**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Setiap manusia sudah ditakdirkan untuk mendapatkan suatu masalah di hidupnya. Masalah tersebut akan timbul dengan sendirinya pada kehidupan manusia. Mulai dari masalah yang timbul dari diri sendiri, seperti suatu kekurangan dan kelemahan yang ada dalam diri manusia itu sendiri. Serta ada pula masalah yang timbul dari orang lain. Misalnya masalah dari orang tua, saudara, teman, dan keluarga. Bukan hanya itu saja masalah juga dapat timbul dari lingkungan. Hal ini didukung dengan pendapat Abdul Cholil yang dikutip dari (Tomi Iswoyo, 2015:1) yang mengatakan “Masalah adalah bagian dari kehidupan. Setiap orang pasti pernah menghadapi masalah, bisa bersumber dari diri sendiri maupun bersumber dari orang lain.”

Semua masalah yang terjadi akan berdampak pada kehidupan manusia terutama pada sikap dan perilaku kepribadian masing – masing orang. Seiring dengan timbulnya masalah pada kehidupan manusia, maka munculnya konflik, perubahan psikologis seseorang. Konflik dan psikologis seseorang yang berubah-ubah membuat para sastrawan tertarik untuk menjadikannya sebuah tema dalam dasar sebuah karya sastra.

Karya sastra merupakan bentuk ungkapan pribadi manusia yang ditulis untuk menyampaikan suatu pesan makna berupa pengalaman, perasaan, konflik dan keadaan yang tergambar dalam sebuah cerita. Menurut Nurgiyantoro (2013:2) sastra berbicara tentang hidup dan kehidupan, tentang berbagai persoalan hidup manusia, tentang kehidupan di sekitar manusia, tentang kehidupan pada umumnya, yang semuanya diungkapkan dengan cara dan bahasa yang khas.

Menurut Noor (2010:2) dalam sastra modern dikenal bermacam-macam bentuk karya sastra yang lain, misalnya puisi, cerita pendek (cerpen), novel, roman, novela, cerita bersambung, dan lain-lain. Menurut penulis karya sastra yang paling cocok untuk penelitian adalah novel dan cerita bersambung atau yang sering juga disebut drama.

Novel menurut Nursinto (2000:168) adalah karangan yang panjang dan berbentuk prosa dan mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang lain di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku. Novel adalah bentuk karya sastra yang di dalamnya terdapat nilai-nilai budaya, sosial, moral dan pendidikan

Drama adalah salah satu bentuk seni yang bercerita melalui percakapan dan aksi tokoh-tokohnya. Percakapan atau dialog itu sendiri bisa diartikan sebagai action. Kata kunci drama adalah gerak. Setiap drama akan mengandalkan gerak sebagai ciri khusus drama. Kata kunci ini yang membedakan dengan puisi dan prosa fiksi (Endraswara, 2011:11).

Dari kedua teori tersebut terdapat perbedaan yang mencolok yaitu novel adalah serangkaian cerita dengan bentuk bahasa tulisan, sedangkan drama adalah sebuah karya sastra yang mempunyai gerak Sehingga penulis memutuskan untuk memilih sebuah drama untuk penelitian ini karena tema yang diteliti adalah kepribadian seseorang. Kepribadian dapat dilihat dari sifat dan tingkah laku (gerak) nya sehari-hari yang hanya terdapat dalam drama.

Dalam penulisannya, setiap karya sastra mengandung unsur-unsur struktur film. Struktur film adalah kerangka desain yang menyatukan berbagai unsur film dan mempresentasikan jalan pikiran dari pembuat film. Struktur terdapat dalam semua bentuk karya seni. Pada film ia mengikat aksi dan ide menjadi satu kesatuan yang utuh (Shintiani, 2011:24). Jadi setiap film atau drama pasti mengandung sebuah unsur struktur film.

Penulis memilih drama Jepang karena di dalam drama tersebut banyak percakapan keseharian masyarakat Jepang yang dapat diteliti. Tindak tutur dan perilaku dalam drama Jepang banyak mencerminkan unsur budaya Jepang dan kepribadian orang Jepang itu sendiri.

