan perhatian pada kualitas setiap bingkai animasi yang dikerjakan, bukan pada jumlah bingkai yang harus diproduksi. Beberapa anime *Kyoto Animation* yang populer antara lain *Violet Evergarden*, *Beyond The Boundary-Past & Future*, *Tamako Love Story*, dan *Koe no Katachi*.

Salah satu karya *Kyoto Animation* yang sangat populer setelah dirilis adalah *Koe no Katachi*. Anime ini berdurasi 2 jam 9 menit yang diadaptasi dari manga yang berjudul *Koe no Katachi* dan telah diterbitkan

dalam bahasa Indonesia dengan judul *The Shape of Voice*, ditulis dan diilustrasikan oleh Yoshitoki Ōima. Seri ini pada awalnya diterbitkan sebagai cerita tunggal dalam majalah *Bessatsu Shōnen Magazine* edisi bulan Februari 2011 dan kemudian mulai dimuat dalam *Weekly Shōnen Magazine* pada bulan Agustus 2013. Seri ini berakhir pada tanggal 19 November 2014.

Anime ini menduduki peringkat ke 2 di *box office* Jepang setelah dirilis. Pada tahun 2017, meraih penghargaan film Mainichi ke-71 dan Akademi Jepang ke-40 kategori film animasi terbaik, animasi luar biasa tahun ini, dan animasi terbaik tahun ini. Kemudian penghargaan *Tokyo Anime Award Festival* kategori anime tahun ini. Penghargaan *Japan Media Arts Festival* ke-20 kategori penghargaan luar biasa. Penghargaan Kritikus Film Jepang ke-26 kategori animasi terbaik tahun ini. Selanjutnya penghargaan Festival Film Animasi Internasional *Annecy* kategori film pilihan.

Anime ini menceritakan seorang remaja laki-laki bernama Shoya Ishida yang bertemu dengan seorang gadis tuna rungu bernama Shoko Nishimiya. Karena keterbatasan Shoko, Shoya melihatnya sebagai anak yang berbeda dari teman-temannya, dan mulai merundungnya. Perundungan yang dilakukan Shoya semakin parah, hingga ibu Shoko melaporkan kejadian tersebut kepada pihak sekolah, yang kemudian menghukum beberapa anak yang terlibat. Setelah kejadian ini, kehidupan Shoya berubah drastis. Dia mulai mengalami perundungan dari teman-temannya, sama seperti yang dia lakukan terhadap Shoko. Hal ini

menimbulkan perasaan bersalah dan kecemasan dalam diri Shoya sehingga membuatnya merasa tidak nyaman berinteraksi dengan orang lain.

Kecemasan merupakan keadaan apapun yang mengancam kenyamanan yang menimbulkan suatu kondisi khawatir pada diri seseorang (Fadilah, 2023). Kecemasan adalah perasaan takut, khawatir, atau tidak nyaman yang sering kali tidak memiliki penyebab yang jelas atau spesifik. Ini adalah respon alami tubuh terhadap stres dan bisa terjadi dalam situasi-situasi yang dianggap mengancam atau menantang. Kecemasan dapat disebabkan oleh faktor-faktor tertentu. Seperti gangguan mental lainnya, rasa cemas disebabkan oleh gagalnya saraf-saraf otak untuk mengontrol emosi dan rasa takut.

Dalam anime *Koe no Katachi*, salah satu tokoh yang sering muncul adalah Shoya Ishida, tokoh utama yang pada masa sekolah dasar melakukan perundungan terhadap Shoko Nishimiya. Setelah Shoko pindah sekolah, Shoya menjadi korban *bullying* dan mengalami penurunan harga diri yang drastis. Shoko Nishimiya adalah gadis tunarungu yang menjadi korban *bullying* oleh Shoya dan teman-teman sekelasnya di sekolah dasar. Meskipun memiliki keterbatasan dalam mendengar, dia berusaha keras untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui buku catatan.

Yuzuru Nishimiya adalah adik perempuan Shoko yang sangat protektif terhadap kakaknya. Dia sering berpakaian seperti laki-laki untuk menjaga dan melindungi Shoko dari *bullying* dan kesulitan lainnya. Tomohiro Nagatsuka adalah teman baru Shoya di SMA. Meskipun awalnya mereka bertemu dengan cara yang canggung, Tomohiro menjadi

teman yang setia dan mendukung Shoya. Naoka Ueno adalah teman sekelas Shoya dan Shoko di sekolah dasar yang juga turut terlibat dalam *bullying* terhadap Shoko. Dia masih menyimpan perasaan suka terhadap Shoya.

