

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak usia dini berada pada tahap perkembangan yang sangat penting dalam pembentukan karakter, pola pikir, serta gaya belajar. Pada masa ini, anak mengalami periode *golden age* yang menentukan perkembangan kognitif, sosial, dan emosionalnya (Santrock, 2018). Pada usia tersebut, anak mulai menunjukkan kecenderungan gaya belajar tertentu, seperti visual, auditori, dan kinestetik, yang dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal, termasuk lingkungan keluarga, pengalaman hidup, serta interaksi sosial (DePorter & Hernacki, 2015). Pendidikan anak usia dini tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter dan nilai moral yang berperan dalam membentuk sikap serta perilaku belajar anak (Lickona, 2012; Suyadi, 2013). Dengan demikian, karakter yang berkembang pada diri anak akan memengaruhi cara anak menyerap, memahami, dan merespons informasi dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks tersebut, media audio-visual seperti film dan anime menjadi salah satu sarana edukasi yang potensial karena mampu menampilkan perilaku anak dalam kehidupan nyata. Anime merupakan salah satu bentuk media audio visual yang terus berkembang dalam budaya populer Jepang dan telah diterima secara luas oleh masyarakat global, termasuk di Indonesia. Seiring dengan perkembangannya, anime tidak lagi dipandang hanya sebagai hiburan, melainkan juga sebagai media yang memiliki nilai edukatif, khususnya bagi anak-anak.

Anime tidak hanya berfungsi sebagai hiburan visual, tetapi juga dapat dilihat sebagai salah satu bentuk karya sastra modern karena memuat unsur naratif dan estetika yang serupa dengan karya sastra pada umumnya. Sebagai seni visual dan naratif, anime memiliki kesamaan dengan karya sastra dalam aspek penceritaan, pengembangan tema, konflik, serta pendalaman karakter tokoh. Menurut Nurgiyantoro (2015), unsur-unsur intrinsik seperti alur, latar, penokohan, dan gaya penyampaian pesan tetap menjadi fondasi utama dalam membangun cerita.

Meskipun disajikan dalam bentuk audiovisual, anime memadukan teks, dialog, gambar, suara, dan gerak sehingga membentuk struktur naratif yang kompleks layaknya film atau drama. Bordwell dan Thompson (2008), menjelaskan bahwa media audiovisual tetap mengandalkan prinsip penceritaan (*storytelling*) dan konstruksi karakter sebagaimana karya sastra. Oleh karena itu, anime dapat dikategorikan sebagai bagian dari sastra modern atau sastra populer karena mengandung unsur naratif yang sepadan dengan novel, cerpen, maupun drama, serta berfungsi sebagai media penyampai nilai, pesan moral, dan refleksi kehidupan sosial. Anime yang bertema kehidupan dan sosial (*slice of life*) dan drama sosial menggambarkan realitas kehidupan sehari-hari, hubungan antar manusia, serta isu-isu sosial yang relevan. Anime jenis ini sering kali menyajikan cerita yang menyentuh, realistis, dan penuh refleksi terhadap kehidupan. Anime bertema kehidupan dan sosial tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan refleksi mendalam tentang realitas kehidupan. Dengan cerita

yang emosional dan penuh makna, anime ini mampu menyampaikan pesan moral yang kuat serta meningkatkan kesadaran akan berbagai isu sosial.

Salah satu contoh anime bertema kehidupan dan sosial adalah “*Kotaro Lives Alone*”. Anime *Kotaro Lives Alone* (Kotaro wa Hitorigurashi) adalah adaptasi dari manga karya Mami Tsumura yang dirilis oleh Netflix pada tahun 2022. Anime ini mengisahkan kehidupan seorang anak kecil bernama Kotaro Sato yang tinggal sendiri di sebuah apartemen tanpa orang tua atau wali.

Kotaro Sato, seorang anak laki-laki berusia empat tahun, pindah ke sebuah kompleks apartemen sederhana. Para penghuni apartemen merasa terkejut melihat seorang anak kecil tinggal sendirian. Awalnya, mereka mengira Kotaro memiliki wali atau keluarga yang mengurusnya dari jauh, tetapi seiring waktu, mereka menyadari bahwa Kotaro benar-benar hidup sendiri.

Meskipun masih sangat kecil, Kotaro memiliki sifat yang sangat dewasa dibandingkan anak seusianya. Kotaro berbicara dengan nada yang sopan seperti samurai dan sering menunjukkan kemandirian luar biasa, seperti memasak sendiri, berbelanja ke supermarket, dan mengurus kebutuhan sehari-hari tanpa meminta bantuan orang lain.

