

Pengaruh Perubahan Perilaku Afektif terhadap Perilaku Tokoh Utama dalam *Anime Honzuki no Gekokujou Season 1* Karya Miya Kazuki

Dini Lutfiana Ambarwati¹, Hendri Zuliastutik²

¹Universitas Dr. Soetomo, Surabaya, Indonesia

²Universitas Dr. Soetomo, Surabaya, Indonesia

Email: ¹dini.ambar2020@gmail.com, ²hendri.zuliastutik@unitomo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang perubahan perilaku afektif yang terjadi pada tokoh utama yang terdapat dalam *anime Honzuki no Gekokujou Season 1* karya Miya Kazuki. Perilaku afektif adalah perilaku yang berkaitan dengan sikap dan perasaan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan faktor-faktor penyebab perubahan perilaku, konsep *monozukuri* pada perilaku, dan dampak dari perubahan perilaku pada tokoh utama dalam *anime Honzuki no Gekokujou Season 1* karya Miya Kazuki. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah behaviorisme Skinner yang menyatakan bahwa perilaku manusia dapat berubah karena adanya beberapa faktor. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan data berupa deskripsi dan teknik analisis dengan analisis deskriptif. Hasil dari penelitian ini ditemukan faktor internal dan eksternal. Faktor internal ditemukan 4 data dan faktor eksternal ditemukan 3 data. Konsep *monozukuri* ditemukan 2 data. Dampak perubahan perilaku ditemukan 2 data yaitu dampak pada diri sendiri dan dampak pada orang lain. Perubahan perilaku pada tokoh utama membuatnya menjadi lebih mandiri, lebih penyayang, mandiri, inovatif, dan kreatif

Kata kunci: *anime; Honzuki no Gekokujou Season 1; perubahan perilaku.*

The Effect of Affective Behavior Changes on the Behavior of the Main Character in Miya Kazuki's Anime Honzuki no Gekokujou Season 1

Abstract

This study discusses changes in affective behavior that occur in the main character in Miya Kazuki's Honzuki no Gekokujou Season 1 anime. Affective behavior is behavior related to attitudes and feelings. This study aims to describe the factors that cause behavioral changes in the monozukuri concept on behavior, and the impact of behavioral changes on the main character in Miya Kazuki's Honzuki no Gekokujou Season 1 anime. The theory used in this study is Skinner's behaviorism which states that human behavior can change due to several factors. This study uses a qualitative descriptive method with data in the form of descriptions and analytical techniques with descriptive analysis. The results of this study found internal and external factors. Internal factors found 4 data and external factors found 3 data. The concept of monozukuri found 2 data. The impact of behavior change is found in 2 data, namely the impact on one self and the impact on others. Changes in behavior in the main character make him more independent, more compassionate, independent, innovative, and creative

Keywords: *anime; behavior change; Honzuki no Gekokujou Season 1.*

A. Pendahuluan

Sastra berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *castra* yang diartikan sebagai tulisan (Surastina, 2018: 3). Sastra merupakan karya ciptaan manusia dengan bahasa yang indah dan masyarakat sebagai objeknya. Karya sastra mengandung berbagai permasalahan yang berhubungan dengan permasalahan sehari-hari, salah satunya berkaitan dengan bidang psikologi. Psikologi berasal dari bahasa Yunani berupa kata *psyche* yang berarti jiwa dan *logos* yang berarti ilmu (Minderop, 2016: 3). Dengan demikian, psikologi dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang gejala kejiwaan pada manusia.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti beranggapan bahwa antara psikologi dan sastra saling berkaitan satu sama lain yang kemudian melahirkan ilmu baru yang disebut *Psikologi Sastra*. Psikologi sastra merupakan ilmu yang membahas tentang aktivitas kejiwaan yang terdapat dalam karya sastra (Endraswara, 2008: 96). Psikologi sastra adalah suatu pendekatan karya sastra yang fokus

pada sisi psikologis atau kejiwaan dalam karya sastra baik dari pengarang, tokoh, maupun pada pembaca. Psikologi sastra memiliki beberapa macam cabang ilmu seperti psikologi abnormal, psikologi agama, psikologi kepribadian dan lain sebagainya.

