

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Budaya Jepang secara luas dipahami sebagai budaya yang menjunjung tinggi nilai kolektif dan keteraturan dalam kehidupan bermasyarakat. Masyarakat Jepang didorong untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial mereka demi menjaga keseimbangan kelompok dan menghindari konflik. Hendry menjelaskan bahwa kehidupan dalam komunitas tidak hanya mencakup kebersamaan, tetapi juga berbagai bentuk tuntutan dan tanggung jawab, seperti keharusan berpartisipasi dalam kegiatan, kerja bakti, atau pertukaran sosial antar anggota komunitas (Hendry, 2019). Partisipasi ini sering kali bukan pilihan, melainkan kewajiban yang secara implisit dipahami oleh semua yang bersangkutan. Meski demikian, keikutsertaan dalam komunitas juga menawarkan rasa aman dan dukungan sosial, terutama dalam kondisi sulit. Nilai kolektivisme ini kemudian turut membentuk cara individu Jepang berinteraksi dan berkoordinasi dalam kelompok, termasuk dalam konteks olahraga tim.

Hal ini sejalan dengan kritik bahwa model monokultural telah lama mendominasi studi tentang masyarakat Jepang, terutama pada periode pertumbuhan ekonomi pesat di era 1970–1980-an. Selama ini banyak penelitian yang melihat masyarakat Jepang sebagai kelompok yang sangat mementingkan kebersamaan (Sugimoto, 2020). Pandangan ini menggambarkan orang Jepang sebagai masyarakat yang selalu mengutamakan kepentingan kelompok daripada keinginan pribadi. Akibatnya, setiap individu dianggap lebih fokus menjaga keselarasan

dengan orang-orang di sekitarnya daripada mengejar ambisi personal mereka sendiri. Nilai kolektivisme ini pun turut membentuk cara anggota tim berkoordinasi dan membangun pemahaman bersama dalam olahraga yang dalam psikologi olahraga dijelaskan melalui konsep *Shared Mental Model*.

Nilai kolektivisme ini juga tercermin dalam konteks olahraga tim. Dalam olahraga tim seperti bola basket, performa terbaik tidak hanya bergantung pada kemampuan teknis individu, tetapi juga pada sejauh mana anggota tim dapat membangun pemahaman bersama mengenai cara bermain. Untuk menjelaskan fenomena pemahaman bersama ini secara ilmiah, bidang psikologi olahraga menggunakan konsep *Shared Mental Model*. Konsep *Shared Mental Model* sebagai pemahaman atau pengetahuan yang terstruktur dan representasi mentalnya yang dibagikan di antara anggota tim. Dengan kata lain, konsep *Shared Mental Model* menggambarkan sejauh mana anggota tim memiliki gambaran yang sama mengenai situasi, strategi, dan peran masing-masing sehingga mereka dapat bergerak dan berkoordinasi secara efektif bahkan tanpa instruksi eksplisit.

Konsep *Shared Mental Model* juga berkaitan erat dengan identitas kelompok dalam masyarakat Jepang, yang tidak hanya terbatas pada hubungan darah, tetapi juga meluas ke kelompok kerja, komunitas sosial, dan tim olahraga. Dalam budaya Jepang, keterikatan dalam kelompok menuntut loyalitas dan komitmen tinggi dari anggotanya, karena pencapaian individu dianggap sebagai keberhasilan kelompok, sementara kegagalan individu dapat berdampak pada reputasi kolektif. Oleh karena itu, menjaga reputasi menjadi aspek penting dalam

kehidupan bermasyarakat, termasuk dalam dinamika tim olahraga, sebagaimana yang ditampilkan dalam *The First Slam Dunk*.