Setiap karya sastra terdapat tokoh utama yang memiliki kepribadian yang unik. Salah satunya terdapat pada tokoh utama dalam *Kazoku* Game bernama Yoshimoto Kouyayang memiliki pekerjaan sebagai guru les privat pada keluarga Numata.

Yoshimoto mempunyai tugas berat karena dia mengajar anak remaja yang mempunyai masalah di sekolahnya. Adapun beberapa masalah Shigeyuki Numata adalah:

1. Di ijime oleh tema-teman kelasnya.
2. Selalu mengurung diri di kamar, dan menjadi penyendiri.
3. Peringkat kelas sangat rendah.
4. Tidak mau sekolah lagi.
5. Tidak mau menuruti nasehat orang tua.
6. Kurang dipedulikan oleh Orang tuanya.

Drama Jepang *Kazoku game* adalah sebuah drama Jepang yang berisi 10 episode ditayangkan di [Fuji TV](https://id.wikipedia.org/wiki/Fuji_TV) pada tahun 2013 dan memborong 6 penghargaan dalam *77th Television Drama Academy Awards*, diantaranya menang dalam kategory *Best Actor* dan *Best Drama*. Drama ini dibintangi oleh [Sho Sakurai](https://id.wikipedia.org/wiki/Sho_Sakurai" \o "Sho Sakurai) dari [Arashi](https://id.wikipedia.org/wiki/Arashi" \o "Arashi), [Rie Kitahara](https://id.wikipedia.org/wiki/Rie_Kitahara" \o "Rie Kitahara) dari [AKB48](https://id.wikipedia.org/wiki/AKB48) / [SKE48](https://id.wikipedia.org/wiki/SKE48), serta beberapa artis ternama lainnya seperti [Ryunosuke Kamiki](https://id.wikipedia.org/wiki/Ryunosuke_Kamiki" \o "Ryunosuke Kamiki) yang pernah bermain dalam [Rurouni Kenshin](https://id.wikipedia.org/wiki/Rurouni_Kenshin" \o "Rurouni Kenshin) *live action* bersama dengan aktor [Takeru Sato](https://id.wikipedia.org/wiki/Takeru_Sato" \o "Takeru Sato).

Drama *Kazoku Game* menceritakan sebuah keluarga idaman yang sempurna. Namun sebenarnya, ada sebuah masalah dalam keluarga ini yang cukup rumit bahkan tidak di sadari oleh keluarga ini sendiri. Yang terlihat hanya masalah yang terjadi pada anak kedua dalam keluarga ini, yaitu Shigeyuki Numata.

Tanpa alasan yang jelas, tiba-tiba saja Shigeyuki memutuskan untuk tidak ke sekolah dan mengurung diri di kamarnya. Hal ini sangat berbeda dengan kakaknya, yaitu Shinichi yang memiliki prestasi baik akademik maupun olahraga. Orangtua Shigeyuki yang merasa cemas dengan kondisi anaknya, memutuskan untuk memanggil seorang guru privat. Bukan hanya untuk membantu Shigeyuki belajar saja, tetapi guru ini harus mampu membuat Shigeyuki kembali ke sekolah.

Yoshimoto Koya adalah guru privat yang dipercaya oleh keluarga Numata untuk menangani masalah Shigeyuki. Ayah Shigeyuki, Kazushige Numata, mensyaratkan pada Yoshimoto bahwa dia harus berhasil membujuk Shigeyuki agar kembali ke sekolah. Jika tidak, maka Yoshimoto akan langsung dipecat.

Denganberbagai cara yang cukup ekstrem, Yoshimoto berjuang agar Shigeyuki kembali ke sekolah. Akan tetapi, sejak kedatangan Yoshimoto tidak hanya kehidupan Shigeyuki saja yang terpengaruh, melainkan seluruh anggota keluarga. Secara perlahan, hubungan diantara semua anggota keluarga mulai menjauh. Hal ini semakin diperparah, ketika Shinichi menemukan kenyataan mengerikan tentang masa lalu Yoshimoto, namun tidak ada seorangpun anggota keluarga yang mempercayainya.

