

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Manusia adalah makhluk unik dan kompleks yang memiliki kemampuan berpikir, merasakan, dan berkomunikasi yang tidak dimiliki makhluk lain. Sebagai salah satu spesies *Homo sapiens*, manusia telah menunjukkan kemampuan luar biasa dalam beradaptasi dan berkembang melalui interaksi satu sama lain dan lingkungannya. Kemampuan ini bukan hanya merupakan hasil evolusi biologis tetapi juga evolusi sosial dan budaya yang diperkaya melalui proses pembelajaran dan penguatan. Interaksi sosial merupakan salah satu aspek paling mendasar dalam kehidupan manusia. Sejak lahir, manusia mengandalkan interaksi dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan dasar, memperoleh pengetahuan, dan membentuk identitas pribadi. Keluarga, teman, dan komunitas menyediakan lingkungan untuk pembelajaran dan pengembangan pribadi.

Melalui interaksi tersebut, manusia menciptakan dan mewariskan budaya, termasuk bahasa, seni, norma sosial, dan nilai-nilai yang membentuk masyarakat. Interaksi juga dapat diibaratkan sebagai stimulus, yaitu stimulus yang menghasilkan respon. Interaksi antar individu disebut juga interaksi sosial. Interaksi tersebut

dilakukan dengan banyak orang dan menggunakan simbol-simbol seperti bahasa lisan sebagai alat komunikasinya. Namun tidak jarang individu yang melakukan interaksi tertentu dengan individu lain akan mengubah perilakunya dan membentuk perilaku baru pada individu tersebut akibat adanya rangsangan yang ditimbulkan dari interaksi tersebut. (Damono, 2002) berpendapat bahwa hal tersebut dapat tercipta dengan mengikuti alur cerita yang tentunya memuat alasan, rangsangan dan akibat atau respon mengapa tokoh mengalami perubahan tingkah laku. Pengalaman hidup pribadi seorang penulis maupun kisah nyata orang lain sering kali menjadi sumber inspirasi dalam penciptaan karya sastra, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk novel, film, atau karya naratif lainnya. Melalui hal ini, seseorang dapat memahami karakteristik dan perilaku pribadi melalui sebuah karya. Contohnya seperti sebuah anime yang menyajikan perubahan perilaku pada tokohnya yaitu anime *Bucchigiri?!.*

*Bucchigiri?!* sebuah animasi Jepang atau *anime* karya MAPPA yang tidak memiliki manga, namun serial ini merupakan anime orisinal yang dirilis pada tahun 2024 disutradarai oleh Hiroko Utsumi dan Taku Kashimoto yang menulis naskah dan komposisi seri, Takahiro Kagami menangani desain karakter sementara Michiru Oshima bertanggung jawab atas musiknya. *Bucchigiri?!* menceritakan tentang seorang lelaki bernama Arajin Tomoshihi yang bersekolah di SMA Ichizu yang penuh dengan perkelahian antar geng. Minato Kai dan Siguma Squad, dua geng yang saling bersaing di SMA Ichizu, terlibat dalam perebutan kekuasaan yang sengit. Sebagai murid pindahan, Arajin Tomoshihi tidak tertarik untuk terlibat; sebaliknya, prioritasnya adalah mencari pacar. Untung baginya, dia ditempatkan di sebelah Mahoro Jin, gadis

tercantik di kelas yang tampaknya juga menyukainya. Namun, ia memiliki kakak laki-laki yang terlalu protektif, Marito yang tidak lain adalah pemimpin agresif dari Sigma Squad. Selain itu, reuni Arajin dengan teman masa kecilnya, Matakara Asamine, menimbulkan masalah karena Matakara adalah anggota Minato Kai. Dengan keberuntungannya yang buruk, Arajin juga secara tidak sengaja membangunkan jin Senya, yang dikenal sebagai Orang Honki dari legenda kuno. Senya tertarik padanya karena cita-cita pemuda itu yang begitu besar-meskipun itu hanya kehilangan keperjakaannya. Dengan mendapatkan bantuan kekuatan tersebut Arajin bertekad untuk mengalahkan Marito agar dapat diakui oleh adiknya yaitu Mahoro Jin.

