

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perilaku manusia tidak terjadi begitu saja, melainkan terbentuk melalui proses interaksi antara individu dengan lingkungannya. Dalam kajian psikologi sastra, teori behavioristik memandang bahwa tindakan atau respons individu merupakan hasil dari stimulus eksternal yang diterimanya. Teori ini menekankan pada pembentukan perilaku melalui penguatan (*reinforcement*), hukuman (*punishment*), dan kebiasaan yang terbentuk akibat pengalaman masa lalu. Dalam konteks cerita fiksi, karakter sastra juga mengalami pembentukan dan perubahan perilaku yang dipengaruhi oleh kondisi sosial, tekanan psikologis, maupun peristiwa traumatis. Perubahan sikap dan respons tokoh terhadap lingkungan dapat dianalisis sebagai bentuk proses belajar yang dijelaskan dalam kerangka behaviorisme. Kajian ini menjadi penting karena perilaku tokoh dalam karya sastra atau cerita visual sering kali merefleksikan masalah psikologis yang nyata, seperti ketakutan akan penolakan, kebutuhan untuk diterima, atau penyesuaian diri terhadap norma sosial. Dengan menganalisis perilaku tokoh melalui teori behavioristik, peneliti dapat menggali bagaimana latar pengalaman

dan respons lingkungan membentuk kepribadian serta pola tindakan tokoh secara sistematis.

Film *Ao Haru Ride*/Aoharaido dirilis pada tahun 2014 yang disutradai oleh Takahiro Miki dan merupakan adaptasi dari sebuah manga dengan judul yang sama, *Ao Haru Ride*/Aoharaido yang ditulis oleh Sakisaka Io pada tahun 2011. Takahiro Miki merupakan sutradara yang dikenal memiliki ketertarikan dalam mengadaptasi kisah-kisah cinta remaja yang berasal dari manga populer. Film *Ao Haru Ride* diangkat ke layar lebar karena versi manganya memiliki popularitas yang tinggi dengan mengangkat tema yang relevan dengan kehidupan remaja, serta menghadirkan daya tarik emosional melalui perubahan perilaku tokoh utamanya. Selain itu, gaya visual Takahiro Miki yang lembut dan romantis dianggap sesuai untuk merepresentasikan nuansa cerita dalam film ini.

Film ini menceritakan kisah seorang tokoh wanita bernama Yoshioka Futaba. Yoshioka Futaba ingin mengubah dirinya di SMA. waktu SMP dia dikucilkan oleh teman-teman perempuannya, karena dia yang tercantik diantara teman-temannya. Karena suatu kesalahpahaman, dia tak bisa mengutarakan perasaannya pada seorang anak laki-laki yang dia sukai yaitu Tanaka Kou. Sekarang di SMA, dia bertekad untuk menjadi seorang wanita yang biasa saja, sehingga tidak menimbulkan kecemburuan teman-temannya lagi. Saat dia sudah nyaman dengan kehidupannya yang sekarang, dia bertemu kembali dengan Tanaka yang sudah merubah namanya menjadi Mabuchi Kou.

Penulis memilih film ini sebagai objek penelitian, karena film ini tidak hanya menyajikan kisah remaja yang menarik secara emosional, tetapi juga memuat

dinamika karakter yang kompleks dan relevan. Tokoh-tokohnya, khususnya Yoshioka Futaba dan Mabuchi Kou, mengalami perkembangan kepribadian yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan stimulus eksternal maupun internal, sehingga menarik untuk dianalisis melalui pendekatan stimulus-respons, penguatan, dan hukuman. Selain itu, latar pada film ini juga mendukung pembentukan karakter baik secara isual maupun emosional, seperti sekolah, taman, tempat perkemahan dan gereja, yang memperkuat dimensi naratif dan psikologis dalam film.

Penulis membahas penyebab atau stimulus yang diterima oleh tokoh Yoshioka Futaba dalam film *Ao Haru Ride* serta respon penguatannya yang mengakibatkan tokoh Yoshioka Futaba mengalami perubahan kepribadian atau tingkah laku. Untuk menganalisis hal ini, penulis menggunakan psikologi sastra behaviorisme oleh B.F. Skinner. Behaviorisme merupakan salah satu aliran dalam psikologi yang memandang bahwa tindakan yang dilakukan seseorang dapat terpengaruh dari stimulus berasal dari luar yang didapatkan melalui pengalaman yang dialaminya. Untuk itu sangat relevan penelitian ini menggunakan teori B.F. Skinner sebagai pisau analisis dalam penelitian perubahan perilaku para tokoh dalam film *Ao Haru Ride*. Ditunjang juga bahwa Skinner merupakan tokoh utama dalam teori behaviorisme yang menekankan pada pembelajaran melalui stimulus, respon, penguatan (*reinforcement*), dan hukuman (*punishment*).