Koe no Katachi memberikan wawasan mendalam tentang berbagai aspek kecemasan melalui perjalanan emosional Shoya Ishida. Anime ini mengajarkan bahwa mengatasi kecemasan memerlukan usaha yang konsisten, termasuk pengampunan, komunikasi efektif, dukungan sosial, dan refleksi diri. Dengan belajar dari pengalaman Shoya dan Shoko, kita dapat memahami pentingnya empati, pengampunan, dan dukungan dalam menghadapi dan mengatasi kecemasan. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kecemasan yang dialami oleh tokoh utama yakni Shoya Ishida. Dengan mengkaji jenis-jenis kecemasan yang ditampilkan dalam anime, peneliti berharap dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, termasuk menyadarkan mereka tentang hal-hal yang berkaitan dengan kecemasan dan tindakan yang harus dilakukan untuk mencegah hal-hal yang negatif. Hasil penelitian ini akan memberikan dampak positif pada psikologi pembaca serta menyediakan informasi praktis yang dapat dimanfaatkan.

Tokoh Shoya Ishida dalam anime *Koe no Katachi* karya Naoko Yamada menggambarkan seorang remaja yang mengalami kecemasan akibat trauma masa lalu, rasa bersalah, dan penolakan sosial. Untuk memahami dinamika psikologis yang dialaminya, penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi sastra dengan teori utama yaitu teori

stres dan *coping* dari Lazarus & Folkman, yang menjelaskan bahwa kecemasan muncul sebagai respons terhadap situasi yang dianggap mengancam, dan individu akan menggunakan berbagai strategi *coping* untuk menghadapinya (Lazarus & Folkman, 1984). Sebagai teori pendukung, Sigmund Freud menjelaskan bahwa kecemasan muncul karena adanya konflik dalam diri seseorang, terutama antara keinginan yang tidak disadari (id), suara hati atau norma (superego), dan kenyataan yang dihadapi (ego). Ketika seseorang tidak bisa menyeimbangkan ketiganya, muncullah perasaan cemas sebagai bentuk tekanan dari dalam diri (Freud, 1926). Selain itu, pemahaman terhadap budaya Jepang juga penting dalam menganalisis ekspresi kecemasan Shoya, khususnya melalui konsep *honne* dan *tatemae* yaitu perbedaan antara perasaan yang sebenarnya (*honne*) dan ekspresi lahiriah yang ditampilkan kepada masyarakat (*tatemae*). Konsep ini menegaskan bahwa tekanan sosial dalam masyarakat Jepang menyebabkan individu seperti Shoya cenderung menyembunyikan kecemasan dan menampilkan perilaku yang selaras dengan harapan sosial.

Untuk menganalisis kecemasan yang dialami oleh tokoh Shoya Ishida, penelitian ini menggunakan teori stres dan *coping* dari Lazarus & Folkman. Teori ini dipilih karena memberikan kerangka yang jelas untuk memahami proses penilaian individu terhadap situasi yang menimbulkan tekanan emosional serta upaya yang dilakukan untuk mengatasinya melalui berbagai strategi *coping*. Konsep *appraisal* dan *coping* yang ditawarkan sangat relevan dengan kondisi psikologis Shoya yang mengalami tekanan akibat rasa bersalah, penolakan sosial, dan konflik

internal. Dengan demikian, teori ini dianggap mampu menjawab secara menyeluruh rumusan masalah dalam penelitian, yaitu mengenai faktor penyebab, bentuk kecemasan, serta cara tokoh utama dalam menghadapi kecemasan tersebut.

Penelitian tentang kecemasan yang dialami oleh tokoh Shoya Ishida dalam anime *Koe no Katachi* penting dilakukan karena ia mencerminkan salah satu aspek utama dalam karakter orang Jepang, yaitu menahan beban emosional dan menghindari ekspresi langsung terhadap kecemasan. Pentingnya penelitian ini terletak pada karakter Shoya Ishida sebagai representasi budaya Jepang dapat membantu kita memahami cara berkomunikasi dengan orang Jepang secara lebih sensitif dan tanpa kesalahpahaman. Bagi pemelajar bahasa Jepang, memahami aspek psikologis dan budaya ini akan memperkaya cara kita berinteraksi dengan orang Jepang dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman ini juga penting untuk mencegah kesalahpahaman dalam komunikasi, serta meningkatkan kepekaan terhadap masalah kesehatan mental dalam konteks sosial yang lebih luas. Dengan demikian, peneliti akan meneliti lebih dalam mengenai kecemasan seseorang dengan judul “KECEMASAN TOKOH SHOYA ISHIDA DALAM ANIME *KOE NO KATACHI* KARYA NAOKO YAMADA (KAJIAN PSIKOLOGI SASTRA)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, pokok permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana tokoh dan penokohan Shoya Ishida dalam anime *Koe no Katachi* karya Naoko Yamada?
2. Apa saja bentuk kecemasan pada tokoh Shoya Ishida dalam anime *Koe no Katachi* karya Naoko Yamada?
3. Apa saja faktor-faktor yang memengaruhi kecemasan pada tokoh Shoya Ishida dalam anime *Koe no Katachi* karya Naoko Yamada?
4. Bagaimana tokoh Shoya Ishida mengatasi rasa kecemasan dalam anime *Koe no Katachi* karya Naoko Yamada?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui tokoh dan penokohan Shoya Ishida dalam anime *Koe no Katachi* karya Naoko Yamada.
2. Mengetahui bentuk kecemasan pada tokoh Shoya Ishida dalam anime *Koe no Katachi* karya Naoko Yamada.
3. Mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi kecemasan pada tokoh Shoya Ishida dalam anime *Koe no Katachi* karya Naoko Yamada.
4. Mengetahui cara tokoh Shoya Ishida mengatasi rasa kecemasan dalam anime *Koe no Katachi* karya Naoko Yamada.

