

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anime dalam bahasa Jepang ditulis sebagai “アニメ” dan merupakan kependekan dari kata *animeshon*. Menurut Aghnia, anime adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, dan ditujukan pada beragam jenis penonton (Ihsan, 2016). Anime memiliki berbagai genre, sebagai contoh genre *sports* atau olahraga. Salah satu anime yang bergenre olahraga adalah anime yang berjudul *Captain Tsubasa* karya Yoichi Takahashi, yang menceritakan seorang anak SD yang ingin menjadi pemain sepak bola terbaik di Jepang. Anime ini memiliki pengaruh besar terhadap sepakbola Jepang dan menginspirasi anak-anak muda Jepang untuk bermain sepakbola, yang sebelumnya kurang populer dibandingkan bisbol. Anime ini menjadi ikon budaya yang membentuk wajah sepak bola Jepang modern. Setelah munculnya anime *Captain Tsubasa* diikuti dengan maraknya anime tentang sepakbola antara lain anime “*Blue Lock* karya Muneyuki Kaneshiro”. Anime ini viral pada saat ajang Piala

Dunia Sepakbola tahun 2022 lalu. Muneyuki Kaneshiro menyatakan bahwa idenya menciptakan anime *Blue Lock* ini berawal dari pengalaman kegagalan sepakbola Jepang pada Piala Dunia 2018 lalu. Melalui *Blue Lock*, Kaneshiro membuat sebuah anime tentang bagaimana tim nasional sepakbola Jepang dapat bangkit dari keterpurukan tersebut.

Anime *Blue Lock* ini menceritakan sepakbola Tim Nasional Jepang yang berada di peringkat 16 besar Piala Dunia 2018. Setelah mencermati keadaan sepak bola Jepang saat ini, Asosiasi Sepak Bola Jepang memutuskan untuk mempekerjakan pelatih yang penuh teka-teki dan eksentrik yaitu Jinpachi Ego untuk mencapai impian mereka memenangkan Piala Dunia. Percaya bahwa Jepang tidak memiliki striker egois yang haus akan gol, Jinpachi memprakarsai membuat *Blue Lock* dengan fasilitas yang mirip penjara di mana tiga ratus striker berbakat dari sekolah menengah di seluruh Jepang diisolasi dan diadu satu sama lain dalam permainan sepak Bola. Satu orang pemenang dari *Blue Lock* akan mendapatkan hak untuk menjadi striker tim Nasional, dan mereka yang kalah dilarang bergabung dengan tim Nasional. Terpilih untuk bergabung dalam proyek berisiko ini adalah Yoichi Isagi, seorang striker yang gagal membawa tim sepak bola SMA-nya ke turnamen nasional, karena ia memutuskan untuk mengoper bola ke rekannya daripada mencetak gol sendiri, namun teman tersebut gagal membuat gol. Ia berfikir mungkin hasilnya akan berbeda jika dia sendiri yang melakukannya. Menggunakan kesempatan emas yang diberikan oleh *Blue Lock Project* ini,

Yoichi berusaha untuk mengejar keinginannya menjadi striker terbaik dan memimpin Jepang menuju kejayaan Piala Dunia.

Penulis menjadikan anime *Blue Lock* ini sebagai data utama penelitian, karena anime ini menceritakan perjuangan tokoh Isagi Yoichi yang berusaha mengatasi kelemahan diri, mengejar superioritas dan menemukan identitas sebagai pemain terbaik.

Penelitian yang menggunakan teori Adler sudah banyak dilakukan, namun masih terbuka celah untuk melakukan penelitian menggunakan teori ini dengan menggunakan data dan tema berbeda. Penelitian pertama oleh Yulianto Adi Nugroho dengan judul “Perjuangan Meraih Superioritas Tokoh Utama Dalam Novel Dawuk Karya Mahfud Ikhwan: Kajian Psikologi Alfred Adler, dari Universitas Negeri Surabaya, 2020. Perjalanan tokoh utama novel ini menunjukkan perjuangan superioritas yang unik. Mat Dawuk menang tanpa melawan musuhnya. Kejadian-kejadian yang dialami tokoh merupakan imbas dari sentimen sosial. Untuk mengurai kejadian-kejadian yang bermanifestasi menjadi konflik kepribadian tokoh dalam novel, digunakan teori psikologi sastra Alfred Adler yaitu suatu disiplin ilmu yang membicarakan unsur jiwa manusia, tingkah laku manusia, dan tindakan manusia yang didasarkan pada masalah yang berada dalam jiwanya. Hasil penelitian memperlihatkan Mat Dawuk mencapai superioritas dengan tujuan akhir yaitu bertahan hidup di tengah-tengah masyarakat yang membencinya. Ia berjuang untuk menghidupi dirinya. Berbagai mala petaka menimpa, namun akhirnya ia bisa mengendalikan perasaan dendamnya.