Penulis tertarik membahas lebih lanjut mengenai alasan atau stimulus yang dialami tokoh Arajin Tomoshihi di film *Bucchigiri?!* dan respon penguatan yang menyebabkan tokoh Arajin Tomoshihi mengalami perubahan perilaku. Untuk menganalisis hal tersebut, penulis menggunakan psikologi sastra yaitu psikologi behaviorisme oleh B.F. Skinner. Behaviorisme merupakan salah satu aliran psikologi yang berpendapat bahwa tindakan yang dilakukan seseorang mungkin dipengaruhi oleh stimulus dari luar yang diperoleh melalui pengalamannya.

Penelitian menggunakan teori behaviorisme B.F. Skinner bukanlah yang pertama dilakukan, namun sudah banyak dilakukan di antaranya adalah sebagai berikut:

Penelitian pertama skripsi oleh Syalma Sahfa Kaunain pada tahun 2022 yang berjudul “Perubahan Perilaku Pada Tokoh Jun Naruse Dalam *Anime Kokoro Ga Sakebitagatterunda*”. Manusia merupakan makhluk hidup yang memiliki beragam

perilaku yang berbeda-beda dan dapat digambarkan melalui tokoh ciptaan dalam sebuah karya. Penelitian ini menganalisis mengenai seorang gadis ceria yang mengalami perubahan perilaku menjadi pendiam melalui analisis alur dan tokoh penokohan film *Kokoro ga Sakebitagatterunda*. Tujuan penelitian ini untuk mencari sebab-akibat dari perubahan tingkah laku seorang gadis melalui peristiwa-peristiwa dalam film *Kokoro ga Sakebitagatterunda*. Penelitian ini menggunakan teori behaviourisme oleh B.F. Skinner yang membahas bentuk stimulus dan penguatan operan sehingga terlihat sebab dan akibat dari perubahan tingkah laku gadis tersebut dan unsur intrinsik oleh Nurgiyantoro. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan memusatkan masalah yang ada untuk dianalisis. Hasil penelitian menunjukkan bentuk stimulus pada tokoh Jun Naruse diterima dari kedua orang tuanya sehingga Naruse menerima respon atas rasa sedih dan bersalahnya dengan memanipulasi diri dan menciptakan sebuah penguatan negatif seperti perilaku menghindar.

Penelitian kedua oleh Penelitian Dewi Alifasari di tahun 2017 yang berjudul “Kepribadian Tokoh Jiwa dalam Novel *Lelaki Terakhir yang Menangis di Bumi Karya M Aan Mansyur* (Kajian Psikologi Behaviorisme B.F. Skinner)”. Dalam penelitiannya ia membahas mengenai stimulus dan respon yang dapat membentuk kepribadian tokoh Jiwa menggunakan teori B.F. Skinner. Hasil dari penelitiannya ditemukan stimulus yang diperoleh dari berbagai peristiwa baik dari lingkungan keluarga maupun masyarakat sekitar yang dapat memberikan pengaruh terhadap kepribadian tokoh Jiwa sehingga dapat mengubah tingkah lakunya. Stimulus tersebut berupa stimulus yang

sifatnya terkondisi dan tidak terkondisi. Respon yang ditunjukkan oleh tokoh Jiwa dibagi menjadi dua aspek yaitu respon positif dan respon negatif dan efek yang terdapat pada tokoh Jiwa setelah menunjukkan respon yang dilakukan adalah efek penguatan dan pemadaman.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan Teori Belajar Behaviorisme dengan pendekatan *Operant Conditioning* B.F. Skinner dalam skripsi berjudul "Implementasi Teori Belajar Behaviorisme B.F Skinner Dalam Pembelajaran Merancang Novel Pada Siswa Kelas XII IPS", serta menganalisis respon yang ditunjukkan siswa terhadap proses pembelajaran tersebut. Fokus penelitian diarahkan pada bentuk pemberian stimulus dan penerapan prinsip-prinsip *Operant Conditioning* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan angket. Proses analisis data meliputi tahap reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Teori Belajar Behaviorisme dengan pendekatan *Operant Conditioning* B.F. Skinner dalam pembelajaran merancang novel memperoleh respon positif dari siswa. Selain itu, ditemukan adanya perubahan perilaku ke arah yang lebih baik, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi merancang novel. Penerapan teori ini berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar, pembentukan sikap disiplin, serta terciptanya perubahan perilaku siswa secara lebih konstruktif dibandingkan dengan sebelumnya.