Psikologi kepribadian merupakan ilmu yang mempelajari tentang perilaku manusia. Psikologi kepribadian mempelajari individu dengan segala yang dikerjakan dan dimiliki olehnya (Alwisol, 2018: 2). Perilaku merupakan segala hasil yang tercipta dari interaksi antara manusia dan lingkungannya. Perilaku adalah respon yang diberikan individu pada stimulus yang berasal dari dalam atau dari luar dirinya. Perilaku juga merupakan respon seseorang terhadap stimulus. Hubungan yang saling mengait tersebut lebih dikenal dengan singkatan "S-O-R" yang merupakan singkatan dari "Stimulus-Organisme-Respon" Skinner dalam (Notoatmodjo, 2003: 1).

Psikologi kepribadian yang dibahas dalam artikel penelitian ini adalah psikologi kepribadian dari behaviorisme Skinner. Sebab,

behaviorisme adalah teori pendekatan yang memandang bahwa kepribadian dan perilaku manusia dapat berubah. Behaviorisme adalah teori yang menganggap bahwa perubahan perilaku terjadi karena disebabkan oleh beberapa faktor (Alwisol, 2018: 335). Menurut Skinner, perilaku manusia dapat diubah dengan menerapkan kebiasaan sehingga perilaku yang dihasilkan sesuai dengan harapan. Pernyataan tersebut juga didukung dengan pendapat dari Sjarkawi yakni, perubahan perilaku manusia dapat disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal (Sjarkawi, 2008: 19). Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri manusia dan dibawa sejak dilahirkan seperti faktor genetik atau keturunan, fisik, kecerdasan, dan emosi. Kedua, faktor eksternal merupakan faktor yang berasal luar manusia dan dapat memengaruhi perubahan perilaku misalnya lingkungan keluarga, iklim, teman, motivasi dan lain sebagainya.

Penelitian ini membahas mengenai perubahan perilaku yang terdapat dalam karya sastra nonfiksi.

Salah satu bentuk karya sastra nonfiksi yaitu *anime*. *Anime* merupakan film kartun yang berasal dari negara Jepang. *Anime* yang menjadi sumber data penelitian ini berjudul *Honzuki no Gekokujou Season 1* karya Miya Kazuki. *Anime* ini pernah masuk nominasi di *Crunchyroll Anime Awards* pada tahun 2020 dan tahun 2021 sebagai kategori *Best Fantasy*. *Crunchyroll Anime Awards* adalah sebuah layanan *streaming anime* terbesar di dunia yang menggelar penghargaan *anime* terbaik di beberapa tahun terakhir.

Anime Honzuki no Gekokujou Season 1 merupakan *anime* yang di dalamnya terdapat perubahan perilaku pada tokoh utamanya. Oleh karena, *anime* ini menceritakan tentang seorang gadis yang *kutu buku* bernama Motozu Urano berusia 18 tahun. Namun, kehidupan Urano berakhir, karena ia meninggal dunia. Sebelum kematiannya, Urano berdoa kepada Dewa. Saat membuka mata, Urano terbangun di lingkungan yang asing baginya. Urano hidup kembali sebagai anak kecil berusia 5 tahun. Anak tersebut bernama *Main*. *Main*

merupakan anak dari keluarga yang miskin, sehingga baginya tidak mungkin untuk membeli buku. Akhirnya, Main memutuskan untuk membuat kertas. Pembuatan kertas dibagi ke dalam dua tahap yaitu pengeskrakan dan pencetakan. Langkah pertama memotong batang pohon yang masih muda, kemudian mengukusnya, dan mengupas seratnya. Sebelum merebus serat yang dikupas, ia memukul-mukul serat agar melunak. Selanjutnya, Main kemudian mencampur dan mawadahi ekstrak serat, air, dan ketela parut. Langkah terakhir mengeringkan kertas. Pembuatan kertas ini bertujuan agar orang-orang yang ada di sana dapat membeli kertas dengan harga terjangkau.

Selama proses pembuatan kertas, Main mengalami perubahan perilaku. Misalnya, sikap Main yang awalnya bergantung pada orang yang ada di sekitarnya, sekarang menjadi lebih mandiri. Ia pun terus berinovasi untuk meningkatkan kualitas kehidupannya.

