

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Anime (アニメ) adalah animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* dipengaruhi gaya gambar *manga*, komik khas Jepang. *Anime* adalah istilah untuk menyebut film animasi atau kartun dari Jepang. Asal katanya dari *animation*, dalam bahasa Jepangnya *animeshon* yang disingkat jadi *Anime*, dan sampai sekarang istilah *Anime* sendiri dipakai untuk membedakan film animasi kartun hasil Jepang dengan film animasi yang lain. *Anime* juga banyak digunakan di berbagai serial TV, film, *video games*, dan sebagainya. Kata *anime* merupakan kata serapan dari bahasa Inggris "*Animation*" dan diucapkan sebagai "*Anime-shon*".

Animasi jaman dulu dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian "diputar" sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer grafik komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. *Anime* Jepang dipengaruhi gaya gambar *manga* (komik khas Jepang). *Anime* sudah semakin banyak berkembang dan semakin beragam, dengan alur cerita yang menarik. Banyak studio film di Jepang yang mengeluarkan *anime* terkenal, salah satu studio yang terkenal di Jepang yang memproduksi *anime-anime* terkenal ialah Studio Ghibli.

Studio Ghibli, Inc adalah sebuah studio film animasi yang berbasis di Koganei, Tokyo. Film animasi yang dihasilkan oleh Studio Ghibli mengandung

Universitas Kristen Maranatha

unsur imajnatif, dan emosional. Studio Ghibli juga telah mendapatkan pujian yang luas dari berbagai belahan dunia. Salah satu *animator* terkenal dari Studio Ghibli adalah Hiromasa Yonebayashi yang dikabarkan sedang berhenti sejenak dalam pembuatan film, dan ia mengaku puas dengan karya animasi terakhirnya yang berjudul *Omoide no Marnie* tahun 2014. *Anime* tersebut diadaptasi dari novel berjudul *When Marnie was There* karya penulis Inggris, Joan G. Robinson. *Omoide no Marnie* sendiri pernah mendapatkan nominasi Academy Award untuk kategori animasi terbaik pada tahun 2015 dan 2016.

Anime ini berkisah tentang Anna Sasaki, seorang gadis 12 tahun yang tinggal bersama orang tua angkatnya, Anna adalah sosok yang sangat pendiam dan pemurung. Anna bukan anak yang pandai bergaul dan di lingkungan sekolahnya pun dapat dikatakan Anna tidak mempunyai banyak teman. Saat sedang di sekolah penyakit asma Anna kambuh, dan Dokter menyarankan agar Anna untuk tinggal di pedesaan yang ada di Kuchiro, tempat Paman dan Bibi Anna tinggal.

Saat di pedesaan hal yang tidak terduga terjadi pada Anna, karena di sana Anna bertemu dengan seorang gadis berdarah Barat bernama Marnie. Marnie adalah sosok gadis yang cantik dan ceria. Marnie adalah teman dan sahabat pertama bagi Anna saat di desa maupun di dalam kehidupannya. Tetapi banyak hal yang mengganjal bagi Anna tentang sahabatnya, di situlah Anna mencari tahu tentang sosok Marnie dan Anna menemukan hal yang membuat kehidupan Anna berubah dengan drastis.

Di awal film Anna sedang mengalami konflik batin karena ditinggalkan oleh seseorang yang disayanginya. Dirinya merasa hidup sendirian di dunia ini. Ia juga

sulit menerima kasih sayang yang diberikan oleh orangtua angkatnya. Singkat kata Anna diselimuti rasa depresi, sebagaimana yang ia jelaskan, “di dunia ini, ada lingkaran *magic* yang tidak terlihat”. mereka ada yang di luar dan ada yang di dalam. Orang-orang itu di dalam, dan aku di luar. Tapi aku tidak begitu peduli.” Dia juga berkata “aku benci diriku”. Hal ini membuat tokoh Anna begitu depresif, bahkan cenderung kasar. Terutama ketika ia mengucapkan, "tinggalkan aku sendiri! Dasar babi gendut!" kepada tokoh lain yang baru saja dikenalnya.

Namun secara perlahan hal itu berubah setelah ia bertemu dengan Marnie. Saat bertemu dengan Marnie dan mengetahui siapakah Marnie sebenarnya, Anna menemukan jati dirinya. Dengan kata lain, Marnie membuat Anna berubah menjadi seperti semula, menjadikan Anna anak yang hangat, ramah dan ingin memulai sosialisasi dengan sekitar. Pada akhirnya, Anna mulai mengakui Yoriko sebagai ibunya.

