BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sastra merupakan cerminan dari segala aspek kehidupan yang terjadi pada dunia nyata kemudian dituangkan menjadi sebuah karya, sastra juga merupakan ungkapan ekspresi manusia yang didasari oleh pendapat, pemikiran, pengalaman serta perasaan. Menurut Teeuw (2003:20-21), secara etimologis sastra berasal dari bahasa Sansekerta yang terdiri dari akar kata '*cas'* atau '*sas*' dan '*tra*'. Kata '*cas*' atau '*sas*' memiliki arti 'mengerahkan', 'mengajar', 'memberikan suatu petunjuk' atau 'instruksi'. Sementara '*tra*' memiliki arti sarana' atau 'alat'. Dengan demikian, sastra dapat dipahami sebagai bentuk fisik dari sebuah buku atau kitab yang berisi tulisan indah, tulisan dengan sifat mendidik, atau kitab-kitab pengajaran. Wellek dan Warren (1995:3), berpendapat bahwa sastra adalah sebuah kegiatan kreatif, sebuah karya seni. Hal serupa juga dikatakan oleh Semi (1989: 39), menurutnya sastra adalah karya seni, karena mempunyai sifat yang sama dengan karya seni yang lain, seperti seni suara, seni lukis, seni pahat, seni tulis. dan lain-lain.

Jenis karya sastra memiliki cakupan yang luas, namun pada umumnya sastra diklasifikasikan menjadi tiga bentuk. Semi (2012:44–45) mengklasifikasikan sastra menjadi tiga jenis utama, yaitu: sastra lisan, sastra tulis, dan sastra modern. Sastra lisan merujuk pada bentuk-bentuk cerita, legenda, dan puisi yang disampaikan secara lisan dari generasi ke generasi, sering kali berfungsi sebagai sarana penyampaian budaya dan tradisi. Sastra tulis merupakan sastra yang mencakup karya-karya dalam bentuk tulisan, seperti

novel, cerpen, dan puisi, yang memungkinkan penyampaian ide dan imaginasi peneliti secara lebih terstruktur. Sementara itu, sastra modern mencakup karya-karya yang sering kali mengeksplorasi tema dan bentuk baru yang mencerminkan dinamika sosial, kondisi psikologis hingga budaya masa kini. Ketiga jenis ini menunjukkan keragaman dalam cara manusia mengekspresikan pengalaman dan pemikiran melalui bahasa.

Dalam perkembangannya, menurut Kamishima dalam Aminah (2015:3) masyarakat Jepang mengembangkan diri dengan membuat hal-hal asing menjadi milik sendiri, dengan cara melakukan asimilasi. Pengaruh luar yang asing disesuaikan dan diserap, akhirnya lambat laun menjadi bagian dari budaya setempat yang relatif homogen. Sastra Jepang yang mengadopsi elemen-elemen baru dari interaksi dengan tradisi dan budaya lain, menghasilkan karya-karya yang menggabungkan unsur lokal dan modern, sehingga menciptakan perspektif yang kaya dan beragam. Salah satu contoh dari pengaruh ini adalah anime. Menurut John Allen (2015:5) anime merupakan animasi yang diproduksi di Jepang, baik yang digambar tangan secara tradisional atau berupa *CG* (*computer-generated*). Anime dan manga[1] telah menjadi salah satu bagian penting dari kultur Jepang. Anime telah menjadi sangat populer dan berkembang pesat, melahirkan banyak karya dengan berbagai genre. Salah satu anime yang terkenal adalah *Detektif Conan.*

Detektif Conan (名探偵コナン; Meitantei Konan; *Case Closed*) diangkat dari seri manga detektif asal Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh Gosho Aoyama dengan nama asli Yoshimasa Aoyama. Ia lahir pada 21 Juni 1963 di Hokuei, Prefektur Tottori,

[1] Menurut KBBI, Manga adalah komik yang berasal dari Jepang

Jepang. Sejak kecil, Gosho Aoyama dikenal sebagai orang yang memiliki bakat menggambar. Gosho Aoyama memiliki ketertarikan pada novel misteri dan detektif. Salah satu inspirasinya dalam pembuatan manga *Detektif Conan* adalah *Sherlock Holmes*, *Poirot*, dan lain-lain. Gosho Aoyama telah memenangkan dua penghargaan atas karya miliknya sebagai seniman manga, yang pertama Gosho Aoyama memenangkan Penghargaan Manga *Shogakukan*[2] genre *shōnen*[3] untuk serial *Yaiba*. Kemudian yang kedua, Gosho Aoyama memenangkan penghargaan yang sama untuk kedua kalinya pada tahun 2001 untuk serial *Detektif Conan*. Selain itu, pada tahun 2008, Penjualan manga *Detektif Conan* telah lebih dari 120 juta kopi. Dikarenakan kepopuleran *Detektif Conan*, serial tersebut mendapatkan adaptasi anime yang diproduksi oleh *Yomiuri Telecasting Corporation* dan *TMS Entertainment* dengan lebih dari 1.000 episode yang telah ditayangkan. *Detektif Conan* kini menjadi salah satu anime terpanjang yang pernah ada dengan menduduki posisi ke-15. Keberhasilan ini menunjukkan betapa besar popularitas dan daya tarik cerita serta karakter-karakternya.

Detektif Conan secara umum menceritakan mengenai Shinichi Kudo, detektif muda terkenal yang sering memecahkan kasus sulit. Suatu hari, saat berlibur di taman bermain bersama Ran Mouri yang merupakan teman masa kecilnya, Shinichi bertemu dengan kelompok misterius berpakaian hitam yang dicurigai melakukan transaksi ilegal. Ia memutuskan untuk membuntuti kelompok misterius tersebut, namun tertangkap dan

[2] Manga yang diterbitkan oleh Perusahaan asal jepang Shogakukan (https://www.shogakukan.co.jp/)
[3] *Genre* yang ditujukan untuk remaja laki-laki. menurut kamus bahasa jepang-indonesia, Kata "*shounen*" (少年) dalam bahasa Jepang berarti "anak laki-laki" atau "masa muda". (https: //www.orami.co.id/ magazine/ genre-shounen)

kemudian diracun. Shinichi mengalami kehilangan kesadaran lalu saat ia terbangun dengan tubuh seukuran anak kecil. Untuk menyembunyikan fakta bahwa tubuhnya mengecil dari kelompok misterius tersebut, Shinichi membuat identitas baru untuk penyamaran yaitu Conan Edogawa.

