

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Manusia pada dasarnya merupakan makhluk individual yang memiliki beragam sifat dan perilaku yang berbeda, ada yang periang dan terbuka, penakut, pemalu, dan sebagainya. Selain sebagai makhluk individual, manusia juga makhluk sosial, karena manusia selalu membutuhkan keterlibatan orang lain dalam hidupnya. Dalam hal tersebut, mereka melakukan suatu interaksi dari satu individu ke individu lainnya. Interaksi yang dimaksud adalah saling melakukan aksi, kegiatan, berhubungan, serta mempengaruhi. Interaksi juga dapat diibaratkan dengan stimulus yakni sebuah rangsangan yang dapat menciptakan suatu respon. Interaksi pada sesama individu disebut juga dengan interaksi sosial dimana interaksi dilakukan dengan jumlah lebih dari satu orang dan menggunakan simbol seperti bahasa lisan sebagai alat komunikasi. Namun tidak jarang individu yang melakukan suatu interaksi tertentu terhadap individu lainnya dapat mengubah perilaku dan membentuk perilaku yang baru dari individu tersebut dikarenakan rangsangan yang dihasilkan dari interaksi tersebut. Individu yang memiliki sifat periang dan terbuka bisa saja mengalami perubahan sifat menjadi lebih tertutup karena interaksi yang dialaminya membuat dirinya menjadi pribadi yang tertutup. Perubahan sifat serta perilaku tokoh juga dapat ditemukan dalam sebuah karya. Hal tersebut tercipta

dengan mengikuti alur yang tentunya disertakan dengan sebab yakni stimulus dan akibat atau respon yang diterima mengapa tokoh tersebut mengalami perubahan perilaku. Seorang pengarang menciptakan sebuah karya sastra dapat terinspirasi berdasarkan pengalaman pribadi yang dialaminya maupun berdasarkan kisah seseorang di dunia nyata dan dikemas dalam bentuk fiksi. Melalui hal tersebut masyarakat dapat belajar mengenai sifat serta perilaku individu melalui sebuah karya. Contoh karya film yang menyajikan perubahan perilaku pada tokohnya yakni film *Kokoro ga Sakebitagatterunda*.

*Kokoro ga Sakebitagatterunda* (*Kokosake*) atau dalam bahasa Inggris disebut *The Anthem of the Heart* merupakan sebuah animasi Jepang (Anime) yang dirilis pada tahun 2015 yang disutradarai oleh Tatsuyuki Nagai dan ditulis oleh Mari Okada. Penokohan dalam film *Kokoro ga Sakebitagatterunda* ditulis dengan baik dengan penyampaian cerita yang berdasar. *Kokoro ga Sakebitagatterunda* menceritakan tentang seorang gadis ceria dan cerewet bernama Jun Naruse. Semasa kecil, Naruse mengunjungi sebuah bangunan hotel yang berbentuk kastil dan melihat ayahnya bersama wanita lain, Naruse yang polos mengira ayahnya adalah seorang pangeran yang baru saja keluar bersama tuan puterinya. Naruse pun menceritakannya kepada sang ibu. Hal tersebut menyebabkan terbongkarnya perselingkuhan ayahnya dan orang tuanya bercerai. Sejak itu Naruse merasa bersalah karena akibat dari kecerewetnya ia menghancurkan ikatan keluarganya dan Narusepun menjadi pendiam hingga ia menjadi seorang siswi SMA.

Penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut bentuk penyebab atau stimulus yang diterima oleh tokoh Jun Naruse dalam film *Kokoro ga Sakebitagatterunda* serta respon penguatannya yang mengakibatkan tokoh Jun Naruse mengalami perubahan tingkah laku. Untuk menganalisis hal ini, penulis menggunakan psikologi sastra yakni psikologi behaviorisme oleh B.F. Skinner.

Behaviorisme merupakan salah satu aliran dalam psikologi yang memandang bahwa tindakan yang dilakukan seseorang dapat terpengaruh dari adanya stimulus dari luar yang didapatkan melalui pengalaman yang dialaminya.

Sebelum penelitian ini dilakukan, penulis menggunakan berbagai rujukan dari penelitian sebelumnya sebagai bahan referensi dalam melakukan penelitian ini yang berkaitan dengan teori Behaviorisme milik B.F. Skinner. Penulis menemukan adanya beberapa hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini baik berupa skripsi, jurnal, maupun thesis.