The First Slam Dunk adalah film animasi olahraga Jepang diadaptasi dari *manga* Slam Dunk yang dirilis pada 3 Desember 2022, disutradarai dan ditulis langsung oleh Takehiko Inoue, serta diproduksi oleh Toei Animation dan Dandelion Animation Studio. Film ini berfokus pada Ryota Miyagi, point guard dari tim bola basket SMA Shohoku, yang terinspirasi oleh kakak laki-lakinya untuk mencintai bola basket. Bersama rekan-rekannya—Hanamichi Sakuragi, Takenori Akagi, Hisashi Mitsui, dan Kaede Rukawa—Ryota menghadapi pertandingan penting melawan juara nasional, Sannoh Kogyo High School. Adaptasi ini menghidupkan kembali pertandingan klimaks dalam manga, sambil menambahkan kilas balik dan epilog baru yang memperdalam karakter Ryota sebagai pusat narasi. Keberhasilan film ini juga tercermin dari pencapaiannya di tingkat global: meraih Penghargaan Akademi Jepang untuk Animasi Terbaik 2023 dan mencatat pendapatan lebih dari 279 juta dolar AS, menjadikannya film Jepang terlaris keenam dan film bola basket paling sukses secara komersial dalam sejarah. Narasi dalam film tidak hanya mengangkat dinamika pertandingan bola basket, tetapi juga menggambarkan nilai-nilai dinamika psikologis kerjasama tim Jepang, khususnya konsep *Shared Mental Model*, melalui interaksi dan kerja sama antar karakter.

Konsep ini dapat dilihat dalam pertandingan melawan Sannoh Kogyo, di mana kerja sama tim menjadi kunci utama dalam mempertahankan keseimbangan pertandingan. Salah satu contohnya terlihat dalam pertandingan melawan Sannoh Kogyo, ketika pemain lawan, Kawata, menggiring bola (*dribble*) menuju ring untuk mencetak poin. Akagi segera mengejar Kawata untuk mencegahnya melakukan

tembakan, dan Ryota, yang menyadari situasi tersebut, langsung ikut membantu menjaga pertahanan. Dalam koordinasi yang harmonis, Ryota dan Akagi bersama-sama melompat saat Kawata hendak melakukan tembakan, dengan Ryota berada di sisi kanan dan Akagi di sisi kiri, sehingga mereka berhasil menggagalkan poin untuk tim lawan. Tindakan ini mencerminkan konsep *Shared Mental Model* dalam kerja sama tim, di mana pemain tidak bertindak secara individual, tetapi selalu mempertimbangkan keseimbangan dalam tim.

Selain dalam strategi pertahanan, penerapan konsep *Shared Mental Model* juga terlihat dalam pola komunikasi antar pemain. Ketika Mitsui kesulitan menggiring bola karena dikawal ketat oleh pemain Sannoh Kogyo, ia segera mengoper bola ke Ryota yang berada dalam posisi lebih baik. Tanpa ragu, Ryota meneruskan bola ke Akagi sambil berkata, “*Danna! Tanomu!*” (旦那！頼む！ / “**Bos! Tolong ya!**”), menunjukkan rasa hormatnya terhadap kapten tim. Alih-alih mencoba mencetak poin sendiri, Ryota memilih untuk mengoper bola ke rekan yang memiliki peluang lebih besar. Dalam konteks ini, konsep *Shared Mental Model* tidak hanya diterapkan dalam strategi permainan, tetapi juga dalam interaksi verbal antar pemain, di mana setiap individu memahami peran dan posisi masing-masing demi mencapai tujuan bersama.

Fokus utama terletak pada bagaimana konsep *Shared Mental Model* direpresentasikan melalui interaksi antar tokoh dan alur naratif dalam film. *The First Slam Dunk* menghadirkan ruang yang kaya untuk mengamati dinamika kebersamaan, kerja tim, serta penggunaan bahasa dan tindakan yang mencerminkan upaya menjaga kerjasama kelompok. Film populer seperti *The First Slam Dunk*

menyajikan nilai tersebut dalam bentuk narasi yang emosional dan karakter yang mudah diasosiasikan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa konsep pemahaman kolektif dalam tim tidak hanya terjadi dalam olahraga nyata, tetapi juga direpresentasikan dalam media kontemporer seperti film animasi. Dengan demikian, film seperti *The First Slam Dunk* menjadi medium yang relevan untuk mengkaji bagaimana *Shared Mental Model* tergambar melalui interaksi tokoh-tokohnya.