Penulis tertarik untuk menganalisis tentang kepribadian tokoh utama dan perubahan pada kepribadian tokoh utama karena dapat memudahkan pembaca dalam mengenali karakter atau kepribadian seseorang yang serupa dengan kepribadian tokoh *anime* di dalam penelitian, dan mencoba untuk beradaptasi dengan sosial.. Dalam penelitian ini penulis menggunakan psikologi kepribadian untuk menjelaskan kepribadian dan perubahan kepribadian pada Anna dari *anime Omoide no Marnie*.

1.2 PEMBATASAN MASALAH

Melalui penelitian ini, penulis bermaksud untuk meneliti tentang faktor yang menyebabkan perubahan kepribadian pada tokoh utama, dalam *anime Omoide no Marnie*.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan perubahan kepribadian pada tokoh utama dalam *anime Omoide no Marnie*.

1.4 METODE PENELITIAN DAN PENDEKATAN

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Menurut Nazir (2005:54) metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Dapat diartikan bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa yang terjadi pada saat sekarang atau masalah aktual. Tujuan metode deskriptif memiliki 4 unsur, yaitu:

- a. Untuk membandingkan persamaan dan perbedaan dua atau lebih fakta-fakta dan sifat-sifat objek yang diteliti berdasarkan kerangka pemikiran tertentu.
- b. Untuk membuat generalisasi tingkat perbandingan berdasarkan cara pandang atau kerangka berpikir tertentu.
- c. Untuk bisa menentukan mana yang lebih baik atau mana yang sebaiknya dipilih.

- d. Untuk menyelidiki kemungkinan hubungan sebab-akibat dengan cara berdasar atas pengamatan terhadap akibat yang ada dan mencari kembali faktor yang mungkin menjadi penyebab melalui data tertentu.

Dari uraian data di atas, dapat diketahui bahwa metode deskriptif tepat untuk menganalisis tentang kepribadian tokoh utama dalam film *Omoide No Marnie* yang diindikasikan memiliki perubahan dalam kepribadian dan dapat mengetahui faktor-faktor mengapa dan bagaimana kepribadian tersebut dapat berubah.

Pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah psikologi. Psikologi berasal dari kata Yunani *psyche*, yang berarti ilmu jiwa atau ilmu *logos* yang berarti ilmu. Jadi, psikologi adalah ilmu jiwa atau ilmu yang menyelidiki dan mempelajari tingkah laku manusia (Atkinson, 1967: 7). Banyak orang percaya bahwa masing-masing individu memiliki karakteristik kepribadian atau pembawaan yang menandainya. Menurut Santrock (1988: 435) kepribadian adalah pembawaan yang mencakup dalam pikiran, perasaan dan tingkah laku merupakan karakteristik seseorang yang menampilkan cara ia beradaptasi dalam kehidupan.

Teori kepribadian mempertanyakan mengapa sekelompok individu merespon situasi yang sama yang mereka hadapi, dengan cara yang berbeda, seperti orang yang pemalu, percaya diri sampai yang bersifat sangat tenang. Beberapa pakar mengatakan bahwa faktor biologis dan genetik bertanggung jawab atas masalah tersebut. Tetapi ada pula pakar yang beragumen bahwa pola pikir atau cara pikir yang menjadi kunci atas kepribadian diri seseorang.

Berdasarkan uraian di atas, pendekatan psikologi sangat sesuai digunakan karena mengacu dengan ciri-ciri pada tokoh utama dalam film karena memiliki perubahan pada kepribadiannya. Oleh karena itu, pendekatan psikologi akan digunakan untuk menjelaskan tentang kepribadian tokoh utama pada *anime Omoide no Marnie*.

1.5 ORGANISASI PENULISAN

Penelitian ini tersusun dalam empat bab yang dijabarkan dalam organisasi penulisan skripsi sebagai berikut:

BAB I merupakan bab pendahuluan yang berisi latar belakang, pembatasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan pendekatan, dan organisasi penulisan.

BAB II, merupakan bab kerangka teori, berisi tentang landasan teori yang mengkaji tentang teori-teori maupun konsep dasar yang akan dijadikan acuan dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan objek penelitian. Psikologi sastra dan teori psikologi kepribadian, khususnya tentang kepribadian pada sosok utama.

BAB III, bab pemaparan hasil dan pembahasan. Bab ini memuat analisis kepribadian melalui karakter, analisis konflik batin sebagai faktor berubahnya kepribadian dan apa saja hal yang membuat perubahan dalam karakter tokoh utama.

BAB IV, merupakan bab penutup, berisi tentang kesimpulan hasil dari penelitian mengenai perubahan kepribadian tokoh utama dalam *anime Omoide no Marnie..*

