**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Sastra adalah hasil bentuk ungkapan imajinasi dan kreatifitas manusia yang diciptakan secara artistik dan memiliki pengaruh yang positif terhadap kehidupan manusia. Karya sastra bersifat mimesis yang berarti imitasi kehidupan di dunia nyata. Drama sebagai salah satu jenis karya sastra yang bersifat mimesis, adalah bentuk proyeksi tiruan kehidupan manusia di atas pentas, sebagaimana yang dikemukakan oleh Sudjiman melalui Satoto (2012:20),

“Drama adalah karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan mengemukakan tikaian atau konflik (*conflict*) dan emosi lewat lakuan (*action*) dan dialog (*dialogue*) dan lazimnya dirancang untuk pementasan di panggung.”

Drama sebagai salah satu karya sastra mempunyai unsur-unsur pembangun yaitu; tema dan amanat, alur, latar (*setting*), tikaian atau konflik, cakapan/dialog, tokoh dan perwatakan. Tokoh sebagai salah satu dari unsur-unsur pembangun tersebut, tidak hanya berfungsi menjalin peristiwa-peristiwa dan serangkaian kejadian dalam cerita tapi juga berfungsi sebagai pembentuk bahkan pencipta alur cerita. Tokoh dirumuskan dalam tiga dimensi yaitu (a) dimensi fisiologis, yakni ciri-ciri badan. (b) dimensi psikologi berhubungan dengan rohani dan kondisi psikis tokoh. dan (c) dimensi sosiologis yang melingkupi kehidupan sosial seperti interaksi tokoh dengan tokoh lain baik itu keluarga ataupun masyarakat. (Sutoto, 2012:41).

Seiring dengan kemajuan zaman, teknologi informasi dan audio visual juga mengalami perkembangan. Hal tersebut juga mencangkup karya sastra, termasuk drama. Drama yang dulunya hanya bisa disaksikan melalui panggung teater kini dapat dinikmati melalui media elektronik, di antaranya adalah film dan sinema elektronik. Drama yang dulunya hanya diperankan oleh para lakon di atas panggung kini memiliki genre yang lebih luas dengan menggunakan rangkaian gambar yang bergerak sebagai pengganti pemeran manusia.

Dengan majunya teknologi audio visual dan desain grafis, telah dikenal salah satu genre drama yaitu animasi. Dalam animasi, pelukisan tokoh dan penggambaran latar tidak mengalami adanya batasan. Pada genre animasi, penampilan fisik tokoh atau dimensi fisiologis, dapat dibuat sesuai selera atau kebutuhan. Warna mata atau rambut yang mencolok, bentuk wajah dan proporsi badan yang tidak alami, bukanlah hal yang sulit untuk diwujudkan dalam animasi.

Animasi sebagai salah satu wujud drama dengan media gambar, memiliki sifat yang sama dengan drama yaitu mimesis. Meski bersifat mimesis atau merupakan tiruan dari kehidupan, drama animasi sebagai salah satu bentuk karya fiksi juga memiliki tema fantasi. Prihatmi (1990: 9) menjelaskan bahwa meski karya fiksi termasuk dalam karya rekaan, permasalahan dan ceritanya diambil dari kenyataan. Kenyataan tersebut kemudian diolah oleh pengarangnya menggunakan renungan, imajinasi dan teknik. Selanjutnya, Prihatmi (1990: 18) menamakan karya sastra yang terlahir dari aktivitas imajiner tersebut sebagai fantasi. Dengan penambahan unsur imajinasi dan rekaan dari pengarang, karya sastra berjenis fantasi umumnya bersifat tidak realis. Dongeng, peri, legenda hingga sihir-sihir ajaib menjadi contoh dari unsur tidak realis tersebut

Bicara mengenai tema fantasi, animasi dari Jepang atau yang lebih sering disebut sebagai anime sering menggunakan fantasi sebagai salah satu tema ceritanya. Tema fantasi banyak dipilih karena adanya faktor permainan imajinasi dan pengembangan ide-ide kreatif. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik masyarakat Jepang yang terkenal menyukai hal-hal yang unik dan belum pernah ada sebelumnya.

Salah satu anime bertema fantasi yang sangat terkenal di Jepang adalah *Mahou Shoujo Madoka Magica* yang ditayangkan pada Desember 2013 oleh studio Aniplex. Anime *Mahou Shoujo Madoka Magica* atau yang selanjutnya akan disingkat sebagai MSMM, memiliki jalan cerita yang melibatkan keberadaan sihir, alien serta kekuatan emosi berupa harapan dan keputusasaan yang menjadi ciri khas tema fantasi. Layaknya karya dengan genre fantasi, MSMM memiliki berbagai unsur yang menarik untuk diteliti karena berbeda dan tidak ada pada cerita lain.

Satu lagi yang layak menjadi pertimbangan adalah nama Gen Urobuchi sebagai penulis skenario sekaligus anggota kreatif yang berada di balik anime MSMM. Urobuchi yang lahir pada 20 Desember 1972, terkenal sebagai penulis novel dan *light novel* (novel disertai gambar ilustrasi) dengan gaya tulisan yang suram. Tema yang gelap dan berat, alur cerita yang tragis, adanya kematian tokoh dan *ending* yang tidak terduga, adalah beberapa ciri khas tulisan Urobuchi. Ciri khas yang telah disebutkan tadi membuat MSMM memberikan sudut pandang yang tidak pernah disentuh oleh anime-anime lain dengan tema fantasi yang berfokus pada anak perempuan dan sihir.

Dengan berbagai pertimbangan di atas, penulis memilih judul “Unsur-unsur Pembangun Anime *Mahou shoujo madoka magica* Karya Gen Urobuchi” karena penulis merasa tertarik untuk menggali unsur intrinsik yang membangun anime tersebut dan menjadikannya berbeda dari anime lain dengan tema yang sama.