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 beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini baik berupa skripsi, jurnal, maupun thesis.

Penelitian pertama oleh Syalma Sahfa Kaunain dari Universitas Nasional di tahun 2022 dengan judul *Perubahan Perilaku Pada Tokoh Jun Naruse Dalam Anime Kokoro Ga Sakebitagatterunda: Perspektif B.F. Skinner*. 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 memperlihatkan 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. Metode penelitian yang digunakan adalah metode 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 Dean Meyliawati dari Universitas Diponegoro Semarang tahun 2020 dengan judul “*Perubahan Perilaku Tokoh Utama Anime Inuyashiki, Kajian Psikologi Sastra*”. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan stimulus dan penguatan yang mempengaruhi perubahan perilaku tokoh Shishigami Hiro dalam anime *Inuyashiki*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan kajian kepustakaan. Teori yang digunakan untuk menganalisis adalah teori behaviorisme oleh B.F. Skinner dengan pendekatan struktur naratif film. Pendekatan tersebut meliputi hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, elemen pokok cerita dan setting. Adapun teori

behaviorisme digunakan untuk menganalisis perubahan perilaku terhadap tokoh utama yang terdapat dalam Anime Inuyashiki. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa stimulus atau rangsangan yang paling banyak mempengaruhi perilaku shishigami dalam bertindak sehari-hari adalah stimulus yang berasal dari lingkungan. Hasil dari rangsangan yang diterima juga dapat mempengaruhi bentuk penguatan yang akan dilakukan oleh Shishigami Hiro.

Penelitian ketiga oleh Dewi Alifasari dari Universitas Negeri Surabaya di tahun 2017 dengan judul “Kepribadian Tokoh Jiwa dalam Novel Lelaki Terakhir yang Menangis di Bumi Karya M Aan Mansyur (Kajian Psikologi Behaviorisme B.F. Skinner)”. Penelitian ini menggunakan Novel Lelaki Terakhir yang Menangis di Bumi karya M Aan Mansyur karena di dalamnya mengangkat tema tentang kepribadian seseorang yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui teknik studi pustaka, yaitu dengan cara mengumpulkan seluruh data yang berupa penggalan kalimat dan paragraf yang sesuai dengan kajian psikologi behaviorisme B.F Skinner. Hasil penelitian ini memperlihatkan tokoh utama yang bernama Jiwa yang mengalami suatu proses belajar yang dipengaruhi oleh lingkungan, baik lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Berbagai stimulus yang diterima Jiwa menjadikan ia mengalami sebuah perubahan perilaku yang dapat diamati secara nyata dalam sudut pandang behaviorisme B.F. Skinner. Akibat dari stimulus yang diberikan oleh berbagai lingkungan tersebut menghasilkan sebuah respon pada perilaku Jiwa. Respon yang ditunjukkan berupa respon positif dan respon negatif, dan Efek yang diperoleh Jiwa berupa efek penguatan dan efek pemadaman.

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 film *Ao Haru Ride*?
2. Bagaimana stimulus yang mempengaruhi perubahan kepribadian atau perilakunya dan penguatan seperti apa yang dialami oleh tokoh Yoshioka Futaba dan Mabuchi Kou pada film *Ao Haru Ride*?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah diatas, peneliti hanya akan meneliti mengenai stimulus yang mempengaruhi perubahan perilaku dan penguatan yang dialami oleh tokoh pada film *Ao Haru Ride* 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 *Ao Haru Ride*.
2. Untuk mendeskripsikan bentuk stimulus yang mempengaruhi adanya perubahan tingkah laku serta jenis penguatannya yang dialami oleh tokoh Yoshioka Futaba dan Mabuchi Kou dalam film *Ao Haru Ride*.

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 Yoshioka Futaba dan Mabuchi Kou pada film *Ao Haru Ride* 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 pengubahan 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 lampau. 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 film *Ao Haru Ride* tahun 2014 yang disutradarai oleh Takahiro Miki. Film ini merupakan adaptasi dari manga *Aoharaido* karya Sakisaka Io tahun 2011. 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

BAB 1 : 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