Berkat keberhasilan memikat perhatian penonton dari berbagai usia, *Detektif Conan* tidak hanya muncul sebagai serial manga, anime dan *live action*, namun juga muncul di serial *movie Detektif Conan* salah satunya seri *movie* dengan judul *Detective Conan: The Darkest Nightmare* karya Kobun Shizuno, ia lahir pada tanggal 2 September 1972 di Tokyo, Jepang. Ia memulai karier sebagai sutradara animasi pada tahun 1992 dengan berpartisipasi dalam serial '*The Day the Earth Stood Still*', dan kemudian aktif sebagai direktur *3DGC*[4] . Kobun Shizuno diundang oleh PBB untuk memproduksi film 3D berjudul '*Millenium*' tentang masalah lingkungan yang memenangkan Penghargaan Kontribusi Khusus PBB. Kobun Shizuno pernah bekerja di *Golden Creative* (*Beijing*) dan *kry Inc.*[5] Ia mulai menyutradarai *Detektif Conan* pada tahun 2004 dan *Shanghai World Expo* pada tahun 2010.

Anime *Detective Conan: The Darkest Nightmare* (名探偵コナン 純黒の悪夢; *Meitantei Konan: Junkoku no Naitomea*) adalah film ke-20 dalam serial ini, dengan durasi 1 jam 52 menit. Anime ini dirilis di Jepang pada 16 April 2016 selama *Golden*

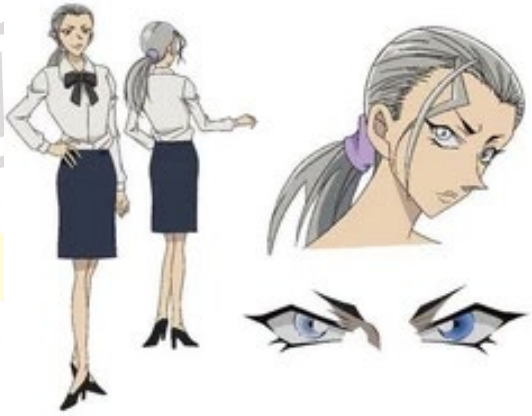
[4] *3D Custom Girl* (３Ｄカスタム少女) , yang sering dijuluki '*3DCG*', adalah gim yang dikembangkan oleh TechArts3D untuk mendesain karakter wanita dengan informasi 3D. (https: //school.dhw.co.jp/ course/ 3dcg/)

[5] Perusahaan animasi jepang yang berdiri pada 20 september 2011. (https://www.kry-inc.jp/)

Week[6], dan ditayangkan secara internasional pada tahun 2020. Anime ini disutradarai oleh Kobun Shizuno dan ditulis oleh Takeharu Sakurai. Anime ini telah tayang di 348 studio bioskop dan berhasil menjual 933.800 tiket, dengan total pendapatan mencapai 1,209 miliar yen (sekitar Rp 145,53 miliar).

Anime *Detective Conan: The Darkest Nightmare* menceritakan tentang Conan, Profesor Agasa, Haibara, Ayumi, Genta, dan Mitsuhiko berlibur di taman bermain bernama Akuarium Touto yang baru selesai direnovasi. Pada area tengah taman, terdapat sebuah bianglala besar dimana mereka menemukan seorang wanita terluka yang mengalami hilang ingatan. Haibara mencurigai wanita tersebut sebagai salah satu anggota Organisasi Hitam dengan nama Curacao. Sementara itu, Conan mencurigai wanita tersebut merupakan buronan pihak kepolisian dan memiliki keterkaitan dengan insiden kecelakaan jembatan yang baru terjadi dekat dengan area taman bermain. Selama mengalami hilang ingatan karena benturan akibat kecelakaan, Curacao menghabiskan waktu bersama Conan dan teman-teman. Ciri fisik tokoh Curacao ialah memiliki warna rambut abu-abu dengan gaya rambut ekor kuda pada awal kemunculannya, namun setelah kehilangan ingatannya Curacao memiliki gaya rambut tergerai. Curacao juga memiliki mata *heterochromia*[7] dengan iris kanan berwarna biru perak muda dan iris kiri berwarna biru cerah, namun Curacao mencoba untuk menyembunyikannya dengan menggunakan lensa kontak berwarna cokelat.

[6] Menurut kamu Bahasa jepang-indonesia, *golden week* adalah kumpulan empat hari libur nasional berturut-turut di Jepang yang berlangsung dari akhir April hingga awal Mei.
[7] Menurut KBBI, heterochromia adalah kondisi langka ketika warna mata seseorang berbeda, baik pada satu mata atau kedua mata.



Gambar 1.1 Desain Curacao

Anime *Detective Conan: The Darkest Nightmare* membahas mengenai kelompok misterius dengan julukan Organisasi Hitam (黒の組織 ; *Kuro no Soshiki)* yang telah membuat tubuh Shinichi Kudo mengecil dan menyamar sebagai Edogawa Conan merupakan antagonis utama dari serial *Detektif Conan*. Organisasi ini melakukan tindakan kriminal seperti pemerasan, pencurian, penelitian ilegal hingga pembunuhan. Badan intelijen seperti FBI[8], CIA[9], NOC[10] dan Kepolisian Keamanan Publik Jepang tidak hanya diam melihat pergerakan Organisasi Hitam atas tindakan kriminal serta ilegal tersebut. Keempat badan penegak hukum secara terpisah menyusup dan melakukan penyelidikan ke dalam Organisasi Hitam. Sulit bagi keempat badan penegak hukum tersebut untuk menegakkan hukum dikarenakan Organisasi ini memanfaatkan orang-

[8] *Federal Biro Investigation*, merupakan lembaga investigasi utama pemerintah federal Amerika Serikat. (https://www.usa.gov/agencies/federal-bureau-of-investigation)
[9] *Central Intelligence Agency*, merupakan badan intelijen pemerintah Amerika Serikat yang bertugas mengumpulkan dan menganalisis informasi tentang negara asing. https://www.usa.gov/agencies/central-intelligence-agency)
[10] *Non Official Cover,* merupakan agen rahasia yang tidak memiliki hubungan resmi dengan pemerintah tempat mereka bekerja. (https://www.cia.gov/)

orang terlatih dan profesional dalam mewujudkan tujuannya, salah satunya adalah tokoh Curacao.