Pada ketiga penelitian terdahulu terdapat kesamaan pada penelitian ini yakni meneliti bentuk dari stimulus yang mempengaruhi perubahan perilaku pada tokoh tokoh yang ada pada karya fiksi dan menggunakan teori behaviorisme milik B.F. Skinner sedangkan yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu ada pada data yang digunakan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah penggambaran tokoh Arajin melalui analisis alur dan latar dalam anime *Bucchigiri?! ?*
2. Bagaimanakah bentuk stimulus (rangsangan) yang memengaruhi perubahan perilaku, respon dan penguatan yang dialami oleh Arajin Tomoshibi sehingga membentuk perilaku barunya dalam anime *Bucchigiri?! ?*

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti hanya akan mempelajari stimulus-stimulus yang mempengaruhi perubahan perilaku dan penguatan pada tokoh Arajin Tomoshibi dalam film *Bucchigiri?! ?* dan tidak akan membahas permasalahan di luar cakupan penelitian.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan penggambaran tokoh Arajin melalui analisis alur dan latar dalam anime *Bucchigiri?!?*
2. Untuk mendeskripsikan bentuk stimulus yang memengaruhi perubahan perilaku, respon dan penguatan yang dialami oleh tokoh Arajin Tomoshihi sehingga membentuk perilaku barunya dalam anime *Bucchigiri?!?*

### **1.5 Kerangka Teori**

Penelitian ini didasarkan pada teori behavioris B.F. Skinner menganalisis stimulus dan penguatan respons yang mengarah pada perubahan perilaku tokoh dalam cerita. Konsep awal *behaviorisme* didasarkan atas penelitian Pavlov yang dikenal dengan *classical conditioning* dan dikembangkan oleh John Watson dan diperluas oleh Skinner. Behaviorisme dikenal sebagai teori pembelajaran yang digunakan dalam berbagai upaya untuk mengubah perilaku, termasuk aktivitas formal (Hidayat, 2011, p. 150).

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan mengenai analisis pada tokoh dengan teori Behaviorisme B.F. Skinner. Secara praktis penulis berharap hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pembaca mengenai perilaku oleh tokoh Arajin Tomoshihi pada anime *Bucchigiri?!?* serta mengembangkan kesadaran di kalangan pembaca sastra bahwa sastra dapat menjadi pembelajaran bagi dunia nyata.

## 1.7 Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Menurut Sugiono: metode deskriptif adalah suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran objek yang diteliti melalui sumber data yang terkumpul tanpa adanya dilakukan analisis atau kesimpulan untuk umum (Sugiono, 2009:29). Dengan kata lain, penelitian deskriptif analitis memusatkan masalah-masalah sebagaimana adanya lalu diolah dan dianalisis untuk diambil kesimpulannya.

Sumber data dalam penelitian ini adalah Anime *Bucchigiri?!.* Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah teknik studi pustaka. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengumpulkan data berupa scene maupun kutipan dialog yang menggambarkan adanya pendekatan dengan teori Behaviorisme B.F. Skinner.

## 1.8 Sistematika Penyajian

Untuk memudahkan pembaca penulis menggunakan sistematika penulisannya sebagai berikut:

BAB 1 Terdiri dari pendahuluan yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, kerangka teori, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 Berisikan landasan teori

BAB 3 Analisis dan Pembahasan

BAB 4 Kesimpulan