Berdasarkan deskripsi di atas, peneliti beranggapan bahwa tokoh Main mengalami perubahan perilaku

dalam anime *Honzuki no Gekokujou Season 1* yang dipengaruhi oleh lingkungannya. Perubahan perilaku tersebut akan teridentifikasi dengan menggunakan teori behaviorisme Skinner. Skinner menyatakan bahwa perilaku manusia dapat diubah dengan cara mengubah lingkungan sekitarnya (Alwisol, 2018: 39).

Selanjutnya, perubahan perilaku yang peneliti anggap sesuai dengan keadaan Main yakni tentang konsep perubahan perilaku afektif. Perubahan perilaku afektif adalah perilaku yang berhubungan dengan sikap dan perasaan. Perilaku afektif tidak dapat terlepas dari pengalaman seorang individu. Perubahan perilaku yang muncul pada tokoh Main juga membuat berbagai inovasi-inovasi yang sesuai dengan kebiasaan masyarakat Jepang untuk selalu memperbaiki kualitas barang atau membuat barang yang baru demi meningkatkan kualitasnya. Konsep ini sama halnya dengan konsep *monozukuri*.

Monozukuri adalah filosofi masyarakat untuk membuat barang dengan proses yang lama. Secara harfiah, *monozukuri* berarti

“membuat benda atau produk” (Yuusuke Shindo, 2015: 199). Konsep *monozukuri* ini telah diterapkan oleh masyarakat Jepang, sehingga industri di sana maju pesat dengan menghasilkan barang yang berkualitas.

Pendek kata, perubahan perilaku pada tokoh *Main* juga menimbulkan dampak pada dirinya. Berdasarkan pemaparan berbagai hal tentang diri *Main* tersebut, peneliti merumuskan masalah dalam artikel penelitian ini menjadi 3. Pertama, faktor-faktor apa saja yang dialami tokoh utama. Kedua, bagaimana konsep *monozukuri* pada perilaku tokoh utama. Ketiga, bagaimana dampak perubahan perilaku pada tokoh utama.

Selanjutnya, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan faktor yang dialami tokoh utama, konsep *monozukuri* pada perilaku tokoh utama, dan dampak perubahan perilaku pada tokoh utama. Selain itu, tujuan penelitian ini pada akhirnya juga untuk memaparkan tentang perubahan perilaku pada tokoh utama yang terdapat dalam *anime Honzuki no*

Gekokujou Season 1. Lalu, manfaat penelitian ini adalah memberikan pengetahuan dan wawasan kepada pembaca mengenai perubahan perilaku, konsep *monozukuri*, dan dampak perubahan perilaku pada tokoh utama yang tergambar dalam *anime Honzuki no Gekokujou Season 1* karya Miya Kazuki.

Penelitian terdahulu yang telah membahas mengenai perubahan perilaku pernah dilakukan oleh Prasetio dan Parmin (2021) dengan judul *Perubahan Perilaku Tokoh Nadira dalam Novel “Nadira” Karya Leila S. Chudori (Perspektif Psikologi Behaviorisme Skinner)*. Permasalahan dalam penelitian tersebut yakni, pertama mengidentifikasi stimulus yang mempengaruhi tokoh Nadira, kedua mengidentifikasi respon yang dihasilkan oleh tokoh Nadira, dan ketiga mengidentifikasi efek perubahan perilaku tokoh Nadira. Hasil dari penelitian tersebut yakni, pertama, stimulus yang memengaruhi tokoh Nadira berasal dari lingkungannya seperti lingkungan keluarga dan masyarakat sekitar. Kedua, respon yang diberikan

Nadira pada stimulus ditemukan. Ketiga, efek yang muncul pada perilaku Nadira sangat bergantung pada respon yang hadir.

Penelitian kedua pernah dilakukan oleh Fibiani dan Saraswati (2020) yang berjudul *Perubahan Tingkah Laku Tokoh Saya dalam Novel "Jangan Sisakan Nasi dalam Piring" Karya Kembangmanggis: Perspektif Behaviorisme Skinner*. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui perubahan perilaku tokoh *saya* yang ada dalam novel *Jangan Sisakan Nasi dalam Piring*. Hasil dari penelitian tersebut ditemukan perubahan perilaku pada tokoh *saya*, yaitu lebih menghargai pemberian, lebih menghargai pekerjaan, dan lebih menghargai orang-orang yang ada di sekitarnya.