Tokoh Curacao dalam Anime *Detective Conan: The Darkest Nightmare* memiliki sifat apatis dan profesional dalam menjalankan misi dari Organisasi Hitam. Pada saat menjalankan misi, Curacao mengalami kecelakaan yang membuatnya kehilangan ingatan lalu ketika Curacao mendapatkan kembali ingatannya, Curacao memutuskan untuk mengorbankan diri untuk menyelamatkan orang lain. Altruisme dalam anime sering kali muncul sebagai salah satu unsur yang menggambarkan pengorbanan dan kepedulian tokoh terhadap tokoh lain. Pengertian altruisme menurut Baron (2005:92) adalah tingkah laku yang merefleksikan pertimbangan untuk tidak mementingkan diri sendiri demi kebaikan orang lain. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Altruisme merupakan sifat yang lebih memperhatikan dan mengutamakan kepentingan orang lain. Sikap tersebut terbentuk secara naluriah berupa dorongan untuk berbuat jasa kepada orang lain. Altruisme menjelaskan sebuah perhatian yang tidak mementingkan diri sendiri untuk kebutuhan orang lain. Teori altruisme dalam penelitian sastra memberikan wawasan tentang bagaimana nilai-nilai kemanusiaan dan kepedulian diekspresikan dalam karya sastra. Altruisme tokoh Curacao akan digali melalui berbagai unsur intrinsik, selain itu pendekatan *mise-en-scène* juga digunakan untuk mempertajam hasil analisis setiap *scene* terkait dengan altruisme pada Curacao. Contoh *Scene* yang memperlihatkan altruisme pada tokoh Curacao yaitu sebagai berikut :

Data 1

Gambar 1.2 Curacao mencoba menyelamatkan Genta yang akan terjatuh

元太　　:落ちる！他つけて！
キュラソー　:「ここじゃ、無理だ」
元太　　:もう、だ、だめだあっ！
光彦　　:元太くん！
コナン　　:大丈夫か元太くん？！

(Kobun : 2016, 28:22 - 29:08)

Genta　　: *ochiru! tatsukete,*
Curacao　　: (*koko ja muri ka)*
Genta　　: *mou da,dame da*
Mitsuhiko　　: *genta kun*
Conan　　: *daijoubu ka genta?!*

Genta　　: aku mau jatuh!
Curacao　　: (apa yang harus kulakukan?)
Genta　　: aku tidak kuat lagi!
Mitsuhiko　　: genta!
Conan　　: kau baik-baik saja genta?!

Berdasarkan *scene* di atas terlihat bahwa tindakan yang Curacao lakukan merupakan bentuk altruisme dimana Curacao membahayakan dirinya sendiri untuk menolong Genta yang akan terjatuh dari ketinggian. Altruisme adalah tema yang sering muncul dalam banyak seri anime. Tokoh menunjukkan kepedulian dan pengorbanan untuk orang lain. Dalam banyak cerita, umumnya tokoh utama harus memilih antara keselamatan pribadi

dan keselamatan orang lain. Namun pada Anime *Detective Conan: The Darkest Nightmare*, tokoh Curacao yang bukan merupakan tokoh utama dan merupakan bagian dari organisasi kriminal, organisasi ini melakukan tindakan kriminal seperti pemerasan, pencurian, penelitian ilegal hingga pembunuhan. Ciri khas dari organisasi ini adalah warna pakaian yang serba hitam dan penamaan anggota yang berasal dari minuman alkohol. Curacao sebagai antagonis menunjukkan tindakan altruisme sehingga menarik untuk dikaji lebih lanjut.

1.2.Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sesuai dengan pemaparan latar belakang yaitu mengenai:

1. Bagaimana Altruisme pada Tokoh Curacao dalam Anime "*Detective Conan: The Darkest Nightmare karya Kobun Shizuno*"?
2. Apa yang menyebabkan Altruisme pada Tokoh Curacao dalam Anime "*Detective Conan: The Darkest Nightmare karya Kobun Shizuno*"?

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

3. Untuk mendeskripsikan Altruisme pada Tokoh Curacao dalam Anime *"Detective Conan: The Darkest Nightmare"* karya Kobun Shizuno
4. Untuk mendeskripsikan penyebab Altruisme pada Tokoh Curacao dalam Anime *"Detective Conan: The Darkest Nightmare"* karya Kobun Shizuno.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi pada penelitian selanjutnya yang relevan dalam bidang sastra, terutama pada kajian psikologi sastra yang membahas mengenai altruisme pada tokoh dalam karya sastra.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep psikologi dari altruisme serta bentuk pola-pola altrusime yang dapat mempengaruhi tokoh dalam karya sastra.

1.5. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini menggunakan rujukan dari beberapa penelitian sebelumnya sebagai bahan pertimbangan dan acuan. Namun peneliti saat ini belum menemukan objek kajian yang spesifik terkait Anime *Detective Conan: The Darkest Nightmare* oleh karena itu, peneliti mengambil rujukan dari objek kajian yang mendekati, serta beberapa penelitian dari skripsi yang merupakan karya ilmiah yang meneliti objek atau pendekatan serupa.