Penulis memilih drama *Kazoku Game* karena ceritanya sangat bagus untuk ditonton. Semua aktor dan aktris yang berperan dalam dorama ini juga dapat menyampaikan perannya dengan baik. Dalam drama ini karakter Yoshimoto Kouya yang dimainkan oleh Sho Sakurai berubah dengan cepat saat menghadapi setiap anggota keluarga Numata.

Yoshimoto Kouya terlihat seperti seorang sensei sempurna dan ceria saat berhadapan dengan orangtua Shigeyuki dan Shinichi, kemudian berubah menjadi tegas namun peduli ketika berhadapan dengan Shigeyuki, dan berubah menjadi karakter yang menyebalkan, misterius dan sedikit menakutkan saat berhadapan dengan Shinichi. Di bagian akhir ceritanya, akan terkuak mengapa Yoshimoto Kouya bersikap seperti itu kepada keluarga Numata.

Karakter kepribadian Yoshimoto Kouya yang unik inilah membuat penulis memutuskan untuk memilih drama ini sebagai sumber penelitian. Dari segi cerita sendiri, di setiap episodenya mempunyai pesan yang baik. Bagaimanakah seharusnya menjadi keluarga itu. Mengapa sebuah keluarga bisa hancur karena kehadiran orang lain. Bagaimana menjadi orang tua yang baik untuk anak, bagaimana menjadi anak yang baik, bagaimana menjadi suami atau istri yang baik dan bagaimana cara berteman serta menghindari ijime di sekolah. Semua orang akan mendapatkan jawabannya ketika menonton drama ini.

Melalui drama *Kazoku Game*, penulis akan mengkaji karakter tokoh utama bernama Yoshimoto Kouya dengan teori kepribadian dari Gordon Allport. Yoshimouto Koya memiliki masa lalu yang suram, karena hal itulah dia merubah kepribadiannya menjadi lebih baik dan mempengaruhi orang – orang disekitarnya untuk hal yang sama agar tidak ada lagi seseorang yang menjadi Yoshimoto Kouya yang dulu. Hal ini sejalan dengan Teori Gordon Allport (1937) dikutip dari Yoshiko Watanabe (2018, 92) mengenai teori kepribadian yang menyatakan:

「パーソナリティとは，精神身体的組織をもった個人内の力動的体制であって，彼の環境に対する彼独自の適応を決定するものである……パーソナリティは行動や活動と同義ではない。それは行動の背後にあるものであり，個人の内部にあるものである｡｣(Allport,1937)

*Paasonariti towa, seishinshintaiteki sohiki wo motta kojinnai no rikidouteki taisei de ate, kare no kankyouni taisuru karedokuji no tekiou wo ketteisuru mono dearu. Paasonariti wa koudou ya katsudou to dougi dewanai. Sore wa katsudou no haigo ni arumono de ari, kojin no naibu ni aru mono de aru.*

Artinya:

“Kepribadian adalah sistem dinamis dalam diri seseorang dengan organisasi psikofisik yang menentukan adaptasi diri terhadap lingkungannya. Kepribadian tidak sama dengan perilaku atau aktivitas. Hal itulah yang ada di balik tindakan, yang ada di dalam individu manusia.”

Dari pernyataan tersebut dikatakan bahwa karakter kepribadian sesorang sangat dipengaruhi oleh lingkungan di sekitarnya. Bahkan kepribadiaan seseorang yang ada dapat menentukan perilaku seseorang sebenarnya.

Penulis tertarik memilih teori ini karena dalam pembahasan karya sastra Jepang belum ada yang membahas kepribadian dari teori Gordon Allport. Sehingga penulis memutuskan untuk meneliti kepribadianYoushimoto Kouya dalam drama *Kazoku Game*. Tidak hanya itu saja, penulis menggunakan teori struktural naratif film untuk menjelaskan bagaimana struktur naratif pada drama *Kazoku Game*.

* 1. **Rumusan Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, adapun masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana struktur naratif yang terdapat dalam drama *Kazoku Game*?