Penelitian Dewi Alifasari di taun 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 kedua oleh Dean Meyliawati pada tahun 2020 dengan penelitiannya yang berjudul “Perubahan Perilaku Tokoh Utama Anime *Inuyashiki*”. Dalam penelitiannya, ia membahas stimulus dan penguatan yang mempengaruhi perubahan perilaku tokoh Shishigami Hiro. Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teori behaviorisme B.F. Skinner. Hasil dari penelitian ini, stimulus atau rangsangan yang banyak mempengaruhi perilaku Shishigami adalah stimulus yang berasal dari lingkungan. Respon dari rangsangan tersebut juga dapat mempengaruhi bentuk penguatan yang dilakukan oleh Shishigami Hiro.

Penelitian ketiga oleh Centra Dewo Harjono pada tahun 2020 dengan judul “Pengungkapan Motif Pembunuhan Melalui Pendekatan Behaviorisme Skinner: Telaah Film *Kokuhaku*”. Dalam penelitiannya, ia membahas mengenai stimulus serta respon pada tokoh Yuko Moriguchi, Watanabe Shuya, dan Shimomura Naoki. Penelitian ini menggunakan kajian teori Behaviorisme milik B.F. Skinner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa stimulus dan respon yang terjadi pada tokoh Moriguchi, Shuya, dan Naoki mempunyai dampak yang berhubungan satu sama lainnya.

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

1. Bagaimana penggambaran tokoh penokohan dalam alur dan latar pada anime *Kokoro ga Sakebitagatterunda*?
2. Bagaimana stimulus yang mempengaruhi perubahan perilakunya dan penguatan seperti apa yang dialami oleh tokoh Jun Naruse pada *Kokoro ga Sakebitagatterunda*?

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah diatas, peneliti hanya akan meneliti mengenai stimulus yang mempengaruhi perubahan perilaku dan penguatan yang dialami oleh tokoh Jun Naruse pada film *Kokoro ga Sakebitagatterunda* sehingga tidak membahas permasalahan diluar lingkup penelitian.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulis melakukan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan tokoh penokohan, alur dan latar pada film *Kokoro ga Sakebitagatterunda*.

2. Untuk mendeskripsikan bentuk stimulus yang mempengaruhi adanya perubahan tingkah laku serta jenis penguatannya yang dialami oleh tokoh Jun Naruse dalam film *Kokoro ga Sakebitagatterunda*.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan mengenai penganalisisan tokoh dengan teori Behaviorisme B.F. Skinner. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat mengenai perilaku seperti yang dialami oleh tokoh Jun Naruse pada anime *Kokoro ga Sakebitagatterunda* serta menumbuhkan rasa kesadaran kepada pembaca atau penikmat karya sastra bahwasannya karya sastra juga dapat dijadikan pelajaran dalam dunia nyata.

### **1.6 Kerangka Teori**

Penelitian ini menggunakan teori behaviorisme milik B.F. Skinner untuk menganalisis stimulus serta penguatan respon yang mengakibatkan perubahan tingkah laku tokoh dalam cerita. Pada awalnya konsep behaviorisme didasarkan atas penelitian yang dilakukan oleh Pavlov yang dikenal sebagai *classical conditioning* dan dikembangkan oleh John Watson dan diperluas oleh Skinner. Behaviorisme dikenal sebagai teori belajar digunakan dalam berbagai upaya perubahan tingkah laku, termasuk dalam kegiatan formal (Hidayat, 2011, p. 150).

Menurut B.F. Skinner, teori belajar behaviorisme merupakan hubungan antara stimulus dan respon yang ditunjukkan oleh individu melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Behaviorisme menekankan bahwa perilaku tiap manusia merupakan hasil antara stimulus dengan respon.

Ciri implementasi keberhasilan penerapan teori belajar behaviorisme adalah adanya perubahan perilaku yang diperlihatkan seseorang setelah mengalami suatu peristiwa pada masa lampunya. Dikatakan bahwa ketika seseorang telah menanggapi peristiwa itu akan menjadi pelajaran di masa depan untuk tidak menggunakan respon yang sama untuk menghindari konsekuensi yang sudah pernah dialami individu tersebut.

### **1.7 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Menurut Sugiono (2009:29) 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. 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 *Kokoro ga Sakebitagatterunda*. 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 Penulisan**

Dalam pembuatan penelitian ini, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

- BAB 1 : Terdiri dari pendahuluan yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, metode penelitian, serta sistematika penulisan.
- BAB 2 : Berisikan landasan teori
- BAB 3 : Analisis dan Pembahasan
- BAB 4 : Kesimpulan