Penelitian Putri (2015) yang berjudul *"Manga Meitantei Conan Volume 39-44 Karya Aoyama Gosho; Tinjauan Sosiologi Sastra."* Penelitian ini menggunakan pendekatan sosiologi sastra dan metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini yaitu dalam manga *Detektif Conan* cara yang dilakukan dan penyebab dari kriminalitas pembunuhan dilakukan dengan berbagai

macam cara, seperti dengan menggunakan senjata, racun dan alat bantu lainnya serta beragam alasan pembunuhan seperti loyalitas, harga diri dan tanggung jawab. Hal-hal tersebut merupakan sifat dari masyarakat Jepang yang sudah ada sejak dulu. Persamaan dari penelitian ini terletak pada kajian penelitian yang diteliti yaitu serial *Detektif Conan* dan metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian deskriptif kualitatif. Perbedaan pada penelitian ini terdapat pada pendekatan penelitian yaitu sosiologi sastra sementara pendekatan penelitian yang diteliti menggunakan unsur intrinsik dan *mise-en-scène*.

Penelitian Balqist (2022) yang berjudul *"Altruisme Pada Tokoh Dazai Osamu Dalam Novel Bungou Stray Dogs Dazai Osamu To Kuro No Jidai Karya Asagiri Kafka"*. Penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi sastra dan metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian analisis deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah karakter Dazai Osamu merupakan seorang altruisme dan memiliki sisi altruis dari aspek pertemanan. Persamaan dari penelitian ini adalah kesamaan pada konsep yang diteliti yaitu altruisme. Sementara itu, perbedaan pada penelitian ini terdapat pada pendekatan penelitian yang menggunakan psikologi sastra dan pendekatan peneliti menggunakan unsur intrinsik dan *mise-en-scène*. Perbedaan lain dari penelitian ini terletak pada objek kajian yaitu penelitian ini meneliti mengenai tokoh Dazai Osamu dalam novel Bungou Stray Dogs Dazai Osamu To Kuro No Jidai, sedangkan penelitian ini meneliti tokoh Curacao dalam Anime *Detective Conan: The Darkest Nightmare.*

Penelitian Handayani (2012) yang berjudul *"Analisis Teori Motivasi Dan Konsep Altruisme Pada Tokoh Chihiro Dalam Anime Sen To Chihiro No Kamikakushi Karya*

Miyazaki Hayao" Penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi sastra dan metode penelitian yang digunakan adalah ragam kualitatif, jenis penelitian kepustakaan, sifat penelitian analisis dan metode pengumpulan data. Hasil dari Penelitian adalah perwatakan tokoh, alur, dan latar dalam anime *Sen To Chihiro No Kamikakushi* memiliki hubungan dalam perkembangan hubungan teori motivasi dan konsep altruisme dengan tokoh Chihiro. Persamaan dari penelitian ini adalah kesamaan pada konsep yang diteliti yaitu altruisme. Sementara perbedaan pada penelitian ini terdapat pada objek kajian yaitu penelitian ini meneliti mengenai tokoh Chihiro dalam anime *Sen To Chihiro No Kamikakushi*, sementara objek kajian yang peneliti teliti adalah tokoh Curacao dalam Anime *Detective Conan: The Darkest Nightmare*.

Penelitian Anvari (2022) yang berjudul *"Cinta Altruistik pada Tokoh Utama dalam Anime Sword Art Online: Alicization Karya Sutradara Manabu Ono"*. Penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi sastra dan metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini adalah cinta mampu mendorong seseorang untuk melakukan apa saja demi orang yang dicintai, bahkan sampai diungkapkan dalam tindakan altruistik yang mengorbankan dirinya sendiri. Persamaan dari penelitian ini adalah kesamaan pada konsep yang diteliti yaitu altruisme. Perbedaan pada penelitian ini terdapat pada pendekatan penelitian yang menggunakan psikologi sastra, sementara pendekatan yang peneliti gunakan adalah unsur intrinsik dan *mise-en-scène*, selain itu perbedaan lain terletak pada objek kajian yaitu penelitian ini meneliti empat tokoh utama dalam anime *Sword Art Online: Alicization* yaitu tokoh Kirito, Eugeo, Alice, dan Asuna. Sementara objek yang peneliti gunakan hanyak menggunakan satu

tokoh pendukung dari Anime *Detective Conan: The Darkest Nightmare* yaitu tokoh Curacao.

Penelitian Rahmadani (2022) yang berjudul *"Altruisme Pada Tokoh Kaga Dalam Serial Drama Sora O Kakeru Yodaka Karya Hiroaki Matsuyama"*. Penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi sastra dan metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini adalah perilaku altruisme dalam tokoh Kaga yang diwujudkan melalui tiga aspek, yaitu: memberikan perhatian, menolong orang lain, dan mementingkan orang lain. Persamaan dari penelitian ini adalah kesamaan pada konsep yang diteliti yaitu altruisme dari Myers. Selain itu, perbedaan lain terletak pada objek kajian yaitu penelitian ini meneliti tokoh kaga dalam serial drama *Sora O Kakeru Yodaka* sementara objek yang peneliti gunakan adalah tokoh Curacao dalam Anime *Detective Conan: The Darkest Nightmare* karya kobun shizuno.

1.6. Landasan Teori

1.6.1. Altruisme

Manusia memiliki keinginan untuk melakukan kebaikan bukan hanya untuk diri sendiri melainkan juga untuk orang lain. Altruisme merupakan bentuk keinginan melakukan kebaikan untuk orang lain. Secara etimologi, istilah altruisme menurut Comte (dalam Anvari: 2022) pertama kali dicetuskan oleh Auguste Comte yang merupakan kombinasi dari bahasa Latin yaitu '*alter'* yang memiliki arti 'lain' dengan '*ui'* yang merupakan imbuhan akhir pada bahasa latin. secara harfiah '*alter*' dan '*ui*' memiliki arti '*to this other'* atau 'untuk orang'. Sementara itu, pengertian lain dari altruisme menurut Myers (2010:187) adalah hasrat untuk menolong seseorang dan tidak memikirkan