2. Bagaimana karakter tokoh utama “Youshimoto Kouya”dalam drama *Kazoku Game* berdasarkan kajian teoriGordon Allport?

* 1. **Tujuan Penulisan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalahan yang telah dibahas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengungkapkan struktur yang terdapat pada drama *Kazoku Game.*

2. Mendeskripsikan kepribadian tokoh utama Yoshimoto Kouya dalam drama *Kazoku Game*.

* 1. **Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini dibatasi hanya pada drama *Kazoku Game* sebagai objek material sekaligus objek analisis.

Objek formal penelitian ini dianalisis dengan menggunakan struktur naratif yang terdapat pada drama *Kazoku Game*, Setelah menganalisis struktur, penulis selanjutnya menganalisis karakter tokoh utama. Pada analisis film ini dibatasi dengan teori kepribadian Gordon Allport untuk mengungkapkan aspek kepribadian.

* 1. **Metodologi Penelitian**

Langkah yang penulis gunakan dalam melakukan penelitian ini adalah dengan menggunakan metode pengumpulan data, metode pengolahan data, dan metode penyajian data.

**1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Pada tahap pengumpulan data peneliti menggunakan metode menyimak, yaitu dengan mencermati, mencari, dan mencatat data berupa struktur fiksi dan tahapan kepribadian yang terkandung dalam film yang dianalisis, dengan cara menonton drama *Kazoku Game* dan memahami cerita yang terkandung dalam drama tersebut. Data-data yang digunakan dalam penelitian ini seluruhnya dari dalam drama *Kazoku Game.*

Ada dua sumber data yang dipakai pada penelitian ini, yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer yaitu drama *Kazoku Game*, sedangkan sumber data sekunder yaitu buku referensi teori struktur film, teori kepribadian Gordon Allport dan buku teori yang penulis butuhkan dalam memperkuat penelitian ini.

**1.5.2 Metode Pengolahan Data**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode observasi untuk mengumpulkan data – data penelitian. Apabila dilihat pada proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi partisipan dan non-partisipan. Jenis observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi non-partisipan. Dalam melakukan observasi, peneliti memilih hal-hal yang diamati dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penelitian.

Metode observasi ini dilakukan penulis dengan cara melakukan pengamatanatau observasi unsur – unsur naratif dalam drama *Kazoku Game* dan pengamatan tingkah laku tokoh utama Youshimoto Kouya dalam drama Jepang*.*

Metode ini juga didukung dengan metode tehnik catat untuk mencatat setiap unsur – unsur naratif, sikap dan perilaku tokoh utama yang mengungkapkan karakter kepribadiannya. Penulis juga perlu meneliti faktor-faktor yang menyebabkan karakter dan kepribadian Youshimoto Kouya berubah. Terakhir penulis tidak lupa untuk memeriksa pencatatan agar tidak terjadi kesalahan dalam pengumpulan data.

**1.5.3 Metode Penyajian Data**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penyajian data deskriptif analitik yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis (Ratna, 2008: 53)

* 1. **Sistematika Penulisan**

Skripsi ini terdiri atas lima bab yang mempunyai gambaran umum sebagai berikut ini :

Dalam bab 1 Pendahuluan, berisi tentang latar belakang permasalahan yang akan diteliti beserta alasan penulis memilih judul skripsi, rumusan permasalahan, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Dalam bab 2 Landasan Teori, berisi tentang penjelasan mengenai teori Struktur dan Narasi Film, konsep kepribadianmenurut teoriGordon Allport, beberapa teori kepribadian yang akan di pakai untuk menganalisis kasus ini.

Dalam bab 3 Analisis Data, berisi tentang hasil penelitian yang telah dilakukan penulis yaitu berupa unsur naratif film dalam drama *Kazoku Game*, Karakter-karakter kepribadian pada tokoh utama Yoshimoto Kouya yang akan dibahas secara rinci menggunakan teori Gordon Allport.

Pada bab 4 Simpulan dan Saran, penulis akan membuat beberapa simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan jika ada penulis akan memberikan saran - saran untuk penelitian selanjutnya mengenai teori kepribadian pada karakter tokoh utama.