Oleh karena itu, penelitian ini akan menganalisis bagaimana konsep *Shared Mental Model* direpresentasikan dalam interaksi antar karakter dalam film *The First Slam Dunk*, khususnya melalui dialog dan tindakan tokoh utama, Ryota Miyagi. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai dinamika koordinasi dan kerja sama tim dalam film *The First Slam Dunk*, sekaligus memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan bahasa Jepang sebagai referensi dalam memahami nilai kolektivisme dan dinamika komunikasi tim Jepang yang direpresentasikan dalam media populer yang dekat dengan pelajar bahasa Jepang di Indonesia.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti merumuskan masalah ke dalam pertanyaan berikut:

1. Bagaimana karakterisasi tokoh utama Ryota Miyagi dalam film *The First Slam Dunk*?

2. Bagaimana konsep *Shared Mental Model* Chihoko Gorai direpresentasikan dalam adegan verbal antara Ryota Miyagi sebagai tokoh utama dan tokoh-tokoh lain dalam film *The First Slam Dunk*?
3. Bagaimana konsep *Shared Mental Model* Chihoko Gorai direpresentasikan dalam adegan nonverbal antara Ryota Miyagi sebagai tokoh utama dan tokoh-tokoh lain dalam film *The First Slam Dunk*?

3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan karakterisasi Ryota Miyagi film *The First Slam Dunk*.
2. Mendeskripsikan bentuk-bentuk representasi Konsep *Shared Mental Model* Chihoko Gorai dalam interaksi verbal tokoh Ryota Miyagi dalam film *The First Slam Dunk*.
3. Mendeskripsikan bentuk-bentuk representasi *Shared Mental Model* Chihoko Gorai dalam interaksi nonverbal tokoh Ryota Miyagi dalam film *The First Slam Dunk*.

4. Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada:

1. Konsep *Shared Mental Model* Chihoko Gorai dalam dialog dan tindakan Ryota Miyagi dalam interaksi tim.
2. Konsep *Shared Mental Model* Chihoko Gorai terhadap hubungan Ryota Miyagi dengan rekan-rekan setimnya.

3. Representasi Konsep *Shared Mental Model* Chihoko Gorai melalui karakter Ryota Miyagi dalam film *The First Slam Dunk*.
4. Adegan dalam film *The First Slam Dunk* yang berfokus pada Ryota Miyagi sebagai tokoh utama, tidak termasuk adegan yang didominasi sudut pandang tokoh lain.

5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Menambah referensi akademik tentang penerapan Konsep *Shared Mental Model* Chihoko Gorai dalam analisis film Jepang, khususnya dalam konteks komunikasi dan interaksi sosial.
- b. Memperkaya kajian linguistik bahasa Jepang, terutama dalam memahami pola komunikasi, penggunaan bahasa, dan strategi interaksi dalam media populer.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk studi lebih lanjut mengenai Konsep *Shared Mental Model* Chihoko Gorai dalam berbagai media, termasuk film, anime, dan drama Jepang.

b. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat membantu mahasiswa yang tertarik pada kajian linguistik dan dinamika kerja sama tim basket Jepang dalam memahami bagaimana konsep *Shared Mental Model* Chihoko Gorai direpresentasikan dalam komunikasi dan interaksi sosial.

c. Bagi Pengajar

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam pembelajaran mengenai budaya dan komunikasi Jepang, khususnya dalam kaitannya dengan nilai sosial dalam media populer.

6. Keaslian Penelitian

Dalam sebuah penelitian, adanya perbedaan dan perbaikan dengan penelitian terdahulu menjadi hal yang penting untuk menunjukkan kontribusi keilmuan yang dihasilkan. Meskipun telah terdapat berbagai kajian mengenai anime sebagai objek penelitian sastra, terdapat celah penelitian yang secara khusus menganalisis konsep *Shared Mental Model* Chihoko Gorai melalui sudut pandang tokoh utama Ryota Miyagi dalam film anime *The First Slam Dunk* karya Takehiko Inoue. Keaslian penelitian ini dapat ditinjau dari aspek konsep, objek kajian, dan metodologi. Pertama, penelitian ini mengintegrasikan konsep *Shared Mental Model* Chihoko Gorai sebagai dinamika psikologis kerja sama tim Jepang dengan analisis karakterisasi tokoh dalam medium anime. Kedua, penelitian ini merupakan yang pertama menganalisis representasi konsep *Shared Mental Model* Chihoko Gorai sebagai objek kajian dalam karya Takehiko Inoue. Ketiga, metodologi penelitian ini menggabungkan pendekatan psikologi sastra dengan analisis indikator verbal

dan nonverbal konsep *Shared Mental Model* Chihoko Gorai. Untuk menunjukkan keaslian tersebut, berikut diuraikan perbandingan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan namun berbeda fokus dan pendekatan.