Seiring berjalannya waktu, alasan mengapa Kotaro tinggal sendiri mulai terungkap. Kotaro berasal dari latar belakang keluarga yang bermasalah. Ayahnya adalah seorang pria yang kasar dan sering melakukan kekerasan dalam rumah tangga, sementara ibunya tidak dapat merawatnya dengan baik. Akibat kondisi keluarganya, Kotaro akhirnya dipisahkan dari orang tuanya dan mendapatkan tunjangan finansial dari pihak yang tidak disebutkan. Namun,

Kotaro tetap hidup sendiri tanpa pengasuh atau wali yang mengawasinya secara langsung.

Ketidakpercayaan Kotaro terhadap orang dewasa berasal dari pengalaman traumatisnya. Kotaro sering merasa kesepian, tetapi tetap bersikeras untuk tidak bergantung pada orang lain. Hal ini membuat para penghuni apartemen mulai peduli padanya dan perlahan-lahan membentuk hubungan yang menyerupai keluarga bagi Kotaro.

Sepanjang cerita, Kotaro mengalami berbagai kejadian yang menunjukkan bagaimana ia berusaha bertahan hidup dan memahami dunia di sekitarnya. Kotaro belajar tentang arti keluarga, kasih sayang, dan menerima bantuan dari orang lain meskipun awalnya Kotaro menolak untuk bergantung pada siapa pun.

Dalam salah satu adegan yang menyentuh, Kotaro membeli banyak tisu wajah beraroma karena itu mengingatkannya pada ibunya. Kotaro juga memiliki kebiasaan menonton acara televisi yang menceritakan seorang pahlawan yang melindungi anak-anak, yang menunjukkan kerinduannya akan sosok pelindung.

Meski Kotaro masih harus menghadapi kenyataan pahit bahwa ia tinggal sendiri, ia mulai membuka hatinya kepada orang-orang di sekitarnya. Karino dan tetangga lainnya menjadi figur pengganti keluarga bagi Kotaro, dan mereka berusaha memastikan bahwa ia tidak merasa sendirian.

Dalam kehidupan sehari-harinya, Kotaro digambarkan sebagai anak yang mampu menjalani berbagai aktivitas secara mandiri meskipun usianya masih sangat muda. Kondisi hidup yang tidak didampingi secara langsung oleh orang

tua membuat Kotaro terbiasa melakukan berbagai kebutuhan hidupnya sendiri, seperti mengatur kehidupan sehari-hari, mengambil keputusan, serta menghadapi berbagai permasalahan secara mandiri. Sikap tersebut menunjukkan adanya karakter kemandirian yang kuat dalam diri Kotaro. Fenomena ini menarik untuk dikaji karena memperlihatkan bagaimana tokoh anak dalam anime dapat merepresentasikan nilai-nilai kemandirian, ketangguhan, dan kemampuan beradaptasi dalam menghadapi situasi kehidupan. Melalui penggambaran tokoh Kotaro, anime ini memberikan gambaran mengenai anak yang mampu bertahan dan berkembang secara mandiri di tengah keterbatasan yang dihadapinya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk menganalisis tokoh Kotaro dalam anime *Kotaro Lives Alone* sebagai gambaran anak yang memiliki karakter mandiri. Analisis terhadap tokoh ini bertujuan untuk mengidentifikasi nilai-nilai kemandirian, sikap, kebiasaan, serta pola perilaku yang ditunjukkan Kotaro dalam menjalani kehidupan sehari-harinya. Melalui penggambaran tokoh tersebut, penelitian ini berupaya memahami bagaimana karakter mandiri dapat terbentuk dan ditampilkan melalui pengalaman hidup yang dialami oleh seorang anak. Dengan mengkaji tokoh fiksi sebagai representasi kehidupan anak, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai nilai-nilai kemandirian anak serta relevansinya dalam pembentukan karakter pada anak.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, berikut adalah rumusan masalah yang akan dijawab dalam penelitian ini :

- 1) Bagaimana karakter tokoh Kotaro digambarkan dalam anime *Kotaro Lives Alone*?
- 2) Bagaimana bentuk kemandirian yang ditunjukkan oleh tokoh Kotaro dalam anime tersebut?
- 3) Faktor-faktor apa saja yang memengaruhi terbentuknya sikap mandiri pada tokoh Kotaro?

1.3. Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mendeskripsikan karakter Tokoh Kotaro dalam anime *Kotaro Lives Alone* berdasarkan teknik penokohan, yaitu melalui dialog, tindakan, reaksi tokoh lain, dan situasi atau konflik.
- 2) Untuk mengidentifikasi dan menganalisis bentuk-bentuk perilaku kemandirian yang ditunjukkan tokoh Kotaro yang mencakup kemandirian perilaku, kemandirian emosional, dan kemandirian nilai.
- 3) Untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi terbentuknya sikap mandiri pada tokoh Kotaro.

