

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan sebuah karya seni yang bersifat dinamis, karena karya sastra terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Perkembangan zaman dan peristiwa penting yang terjadi, mampu mempengaruhi karya sastra pada saat karya tersebut dilahirkan. Semakin majunya zaman, semakin banyak pula bentuk-bentuk karya sastra baru yang diciptakan. Tidak hanya karya sastra seperti novel, puisi atau cerpen, namun karya sastra seperti film juga mengalami perkembangan. *Anime* merupakan sebuah wujud perkembangan dari karya sastra film. Banyak *anime* yang diciptakan berdasarkan dengan peristiwa yang ada di masyarakat. Tetapi hal itu bukan satu-satunya faktor yang dapat mempengaruhi karya sastra, adapun faktor lain yang mempengaruhi karya sastra adalah masalah kejiwaan manusia.

Manusia memiliki gejala kejiwaan yang dapat dituangkan ke dalam karya sastra. Oleh karena itu, karya sastra yang memiliki tokoh di dalamnya tentu memiliki gejala kejiwaan juga, sehingga dibentuklah interdisipliner ilmu yang menghubungkan antara karya sastra dan gejala kejiwaan manusia yang disebut dengan psikologi sastra.

Psikologi sastra mengkaji segala gejala psikologi yang ada dalam karya sastra.

Gejala-gejala psikologi yang dikaji dalam psikologi sastra dapat diambil dari pengarang, tokoh dalam karya sastra maupun pembaca. Gejala kejiwaan yang dapat

dikaji dalam psikologi sastra sangat beragam, seperti konflik batin, eksistensi bahkan motivasi.

Motivasi adalah salah satu gejala kejiwaan yang pasti dimiliki oleh manusia di dalam hidupnya. Tanpa motivasi, hidup seseorang tidak akan pernah berkembang.

Menurut Kartono (dalam Handoko dan Andrianto, 2006) motivasi sendiri berasal dari kata latin *movere* yang berarti menggerakkan. Sedangkan menurut KBBI, motivasi berarti dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Para psikolog memiliki beberapa istilah lain yang sering digunakan untuk menggantikan kata motivasi, diantaranya adalah kebutuhan (*need*), desakan (*urge*), keinginan dan dorongan. Pada dasarnya, manusia akan melakukan sebuah tindakan dikarenakan adanya motivasi. Motivasi tersebut akan mewujudkan suatu perilaku yang mengarah pada tujuan tertentu untuk mencapai kepuasan. Setiap kegiatan yang dilakukan manusia didorong oleh suatu kekuatan dari dalam diri orang tersebut. Kekuatan pendorong inilah yang disebut dengan motivasi. Dapat disimpulkan bahwa, motivasi adalah hal yang dapat dipastikan keberadaannya karena sebuah aksi yang tampak pada seseorang. Banyak penelitian yang telah dilakukan mengenai motivasi, salah satu tokoh terkenal yang mengemukakan teori tentang motivasi adalah David McClelland.

David McClelland adalah psikolog terkenal asal Amerika yang merupakan pendiri dari teori kebutuhan prestasi. Teori kebutuhan yang telah McClelland ciptakan membuatnya mendapatkan banyak penghargaan. Dalam teorinya, McClelland mengkategorikan kebutuhan atau motivasi menjadi tiga sub-

kategori yang dikenal sebagai kebutuhan untuk berprestasi atau *need achievement (n-ach)*, kebutuhan afiliasi atau *need affiliation (n-aff)* dan kebutuhan untuk otoritas dan kekuasaan atau *need power (n-pow)*. McClelland berpendapat bahwa sebagian besar manusia akan memiliki beberapa kebutuhan dalam dirinya. Hal ini juga dapat dikategorikan sebagai gejala kejiwaan.