Penelitian yang menjadi rujukan dalam penelitian ini mengkaji anime *Majo no Takkyubin (Kiki's Delivery Service)* dari sudut pandang psikologi klinis dengan berfokus pada proses pertumbuhan batin tokoh utama serta bentuk dukungan psikologis yang diterimanya. Studi tersebut menganalisis perkembangan kejiwaan tokoh utama, Kiki, seorang penyihir magang berusia 13 tahun, dengan menggunakan sudut pandang perjumpaan dengan kenyataan yang tidak sesuai keinginan atau *funyoi* (不如意). Temuan penelitian mengungkapkan bahwa Kiki mengalami berbagai kenyataan yang tidak sesuai harapan di kota tempat ia merantau sehingga ia terpuruk, dikuasai emosi negatif, hingga kehilangan kekuatan sihirnya, serta bagaimana proses ia melewati krisis tersebut dengan dukungan dari lingkungan sekitarnya (Koyama, 2023).

Penelitian lain mengkaji fungsi *aizuchi* verbal dalam dialog anime. Penelitian tersebut mengidentifikasi peran *aizuchi* sebagai ungkapan pendek yang diucapkan pendengar saat percakapan berlangsung serta frekuensi penggunaannya. Hasil analisis mengungkapkan tujuh fungsi *aizuchi*: tanda mendengar, tanda mengerti, tanda sependapat, tanda menyangkal, tanda ungkapan perasaan, tanda penyambung jeda, dan tanda menambahkan, mengoreksi, serta meminta informasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *aizuchi* berperan mendukung kelancaran percakapan antartokoh karena pendengar mampu menunjukkan perhatian kepada pembicara secara santun (Aryandi & Andarwati, 2023)



Penelitian lain mengkaji pesan nonverbal dalam film anime dengan fokus pada pola komunikasi dalam hubungan romantis. Penelitian tersebut menganalisis ekspresi komunikasi nonverbal yang berfungsi mempererat hubungan dan membantu pasangan untuk saling memahami. Hasil analisis menunjukkan film anime tersebut menampilkan empat dari lima kategori pola komunikasi dan memenuhi enam dari delapan kategori pesan nonverbal, meliputi gestur dan gerakan tubuh, perilaku wajah dan mata, perilaku vokal, waktu, sentuhan, dan lingkungan. Makna pesan nonverbal dipengaruhi oleh konteks situasi dan kualitas interaksi antar tokoh dengan unsur ketulusan, kepercayaan, keharmonisan, dan kedekatan. Fungsi pesan nonverbal mencakup pujian, substitusi, dan pengulangan (Mahapurnayanti, 2024)

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, terdapat beberapa celah yang dapat diidentifikasi. Dalam hal objek penelitian, Koyama (2023) mengkaji anime dengan setting kehidupan fantasi, sementara kajian terhadap anime bergenre olahraga, khususnya *The First Slam Dunk*, belum ditemukan dalam konteks psikologis kerja sama tim Jepang. Selanjutnya, terkait penggunaan teori, penelitian Koyama (2023) menggunakan pendekatan psikologi klinis, sedangkan kajian konsep *Shared Mental Model* oleh Chihoko Gorai dengan pendekatan psikologi sastra masih terbatas. Sementara itu, dari aspek pendekatan analisis, Aryandi & Andarwati (2023) hanya mengkaji aspek verbal (*aizuchi*), Mahapurnayanti (2024) terbatas pada aspek nonverbal, namun belum ada penelitian yang mengintegrasikan analisis verbal dan nonverbal secara komprehensif untuk mengkaji satu konsep *Shared Mental Model* Chihoko Gorai. Oleh karena itu, penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya melalui penggunaan film anime genre olahraga sebagai

objek kajian, analisis mendalam dan spesifik terhadap konsep *Shared Mental Model* Chihoko Gorai, serta penerapan metode analisis yang mengintegrasikan pendekatan verbal dan nonverbal dalam mengkaji representasi secara psikologis kerja sama tim Jepang, khususnya dalam tim basket.