kepentingan diri sendiri. Perilaku merupakan perilaku menolong seseorang tanpa berharap sebuah keuntungan yang ditawarkan atau tidak ada harapan yang akan didapatkan kembali. Secara etimologi bahasa menurut Comte (dalam Arifin, 2015) mendefinisikan altruisme berasal dari bahasa perancis yaitu kata '*autrui*' atau dalam bahasa latin yaitu kata '*arteri'* yang memiliki arti orang lain. Sebagai manusia, setiap manusia memiliki tanggung jawab moral untuk saling memberikan pertolongan sehingga altruisme menjelaskan sebuah perhatian yang tidak mementingkan diri sendiri untuk kebutuhan orang lain. Untuk mengetahui tingkat altruisme seseorang kita dapat mengukurnya lewat dari karakteristik altruisme dan keadaan eksternal yang mempengaruhi orang tersebut. Menolong dimotivasi oleh penghargaan eksternal dan internal, dengan empati yang timbul, banyak orang termotivasi untuk menolong orang lain yang membutuhkan atau kesusahan, bahkan ketika pertolongan mereka tidak diketahui atau suasana hati mereka sendiri tidak terpengaruh.[11] Myer juga membagi altruisme menjadi lima aspek, yaitu :

1.6.1.1. Empati

Empati termasuk kemampuan untuk merasakan keadaan emosional orang lain, merasa simpatik, menggambarkan diri mereka yang bertanggung jawab, bersosialisasi, toleransi, menenangkan. Altruisme berkaitan dengan empati dikarenakan empati dapat menjadi pendorong bagi tindakan altruisme. Ketika seorang individu merasakan empati terhadap seseorang yang sedang kesulitan, rasa pengertian dan perhatian itu bisa mendorong

[11] Hal. 459 (Myers, D. G. 2010. Social Psychology, 10th Edition. New York: MCGraw-Hill Publication)

individu itu untuk bertindak demi membantu mereka.[12] Empati juga memberikan alasan seorang altruis untuk saling menolong tanpa perlu diakui.[13]

1.6.1.2.Mempercayai Dunia Yang Adil

Individu yang menolong mempersepsikan dunia sebagai tempat yang adil dan percaya bahwa tingkah laku diberi imbalan dan tingkah laku yang buruk akan mendapatkan hukuman. Kepercayaan ini mengarah pada kesimpulan bahwa menolong orang yang membutuhkan adalah hal yang tepat untuk dilakukan dan adanya pengharapan bahwa orang yang menolong akan mendapatkan sesuatu dari melakukan hal yang baik.[14]

1.6.1.3.Tanggung Jawab Sosial

Tanggung Jawab Sosial merupakan pemahaman dimana Manusia sebagai makhluk sosial ditekankan untuk bertanggung jawab terhadap apapun yang dilakukan orang lain, sehingga ketika ada orang lain yang membutuhkan pertolongan orang tersebut harus menolongnya.[15]

1.6.1.4.Kontrol Diri Secara Internal

Kemampuan individu untuk mengatur pikiran, emosi, dan perilaku tanpa pengaruh eksternal. Salah satu contoh kontrol diri secara internal adalah memiliki kepercayaan menolong tanpa mengharapkan imbalan.[16] Hal ini melibatkan kesadaran diri dan kemampuan untuk mengenali dorongan, serta menilai konsekuensi dari tindakan. Seorang altruis secara tidak langsung menyimpulkan bahwa menolong orang yang membutuhkan

[12] Hal. 255. (Myers, D. G. 2010. Social Psychology, 10th Edition. New York: MCGraw-Hill Publication).
[13] Ibid, Hal. 457.
[14] Ibid, Hal. 478.
[15] Ibid, Hal. 459.
[16] Ibid, Hal. 450.

adalah hal yang tepat untuk dilakukan dan adanya pengharapan bahwa orang yang menolong akan mendapat keuntungan dari melakukan sesuatu yang baik.[17]

1.6.1.5.Egosentrisme Rendah

Egosentrisme rendah merujuk pada sikap di mana seseorang tidak menjadikan diri mereka sebagai pusat perhatian. Individu dengan egosentrisme rendah lebih peka terhadap kebutuhan dan perasaan orang lain, serta terbuka untuk mendengarkan perspektif orang lain. Seorang altruisme cenderung bersedia memberikan bantuan, dukungan, atau sumber daya kepada orang lain, bahkan jika itu berarti mengorbankan kenyamanannya sendiri. Altruisme tidak hanya mencakup tindakan kebaikan, tetapi juga melibatkan empati dan pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan dan perasaan orang lain.[18]

1.6.2. Penyebab Altruisme

Altruisme merupakan konsep perilaku peduli terhadap makhluk hidup termasuk didalam nya orang lain, binatang, dan tumbuhan. Altruisme tidak timbul pada diri seseorang secara sendirinya melainkan membutuhkan dorongan yang bersifat internal dan eksternal. Myers (2010:444) menyatakan bahwa bentuk imbalan yang didapatkan dari altruisme yang dilakukan memiliki penyebab faktor eksternal dan internal, seperti contohnya perusahaan mendonasikan uang untuk meningkatkan citra perusahaan atau seseorang yang menawarkan tumpangan untuk mendapatkan apresiasi atau pertemanan merupakan faktor

[17] Hal. 456 (Myers, D. G. 2010. Social Psychology, 10th Edition. New York: MCGraw-Hill Publication)
[18] Ibid. Hal.479.

eksternal. Sementara untuk faktor internal dimana terdapat anggapan menolong dapat menigkatkan nilai diri. Berikut faktor internal dan eksternal penyebab altruisme :

1.6.2.1. Faktor eksternal penyebab altruisme

Faktor eksternal penyebab altruisme didasari dari keinginan diri terhadap anggapan orang lain tanpa mengharapkan keuntungan pribadi. Altruisme yang disebabkan oleh faktor ekternal cenderung mencari validasi sebagai bentuk imbalan dari altruisme yang dilakukan.

1.6.2.2. Faktor internal penyebab altruisme

Faktor Internal penyebab altruisme didasari dari dalam diri. Faktor internal didasari dari keinginan diri untuk menjadi lebih baik yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas diri atau merubah diri untuk menjadi lebih baik dengan menolong orang lain.