1.4. Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah dan tidak meluas, penelitian ini hanya berfokus pada analisis tokoh utama, yaitu Kotaro, dalam anime *Kotaro Lives Alone* yang diadaptasi dari manga karya Mami Tsumura. Kajian yang dilakukan dibatasi pada penggambaran kemandirian anak yang ditunjukkan oleh tokoh Kotaro, yang meliputi kemampuan memenuhi kebutuhan diri sendiri, pengambilan keputusan, tanggung jawab, serta sikap emosional dalam kehidupan sehari-hari. Analisis dilakukan dengan menggunakan teori

kemandirian anak dalam kajian pendidikan serta didukung oleh teori penokohan untuk mengidentifikasi karakter tokoh. Data penelitian diambil dari adegan, dialog, dan narasi yang secara langsung merepresentasikan perilaku kemandirian tokoh Kotaro dalam anime tersebut. Penelitian ini tidak membahas secara menyeluruh unsur intrinsik karya seperti alur, latar, dan tema, melainkan hanya yang berkaitan dengan pembentukan karakter tokoh. Selain itu, penelitian ini juga tidak mengkaji aspek produksi anime, latar belakang pengarang, maupun dampak terhadap penonton, serta tidak melakukan perbandingan dengan tokoh atau karya lain di luar objek yang diteliti.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam beberapa aspek:

1) Manfaat Teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu sastra, khususnya dalam analisis tokoh dan penokohan dalam karya sastra visual seperti anime. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai representasi karakter anak dalam media populer, terutama yang berkaitan dengan nilai-nilai kemandirian anak. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji karakter tokoh anak dalam karya sastra maupun media audiovisual.

2) Manfaat Praktis:

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada pembaca mengenai nilai-nilai kemandirian anak yang ditampilkan

melalui tokoh Kotaro. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan wawasan bahwa media seperti anime tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat menyampaikan nilai-nilai kehidupan yang positif.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi pendidik dalam memahami pentingnya menanamkan nilai kemandirian pada anak sejak dini. Nilai-nilai yang ditunjukkan oleh tokoh Kotaro dapat dijadikan contoh dalam pembentukan karakter anak dalam lingkungan pendidikan.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan bahan perbandingan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa, khususnya yang berkaitan dengan analisis tokoh anak, nilai karakter, maupun kajian sastra dalam anime atau media visual lainnya.

1.6. Keaslian Penelitian (*State of The Art*)

Penelitian mengenai analisis tokoh dalam karya sastra maupun media audio-visual telah banyak dilakukan sebelumnya, sebagaimana telah dipaparkan secara rinci pada tinjauan pustaka (subbab 2.2), yaitu penelitian Devi Octaviani (2024) mengenai aktualisasi diri tokoh Kotaro, Illa dan Surur (2024) mengenai nilai pendidikan karakter tokoh Naruto, Qori'ayuni (2020) mengenai gaya belajar tokoh anak dalam novel, Paramitha (2023) mengenai pola asuh dalam film *Usagi Drop*, serta Nazariwati, Rasyimah, dan Iqbal (2024) mengenai nilai-nilai karakter dalam anime *Grave of the Fireflies*.

Di antara kelima penelitian tersebut, penelitian Devi Octaviani (2024) merupakan yang paling relevan karena menggunakan objek material yang sama, yaitu anime *Kotaro Lives Alone* dan tokoh Kotaro Sato. Namun, penelitian tersebut berfokus pada proses aktualisasi diri melalui teori hierarki kebutuhan Maslow, sehingga kemandirian hanya muncul sebagai implikasi, bukan variabel utama yang dianalisis secara langsung. Empat penelitian lainnya juga memiliki perbedaan mendasar, baik dari segi objek (Naruto, novel anak, *Usagi Drop*, *Grave of the Fireflies*) maupun dari segi teori yang digunakan (nilai pendidikan karakter, gaya belajar, pola asuh, dan nilai karakter generik Kemendikbud), yang seluruhnya belum menempatkan kemandirian anak sebagai fokus kajian utama.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) karena menggabungkan teori penokohan (Stanton, 2012) dan teori kemandirian anak tiga aspek (Steinberg, 2002) secara terintegrasi untuk mengkaji tokoh Kotaro sebagai gambaran anak mandiri, sebuah pendekatan yang belum digunakan pada penelitian mana pun sebelumnya. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas kajian terhadap anime *Kotaro Lives Alone* serta memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian sastra, khususnya dalam pemanfaatan anime sebagai media pendidikan karakter.