1.4 Batasan Penelitian

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari pelebaran pokok masalah agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya berfokus pada tokoh utama, yaitu Shoya Ishida dalam anime *Koe no Katachi* karya Naoko Yamada.
2. Analisis yang dilakukan terbatas pada aspek psikologis berupa kecemasan yang dialami oleh tokoh Shoya Ishida.
3. Penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi sastra serta didukung oleh konsep budaya Jepang untuk memperkuat analisis.

1.1 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis
 - a. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya, khususnya bagi yang ingin meneliti kajian psikologi sastra mengenai kecemasan seseorang.
 - b. Hasil dari penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pemahaman pentingnya memahami kecemasan bagi pembaca.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis khususnya bagi pembelajar bahasa dan budaya Jepang. Dengan memahami karakter Shoya Ishida dan nilai-nilai budaya seperti *honne-tatemae*

yang memengaruhi ekspresi emosionalnya, pembelajar dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai cara berpikir, berperilaku, dan berkomunikasi masyarakat Jepang. Hal ini penting untuk mencegah kesalahpahaman dalam komunikasi lintas budaya, serta meningkatkan sensitivitas budaya dalam memahami konteks sosial yang khas di Jepang.

1.5 Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

Nama Peneliti dan Tahun	Judul	Metode	Hasil	Kebaruan
Ananto Rizki Putro, 2019	Faktor Pendorong Tokoh Ishida Shouya Melakukan <i>Ijime</i> Dalam Anime <i>Koe No Katachi</i> Karya <i>Yamada Naoko</i>	Kualitatif	Ditemukan bahwa <i>ijime</i> dilakukan karena kebutuhan aktualisasi diri tidak terpenuhi serta kurangnya nilai moral. Fokus utamanya adalah pada alasan Shoya sebagai pelaku <i>bullying</i> .	Penelitian milik saya memiliki keaslian dan kebaruan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang juga mengangkat anime <i>Koe no Katachi</i> . Penelitian milik Ananto Rizki Putro lebih menyoroti penyebab tindakan <i>ijime</i> tanpa membahas aspek psikologis tokoh. Kemudian, penelitian
Luluk Afifah Qatrunnada, 2021	Representasi <i>Bullying</i> Dalam Film Animasi Jepang “ <i>Koe no</i>	Kualitatif	Penelitian milik Luluk menyoroti bagaimana <i>bullying</i>	milik Luluk Afifah Qatrunnada menganalisis <i>bullying</i> dari sisi semiotik, bukan psikologi sastra.

	<i>Katachi</i> ” (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)		direpresentasikan secara simbolik dalam film, menggunakan pendekatan tanda (<i>icon, index, symbol</i>) dari <i>Peirce</i> . Fokusnya pada unsur tanda, bukan kondisi batin tokoh.	Sementara itu, penelitian milik Intan Tiara Rizki membahas kekerasan secara umum tanpa fokus pada kecemasan tokoh. Berbeda dari ketiganya, penelitian milik saya secara khusus menganalisis kecemasan yang dialami oleh tokoh Shoya Ishida dengan
Intan Tiara Rizki, 2021	Representasi Kekerasan dalam Anime <i>Movie Koe no Katachi</i>	Kualitatif	Penelitian milik Intan menganalisis berbagai bentuk kekerasan (verbal, fisik, psikologis) yang direpresentasikan dalam anime melalui tanda-tanda komunikasi visual, dengan fokus pada makna simbolik kekerasan. Penelitian ini tidak menganalisis sisi psikologis tokoh secara mendalam.	menggunakan teori Freud dan Lazarus-Folkman, serta mengaitkannya dengan konsep budaya Jepang. Pendekatan ini belum dibahas secara mendalam dalam penelitian sebelumnya, sehingga menjadikan penelitian ini orisinal dan memperkaya kajian sastra.

Berdasarkan tabel perbandingan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian milik saya memiliki orisinalitas dan kebaruan baik dari segi fokus maupun pendekatan. Ketiga penelitian sebelumnya belum membahas kecemasan tokoh Shoya Ishida secara mendalam dengan menggunakan teori psikologi sastra dari Sigmund Freud dan Lazarus-Folkman. Selain itu, belum ada penelitian yang secara khusus mengintegrasikan nilai-nilai budaya Jepang dalam memahami kondisi psikologis tokoh. Oleh karena itu, penelitian milik saya memberikan sudut pandang baru yang memperkaya analisis karakter melalui pendekatan lintas budaya dan psikologi sastra.