Gejala kejiwaan seperti motivasi atau kebutuhan manusia juga tertuang di dalam karya sastra, salah satunya dalam karya sastra berupa *anime* yang berjudul *Sekai de Ichiban Tsuyoku Naritai* karya sutradara Rion Kujo. *Anime* ini dibuat pada tahun 2013 dan pertama kali ditayangkan di TV Jepang pada 6 Oktober 2013. Garis besar cerita *anime* ini adalah perjuangan seorang tokoh bernama Hagiwara Sakura yang harus beralih profesi dari profesi lamanya seorang *Idol* menjadi seorang *Pro-Wrestler*. Untuk mengikuti tren dan untuk menaikkan popularitas *idol group*nya, pihak manajemen meminta beberapa orang dari *idol group* Sweet Diva untuk bergabung dengan dunia *Pro-Wrestling*. Akan tetapi, karena tidak ada yang bersedia untuk bergabung, akhirnya Sakura dan temannya Elena-lah yang mengajukan diri. Sakura mengalami penghinaan dan dianggap tidak akan bisa menjadi *Pro-Wrestler* sejati oleh para *pro-wrestler* senior dimana dia ditempatkan. Hal ini membuat Sakura ingin menunjukkan bahwa dia bisa menjadi seorang *Pro-Wrestler* dan berkeinginan untuk menjadi seorang *Pro-Wrestler* yang terkuat di dunia. Namun, untuk melakukan perjuangan yang besar, dibutuhkan pula motivasi yang besar, sehingga tokoh Sakura memiliki motivasi besar yang mendasari perjuangannya untuk mencapai cita-citanya menjadi *Pro-Wrestler* wanita terkuat di dunia. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk

melakukan penelitian tentang motivasi tokoh Sakura untuk meraih cita-citanya menjadi *Pro-Wrestler* wanita terkuat di dunia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana motivasi tokoh Sakura untuk menjadi *Pro-Wrestler* dalam *anime* Sekai de Ichiban Tsuyoku Naritai karya sutradara Rion Kujo?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan motivasi pada tokoh Sakura untuk menjadi *Pro-Wrestler* dalam *anime* Sekai de Ichiban Tsuyoku Naritai karya Rion Kujo

1.4 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data dengan cara kajian pustaka dan metode analisis berupa deskripsi.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan penulis dalam metode penelitian ini adalah:

1. Menonton *anime* yang penulis jadikan sumber data, yaitu Sekai de Ichiban Tsuyoku Naritai karya Rion Kujo
2. Mencari data-data yang berkaitan dengan motivasi pada tokoh Hagiwara Sakura dalam *anime* Sekai de Ichiban Tsuyoku Naritai karya Rion Kujo

3. Melakukan analisa motivasi pada tokoh Hagiwara Sakura, sesuai dengan teori motivasi McClelland yang penulis gunakan. Analisa dilakukan dengan cara mencocokkan data yang ditemukan dengan teori motivasi McClelland. Kemudian diuraikan secara deskriptif mengapa data tersebut dipilih untuk mewakili beberapa aspek yang ada pada teori motivasi McClelland. Teori *mise en scene* juga digunakan untuk dijadikan teori pendukung. Teori *mise en scene* digunakan dengan cara menelaah cuplikan gambar yang ditampilkan.

4. Menjabarkan kesimpulan dari hasil analisis

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri dari empat bab yang akan dijelaskan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab pendahuluan ini akan berisikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan tentang pendekatan psikologi sastra, teori motivasi McClelland, teori tokoh dan penokohan serta *mise-en-scene* yang nantinya akan digunakan untuk melakukan analisa penelitian pada bab tiga.

Bab III Pembahasan

Pada bab ini penulis akan memaparkan sinopsis dan tokoh dalam *anime* yang akan dibahas. Setelah itu akan menjelaskan hasil analisa yang sudah dilakukan dengan menggunakan teori motivasi McClelland, teori tokoh dan penokohan serta teori *mise-en-scene*.

Bab IV Kesimpulan dan Saran

Bab terakhir ini akan berisi tentang kesimpulan penelitian serta saran untuk penelitian selanjutnya.