Penelitian kedua, yaitu jurnal oleh Imas Juidah, Agus Nasihin, dan Ade Reza dengan judul “Kepribadian Tokoh Utama Dalam Novel Guru Aini Karya Andrea Hirata: Kajian Psikologi Sastra Alfred Adler” dari Universitas Wiralodra Indonesia, 2022. Novel ini menceritakan tentang seorang perempuan bernama Desi Istiqomah yang memiliki minat tinggi untuk menjadi seorang guru matematika dan mengabdikan dirinya kepada negara. Tokoh Desi mengabdikan diri menjadi guru di pulau terpencil yaitu Pulau Tanjung Hampar yang pendidikannya sangat rendah. Terlebih perempuan ini mengemban tugas sebagai seorang guru matematika, pelajaran yang menjadi momok bagi sebagian siswa. Teori yang digunakan adalah teori Alfred Adler. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat enam teori kepribadian pada tokoh utama yaitu Desi Istiqomah. Pertama, perjuangan menuju sukses atau superioritas. Kedua, pengamatan subjektif. Ketiga, kesatuan kepribadian. Keempat, minat sosial. Kelima, gaya hidup yang sederhana. Keenam, kekuatan kreatif.

Penelitian ketiga, yaitu skripsi yang dibuat oleh Febia Rani Rizcha Perwita yang berjudul “Superioritas Tokoh Odaigiri Shino Dalam Film *Demon Covered In Scars*” dari Universitas Nasional, 2020. Dalam penelitiannya, Peneliti membahas penyebab tokoh Shino melakukan perundungan kepada tokoh Mai Kasai dalam film *demon covered in scars*, dengan menggunakan teori Psikologi individual Alfred Adlers. Hasil dari penelitian tersebut memperlihatkan timbulnya perundungan kepada tokoh Mai dan teman-temannya, Shino berusaha menjadi superioritas dengan menarik simpati

teman-teman kelasnya dan memanfaatkan untuk melakukan perundungan terhadap Mai demi tercapai balas dendam Shino. terbalasnya dendam Shino, membuat ia merasa kuat dan superior.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka permasalahan yang diteliti adalah, Bagaimana penggambaran kepribadian tokoh Isagi Yoichi untuk meraih superioritas pada anime *Blue Lock* melalui analisis alur .

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, pembatasan masalah ini hanya menganalisis satu tokoh utama yaitu Isagi Yoichi untuk meraih superioritas dalam anime *Blue Lock Season 1*

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan kepribadian tokoh Isagi Yoichi untuk meraih superioritas pada anime *Blue Lock* melalui analisis alur melalui analisis alur.

1.5 Kerangka Teori

Teori yang digunakan pada skripsi ini yaitu teori psikologi Alferd Adler yang terdapat prinsip – prinsip diantaranya, prinsip inferioritas (*Inferiority*), prinsip superioritas (*Superiority*), daya kreatif (*Creative self*), gaya hidup (*Lifestyle*), kekuatan dinamis, minat sosial, persepsi subjektif (*Subjection Perception*).

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat, terutama bagi penulis untuk lebih memahami permasalahan kepribadian bagaimana usaha kita sebagai manusia untuk mendapatkan keberhasilan. Selain itu, penulis juga berharap hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan pembaca, khususnya kepada seluruh mahasiswa Universitas Nasional, terutama mahasiswa jurusan Sastra Jepang. Serta diharapkan dapat menyumbangkan pemikiran terhadap pemecahan masalah yang berkaitan dengan masalah psikologi individu untuk meraih keberhasilan dan dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya.

1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis. Menurut Sugiono (2009:29), metode deskriptif analisis adalah suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Teknik penelitian adalah teknik studi pustaka dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Penelitian dilakukan dengan beberapa tahap yaitu 1. menerjemahkan dialog

Jepang yang terdapat dalam film ke dalam bahasa Indonesia. 2. melakukan analisis alur dengan menggunakan peristiwa, 3. analisis tokoh penokohan.

Sumber data dari anime “Blue Lock” . Karya Muneyuki Kaneshiro

1.8 Sistematika Penyajian

Bab 1 yang berisi tentang Latar Belakang, Perumusan Masalah, Pembatasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penyajian.

Bab 2 berisi tentang kajian-kajian teori yang dikutip dari berbagai jurnal, skripsi, dan buku yang relevan dengan penulisan dan penyusunan penelitian ini yang terdiri dari sub-bab yang berisikan definisi-definisi yang berkaitan dengan penelitian.

Bab 3 merupakan analisis dan pembahasan, yang memaparkan dan menjelaskan tentang bagaimana perjuangan tokoh Isagi Yoichi dalam meraih Superioritas dalam anime Blue Lock ini.

Bab 4 yang merupakan bab penutup yang berisi tentang kesimpulan.