1.6.3. Unsur-unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah salah satu unsur yang membangun karya sastra. Unsur intrinsik adalah sebuah karya sastra memiliki ciri yang konkret, ciri-ciri tersebut meliputi jenis sastra, pikiran, perasaan, gaya bahasa, gaya penceritaan, dan strukutur karya sastra. nsur intrinsik menurut Ratna (2014:197) merupakan unsur dalam adalah unsur yang meliputi tema, alur, tokoh, penokohan, amanat, dan gaya bahasa. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi penelitian yang meliputi tema, alur, tokoh, dan penokohan, dan latar.

1.6.3.1.Tema

Dalam karya sastra, tema memiliki fungsi sebagai dasar dari sebuah cerita. Hakikat karya sastra tergantung pada tema, hal ini dikarenakan Widayati (2022:15) mendefinisikan tema sebagai dasar penting dari seluruh cerita karena sebuah cerita yang

tidak memiliki dasar tidak akan berguna sama sekali. Tema merupakan pondasi awal dari suatu cerita hal tersebut dikarenakan tema menurut Eneste (1991:57) merupakan sesuatu yang menjadi pendirian, sikap atau pendapat pengarang mengenai inti persoalan yang menjadi pendirian, sikap atau pendapat pengarang mengenai inti persoalan yang digarap. Tema juga dapat diartikan sebagai masalah yang menjadi pokok pembicaraan atau yang menjadi inti topik dalam suatu pembahasan. Di dalam suatu karya sastra, tema merupakan satu pokok persoalan yang mempengaruhi semua unsur cerita. Tema *Detektif Conan* sendiri adalah misteri.

1.6.3.2.Alur

Struktur yang membangun sebuah cerita menjadi rangkaian yang terhubung satu sama lain merupakan alur. Widayati (2022:52) mengungkapkan pengertian alur sebagai segala hal yang melingkupi atau melatarbelakangi tokoh cerita. selaras dengan pernyataan tersebut menurut Siswanto (2013: 144) alur merupakan rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin sebuah cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita adalah merupakan alur, sehingga dengan adanya rangkaian hubungan alur membuat sebuah karya sastra lebih hidup dan menarik untuk dinikmati. Anime *Detective Conan: The Darkest Nightmare* menggunakan alur maju. hal tersbut dikarenakan rangkaian peristiwa Anime *Detective Conan: The Darkest Nightmare* berjalan teratur dan berurutan sesuai dengan urutan waktu. Nurgiyantoro (2010 :153) mendefinisikan alur maju sebagai alur yang mengurutkan peristiwa-peristiwa yang menggunakan waktu maju dan lurus. Alur sendiri memiliki tahapan dari awal hingga akhir cerita. Berikut tahapan alur menurut S.Tasrif (dalam Widayati, 2022: 43-45) :

a. Tahap *Situation* (Tahap penyituasian)

Pengenalan situasi merupakan tahapan awal dalam alur dimana cerita dalam karya sastra diberikan pemaparan dasar mengenai keadaan awal yang memberikan gambaran pada cerita. Tahap ini berfungsi sebagai dasar atau pondasi awal dari sebuah cerita.

b. Tahap *Generating Circumstances* (Tahap pemunculan konflik)

Tahap pemunculan konflik juga dapat didefinisikan sebagai peristiwa awal yang diceritakan atau kejadian awal yang berpotensi menimbulkan masalah lebih lanjut. Kemunculan konflik pada tahap ini kemudian akan di kembangkan pada tahap selanjutnya.

c. Tahap *Rising Action* (Tahap peningkatan konflik)

Tahap peningkatan konflik merupakan semua tumpukan permasalahan, peristiwa, dan gejolak emosi yang menimbun jadi satu pada titik inilah pencapaian konflik akan terasa begitu berat dan melelahkan bagi si tokoh utama. Hal ini pada akhirnya memicu tokoh membawa alur cerita ke puncak konflik.

d. Tahap *Climax* (Tahap klimaks)

Tahap Klimaks atau sering juga disebut sebagai Puncak Konflik, merupakan titik utama puncak dari sebuah cerita. Klimaks sebuah cerita akan dialami oleh tokoh utama yang berperan sebagai pelaku dan penderita terjadinya konflik utama.

e. Tahap *Denouement* (Tahap penyelesaian)

Pada setiap cerita, pasti memiliki bagian akhir. Sebuah cerita dapat dikatakan sebagai karya yang telah diselesaikan apabila memiliki akhir dari cerita. Tahap penyelesaian merupakan bagian akhir dari sebuah cerita.

1.6.3.3.Tokoh dan Penokohan

Tokoh merupakan penggerak alur di dalam cerita terdapat objek yang digunakan. Widayati (2022:18) mendefinisikan tokoh sebagai pelaku dari sebuah cerita, sementara penokohan adalah tokoh yang dilihat melalui sifat-sifat, sikap, dan tingkah laku dalam cerita. Pengertian tokoh Menurut Sudjiman (1988:20) mengatakan bahwa tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlakuan dalam berbagai peristiwa dalam cerita. Berkaitan dengan tokoh, penokohan merupakan gambara atau sifat yang mendasari tokoh dalam bertindak. Pengertian penokohan Menurut Widayati (2022:18) adalah pelukisan tokoh atau pelaku cerita melalui sifat-sifat, sikap, dan tingkah lakunya dalam cerita. Tokoh dan penokohan sangat berperan penting dalam memotivasi alur-alur naratif yang terdapat di dalam cerita, menurut Widayati (2022:21) Jenis tokoh memliki beberapa permbagian tergantung perspektif dikategorikan. Berdasarkan perbedaan sudut pandang dan tinjauan, seorang tokoh dapat dikategorikan ke dalam beberapa penamaan sekaligus. Widayati membagi tokoh menjadi tiga kategori yaitu tokoh utama-tambahan, tokoh protagonis-antagonis, dan tokoh sederhana-bulat. Penelitian ini menggunakan kategori tokoh utama dan tokoh tambahan sebagai kategori utama serta penjelasan singkat tokoh protagonis dan antagonis untuk memperjelas peran tokoh pada