* 1. **Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka disusunlah perumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja unsur-unsur intrinsik dalam anime MSMM?
2. Bagaimana struktur kepribadian pada dimensi psikologis tokoh utama anime MSMM?
3. Apa saja wujud fantasi dalam anime MSMM?
	1. **Tujuan penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui unsur-unsur intrinsik anime MSMM
2. Mengetahui struktur kepribadian pada dimensi psikologis tokoh
3. Mengetahui wujud fantasi dalam anime MSMM
	1. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

* + 1. **Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan juga menjadi salah satu sarana untuk membantu peneletian karya sastra berikutnya. Terutama pada penelitian yang mengkaji unsur intrinsik dan dimensi perwatakan tokoh dalam anime dengan metode struktural dan teori psikologi sastra.

* + 1. **Manfaat Praktis**

Secara praktis, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

**1.4.2.1 Bagi Penulis**

Manfaat praktis yang diharapkan dari tahap-tahap penelitian ini beserta hasilnya adalah penulis dapat memperluas wawasan dan memperoleh pengetahuan khususnya mengenai kajian struktural dan psikoanalisis.

* + - 1. **Bagi Kritikus/Apresiator**

Manfaat praktis yang diharapkan bagi para kritikus/apresiator adalah tahapan dan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi atau evaluasi ketika memberikan penilaian terhadap anime MSMM.

* + - 1. **Bagi Penonton (*audience*)**

Horace melalui Prapodopo (2007: 2) memaparkan bahwa sastra memiliki sifat *dolce et utile,* yang berarti menyenangkan dan berguna. Menikmati suatu karya sastra tidak hanya untuk sekadar kesenangan semata namun juga untuk mencari nilai-nilai dan amanat yang dapat memberikan manfaat. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan ketika penonton atau penikmat sastra ingin memilih sebuah karya yang menghibur sekaligus memberikan manfaat.

* 1. **Ruang Lingkup**

Suatu penelitian harus diberi batasan agar tidak keluar dari tujuan yang telah tertulis dan mendapatkan hasil yang diharapan oleh penulis. Penelitian ini difokuskan pada unsur intrinsik yang meliputi alur, tokoh dan penokohan, latar, tema, amanat dan bahasa. Pada bagian tokoh dan penokohan, pemaparan analisis dibantu dengan pembagian tiga dimensi perwatakan yakni, dimensi fisiologis, dimensi psikologis dan dimensi sosiologis. Selanjutnya pada dimensi psikologis, akan digunakan teori psikoanalisis Freud yang mencangkup id, ego dan superego. Terakhir, penelitian akan difokuskan pada bukti adanya wujud fantasi pada anime MSMM.

* 1. **Metode Penelitian**

Metode penelitian ini dibagi dalam tiga tahap yaitu perolehan data, analisis data dan penyajian data.

* + 1. **Pemerolehan Data**

Langkah-langkah pemerolehan data dimulai dengan mencari data dalam bentuk video yang akan digunakan sebagai objek material penelitian. Setelah mendapatkan video tersebut, penulis melanjutkan langkah kerja dengan menggunakan metode pustaka, dengan teknik simak. Menggunakan teknik simak, penulis melihat dan menyimak anime MSMM berulang-ulang dan dilanjutkan dengan mencatat berbagai data yang dibutuhkan dalam penelitian.

Dari langkah-langkah yang telah disebutkan di atas, didapatkan populasi data berupa seluruh karya Urobuchi. Sampel data yang diperoleh adalah dua belas anime MSMM sebagai salah satu karya Urobuchi. Dalam pengambilan data, penelitian ini menggunakan pendekatan objektif, yang berarti bahwa pemerolehan data didapatkan dengan apa adanya sesuai yang tertulis pada skenario atau sesuai dengan yang ditampilkan dalam cerita, tanpa unsur resepsi dari pihak luar.

* + 1. **Analisis Data**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori struktural untuk mencari unsur-unsur instrinsik dalam objek penelitian. Langkah tersebut diambil karena karya sastra tidak bisa terlepas dari unsur-unsur pembangunnya.

Pada bagian tokoh dan penokohan, pemaparan analisis akan dibagi ke dalam tiga dimensi watak tokoh yaitu: dimensi fisiologis, sosilogis dan psikologis. Pada dimensi psikologis akan digunakan ilmu bantu yaitu ilmu psikologi sastra yang akan dipaparkan dengan tiga struktur kepribadian yaitu; id, ego dan superego. Untuk menunjukan bahwa ini adalah karya fantasi, maka penulis akan memaparkan uraian dan cuplikan yang menjadi bukti-bukti dari adanya wujud fantasi tersebut.

* + 1. **Penyajian Hasil Analisis Data**

Penelitian ini bersifat kualitatif, sehingga hasil analisis akan dipaparkan secara deskriptif dengan jelas menggunakan bahasa dan verbal tanpa menggunakan grafik data ataupun tabel.

* 1. **Sistematika Penulisan**

Sistematika penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Bab ini memberikan gambaran umum mengenai penelitian dan terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian dan terakhir, sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan pustaka. Bab ini terdiri dari penelitian sebelumnya dan kerangka teori yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Bab III Analisis. Dalam bab ini penulis akan menguaraikan unsur intrinsik anime menggunakan pendekatan struktural. Pada bab ini juga diuraikan analisis struktur kepribadian pada dimensi psikologis tokoh utama MSMM menggunakan pendekatan psikologi sastra Freud.

Bab VI Penutup. Berisi tentang simpulan hasil penelitian selanjutnya diikuti oleh daftar pustaka.