Anime *Detective Conan: The Darkest Nightmare*. Berikut penjelasan mengenai tokoh utama-tambahan dan tokoh protagonis-antagonis :

a. Tokoh Protagonis dan Antagonis

Tokoh protagonis dan tokoh antagonis dikategorikan bedasarkan nilai-nilai dan norma yang dianggap ideal. Menurut Widayati (2022:23) tokoh-tokoh yang memiliki sikap serta nilai-nilai yang ideal dan menampilkan apa yang penonton inginkan. Sementara itu, berkebalikan dengan tokoh protagonis, Tokoh yang menjadi penyebab terjadinya konflik disebut tokoh antagonis.

b. Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Tokoh utama dan Tokoh tambahan dikategorikan bedasarkan tingkat kemunculkan tokoh pada cerita. Widayati (2022:22) menjelaskan bahwa tokoh yang memiliki tingkat kepentingan penting dalam sebuah cerita dan ditampilkan terus-menerus sehingga terasa mendominasi sebagian cerita merupakan tokoh utama, sementara tokoh yang hanya dimunculkan sekali atau beberapa kali dalam cerita merupakan tokoh tambahan.

1.6.3.4.Latar

Latar merupakan pendukung yang membantu menguatkan cerita baik itu dari unsur tema, alur, hingga tokoh dan penokohan. *Setting* atau latar adalah elemen utama yang sangat mendukung aspek naratif sebuah cerita sehingga Widayati (2022:52) menjelaskan latar sebagai sesuatu yang melingkungi diri para tokoh, seperti tempat, waktu, dan lingkungan sosial. Selain itu, Nurgiyantoro (2012:216) mengatakan bahwa latar merupakan pengertian hubungan tempat, waktu, dan lingkungan sosial atas peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Tanpa *setting* (latar), cerita tidak mungkin dapat berjalan.

Nurgiyantoro membagi latar menjadi tiga jenis yaitu latar tempat, latar waktu dan latar sosial yaitu sebagai berikut:

a. Latar Tempat

Latar tempat diposisikan sebagai pendukung yang memperkuat alur cerita dari segi penempatan. Widayati (2022:56) menjelaskan latar tempat sebagai lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam cerita. Selaras dengan widayati, menurut Nurgiyantoro (2012:227), latar tempat menunjukkan di mana tempat yang diceritakan dalam karya sastra saat cerita itu sedang terjadi. Latar tempat yang digunakan dapat berupa tempat-tempat yang terinspirasi dari dunia nyata, lokasi tertentu tanpa nama yang jelas atau penyebutan tempat berdasarkan jenis dan sifat umum, misalnya kota, desa, sungai, taman dan sebagainya.

b. Latar Waktu

Penggunaan latar waktu dapat mempengaruhi suasana alur dan mempertegas cerita. Menurut Widayati (2022:58) Latar waktu berhubungan dengan masalah "kapan" terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Masalah "kapan" tersebut biasanya dihubungkan dengan waktu faktual, waktu yang ada kaitannya atau dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah. Sejalan dengan Widayati, menurut Nurgiyantoro (2012:252), latar waktu menunjukkan waktu kejadian atau kapan kejadian tersebut terjadi dalam sebuah cerita. Latar waktu kurang ditekankan dalam sebuah cerita dibandingkan dengan latar tempat dikarenakan latar tempat menjadi sebuah pijakan terjadinya sebuah peristiwa, sementara latar waktu hanya ditonjolkan apabila memiliki keterkaitan dengan alur cerita.

c. Latar Sosial

Latar sosial menggunakan aspek sosial untuk hal yang dapat mendukung cerita. Widayati (2022:60) menjelaskan latar sosial sebagai hal-hal yang memiliki hubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam cerita. Selaras dengan Widayati, Nurgiyantoro (2012: 235-236) secara singkat mendefinisikan Latar sosial merujuk kepada keadaan budaya masyarakat yang ada di dalam karya sastra. Latar sosial merupakan bagian latar secara keseluruhan yaitu perpaduan unsur tempat dan waktu. Latar sosial berperan menentukan apakah sebuah latar, khususnya latar tempat menjadi tipikal dan lebih fungsional atau bersifat netral. Dengan kata lain untuk menjadi lebih fungsional, deskripsi latar tempat harus disertai deskripsi latar sosial.

1.6.4. *Mise-en-scène*

Mise-en-scène yang berasal dari bahasa Prancis dalam bahasa Inggris memiliki arti '*putting in the scene*'. *Mise-en-scène* merupakan unsur sinematik yang keseluruhan dapat dilihat dari film. Menurut David Bordwell (1990:28), *mise-en-scène* merupakan teknik yang digunakan sutradara untuk mengendalikan elemen-elemen visual yang terlihat dalam film, *mise-en-scène* juga ada pada animasi. Animasi adalah gambar bergerak yang terdiri dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan. Tujuan utama animasi adalah menarik perhatian dengan menghidupkan pesan agar mudah dipahami. Dalam buku *Art in Motion, Revised Edition: Animation Aesthetics* Oleh Furniss, M. (2008:61-75). *Mise-en-scène* terbagi menjadi tiga yaitu desain gambar, warna dan garis, serta gerakan dan pergerakan berikut :

1.6.4.1.Desain Gambar (*Image Design*)

Gambar secara umum adalah perpaduan antara titik, garis, bidang dan warna yang berfungsi untuk memvisualisasikan sesuatu. Desain gambar adalah gambar rancangan yang diperlukan untuk membuat suatu karya menjadi lebih terstruktur serta mengatur elemen visual untuk menghasilkan gambaran atau representasi yang kuat dan efektif, baik dalam konteks grafis, fotografi, ilustrasi, atau animasi. Tujuan dari image design adalah untuk menyampaikan pesan, menciptakan identitas, atau mempengaruhi persepsi audiens melalui penggunaan warna, komposisi, tipografi, dan elemen visual lainnya.

1.6.4.2.Warna dan Garis *(Colour and line*)

Warna adalah kesan yang didapatkan mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Dalam animasi, warna dianggap memiliki peranan yang penting dikarenakan warna dapat menyampaikan tema, mengembangkan karakter, hingga membangkitkan emosi. Garis merupakan hubungan antar titik yang bisa menghasilkan suatu guratan serba guna. Guratan dari titik tersebut akan bisa membentuk unsur lain seperti bidang maupun bentuk. warna dan garis dalam animasi digunakan untuk memperkuat suasana, gerakan, serta sebagai penyampaian makna secara simbolis.

1.6.4.3.Gerakan dan Pergerakan (*Movement and kinetics*)

Gerakan dalam animasi berkaitan dengan perubahan posisi objek atau karakter, Gerakan memungkinkan objek atau karakter untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lain, memberikan kesan bahwa mereka hidup dan aktif. Tanpa gerakan, objek hanya akan tampak seperti gambar diam dan animasi kehilangan esensinya sebagai bentuk media bergerak. sementara pergerakan merujuk pada perubahan yang lebih halus dalam ekspresi

atau detail gerakan. Pergerakan menambah intensitas dengan menggambarkan perubahan halus dalam ekspresi wajah, gerakan tubuh, atau interaksi karakter dengan lingkungannya, menjadikan karakter lebih manusiawi. Keduanya penting untuk menciptakan animasi yang dinamis, realistis, dan ekspresif.

Penelitian ini akan menganalisis objek penelitian dengan menggunakan seluruh elemen pembentuk *mise-en-scène* untuk mengkaji lebih lanjut mengenai gambaran, penyebab perilaku Altruisme pada tokoh Curacao.

1.7. Metode Penelitian

Metode dan teknik penelitian sangat penting dalam suatu penelitian karena membantu peneliti untuk memfokuskan dan mengarahkan penelitian pada sasaran yang tepat. Metode dan teknik penelitian merupakan dua hal yang berbeda. Keduanya memiliki konsep yang berbeda, tetapi sangat berkaitan. Sudaryanto (1993:9) menjelaskan bahwa metode adalah cara yang harus dilakukan untuk mencapai kebenaran hipotesis dan meneliti sebuah objek, sedangkan teknik adalah cara melaksanakan metode tersebut. Secara etimologis, metode berasal dari kata Yunani '*metodos*' yang berarti 'jalan' atau 'cara' yang digunakan secara ilmiah dengan mengangkat masalah menggunakan cara kerja untuk mendalami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan, sehingga objek menjadi masalah yang terpecahkan. Menurut Sugiyono (2009:8), pendekatan deskriptif kualitatif yaitu pendekatan penelitian di mana data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar-gambar, dan bukan angka. Data-data tersebut dapat diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, foto, video tape, dokumentasi pribadi, catatan, atau memo dan dokumentasi lainnya. Metode deskriptif kualitatif bertujuan untuk

mengkaji dan mengklarifikasi mengenai adanya suatu fenomena yang terjadi di dalam masyarakat. Metode deskriptif kualitatif bisa dijadikan prosedur untuk memecahkan masalah yang sedang diteliti dan mendeskripsikan fakta-fakta, kemudian disusul dengan analisis. Tahap-tahap yang akan dilakukan dalam penelitian ini ada tiga, yaitu tahap pengumpulan data, tahap analisis data, dan teknik penyajian hasil analisis data.

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahap data dikumpulkan secara sistematik dan terstandar. Dalam pemerolehan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian, peneliti menggunakan metode pengumpulan data sesuai dengan masalah-masalah yang akan diteliti. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi dan simak catat. Menurut Sudaryanto (1993:133) teknik simak adalah penyediaan data yang dilakukan dengan menyimak data penggunaan bahasa. Teknik catat adalah teknik lanjutan yang dilakukan ketika menerapkan metode simak dengan teknik lanjutan diatas. Pengumpulan data dilakukan dengan menonton Anime *Detective Conan: The Darkest Nightmare*, kemudian memahaminya, lalu mencatat data tindakan altruisme.

b. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses memilah data yang disaring sehingga memberikan hasil data yang lebih akurat. Menurut Sugiyono (2020:131), analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkanya ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat

kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Analisis data dalam penelitian ini berdasarkan tujuan penelitian yaitu, untuk mendeskripsikan altruisme serta penyebabnya pada tokoh Curacao dalam Anime *Detective Conan: The Darkest Nightmare*. Pada tahap ini peneliti berupaya meneliti langsung permasalahan yang terkandung dalam data. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis hingga masalah yang diajukan pada penelitian dapat terselesaikan dan tujuan penelitian dapat tercapai. Adapun analisis data menggunakan pendekatan unsur intrinsik dan *mise-en-scène.*

c. Teknik Penyajian Hasil Analisis Data

Setelah data selesai dianalisis, data kemudian disajikan secara deskriptif untuk menjelaskan pemecahan masalah yang ada berdasarkan data-data untuk memperoleh kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan.

1.8. Sistematika Penulisan

Penelitian ini dilengkapi dengan sistematika penulisan agar dapat mempermudah peneliti melakukan sebuah penelitian, sistematika tersebut dijabarkan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan, yaitu penjelasan mengenai gambaran penelitian ini secara umum yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode dan teknik penelitian serta diakhiri dengan sistematika penulisan. BAB II Unsur intrinsik yaitu peneliti membahas tinjauan kepustakaan serta teori-teori yang mendukung penelitian terkait perilaku altruisme pada tokoh Curacao dalam Anime *Detective Conan: The Darkest Nightmare karya Kobun Shizuno*. BAB III Analisis data, yaitu peneliti menguraikan hasil penelitian dan

pembahasan mengenai analisis perilaku altruisme pada tokoh Curacao dalam Anime *Detective Conan: The Darkest Nightmare karya Kobun Shizuno.* BAB IV Penutup, yaitu peneliti memberikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

UNIVERSITAS ANDALAS
UNTUK KEDJAJAAN BANGSA