Ketiga, penelitian dengan judul *Perubahan Perilaku Masyarakat Jawa dalam Penyelenggaraan Resepsi Pernikahan di Kota Surakarta* oleh Permatasari dan Wijaya (2017). Permasalahan penelitian tersebut adalah bentuk perubahan perilaku masyarakat Jawa dalam resepsi pernikahan dan faktor yang

memengaruhi resepsi pernikahan. Hasilnya, bentuk perubahan pada resepsi pernikahan masyarakat Jawa menjadi konsep pernikahan semimodern, prosesi upacara adat Jawa hanya dilakukan sebagian, baju yang digunakan juga mulai ada sentuhan modern, dekorasi minimalis, menggunakan jasa *wedding organization*, iringan musik yang digunakan yang dulunya gending Jawa sekarang menggunakan *marawis* atau *qosidahan*. Faktor-faktor yang memengaruhi resepsi pernikahan masyarakat Jawa adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi penghasilan, pola pikir dan waktu. Sebaliknya, faktor eksternal meliputi tradisi masyarakat Jawa, keluarga dan kerabat, dan pengaruh lingkungan.

Persamaan antara penelitian ini dengan dua penelitian sebelumnya adalah sama-sama membahas tentang perubahan perilaku, perubahan yang dihasilkan oleh tokoh dan teori *behaviorisme* Skinner. Lalu, perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada sumber data. Sumber

data dalam artikel penelitian ini berupa *anime* dan pembahasan mengenai konsep *monozukuri*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah pendekatan dengan data yang berupa kata-kata dan gambar-gambar dan bukan berupa angka (Moleong, 2005: 4). Peneliti menggunakan penelitian ini karena data yang diperoleh berupa deskripsi.

Sumber data penelitian ini adalah *anime Honzuki no Gekokujou Season 1* karya Miya Kazuki dan data berupa percakapan dari tokoh utama dengan tokoh lain yang mengandung perubahan perilaku. Oleh karena, dalam *season* tersebut, tokoh utama dikisahkan mengalami perubahan lingkungan yang drastis dari dunia modern ke dunia yang kuno. *Anime Honzuki no Gekokujou Season 1* memiliki jumlah total episode sebanyak 14 dengan durasi 23 menit per episodenya. *Anime* ini ditayangkan sejak 3 Oktober 2019 hingga 26 Desember 2019.

Selanjutnya, teknik pengumpulan data penelitian ini dengan studi pustaka. Faruk (2012: 56) menyatakan bahwa buku dan jurnal merupakan salah satu studi pustaka, yang juga dapat sebagai referensi untuk menjawab permasalahan. Oleh karena itu, sejalan dengan pendapat Faruk, penelitian ini menggunakan buku (skrip teks) bahasa Jepang asli dari *anime Honzuki no Gekokujou* untuk dikutip sebagai data sesuai rumusan masalah, dibantu dengan pustaka lain seperti jurnal sebagai referensi peneliti.

Teknik pengumpulan data diawali dengan menonton *anime* dan membaca skrip *anime Honzuki no Gekokujou Season 1* berulang-ulang dari tiga hingga empat kali. Kedua, peneliti menandai kejadian dan percakapan tokoh utama yang berhubungan dengan faktor internal dan eksternal, konsep *monozukuri*, dan dampak perubahan perilaku. Selanjutnya, peneliti mengklasifikasikan data sesuai dengan rumusan masalah

Terakhir, teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan

analisis deskriptif. Oleh karena, teknik ini sesuai untuk menjabarkan dan menerangkan data yang sudah didapatkan. Tahapan analisis data dalam penelitian ini antara lain menganalisis sumber data berupa video dan skrip *anime Honzuki No Gekokujou Season 1* karya Miya Kazuki, menyajikan data berbentuk deskripsi, dan menarik simpulan dari analisis.

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti, faktor-faktor yang menyebabkan perubahan perilaku pada tokoh utama yaitu Main dalam *Anime Honzuki no Gekokujou Season 1* karya Miya Kazuki telah ditemukan. Faktor tersebut faktor internal dan faktor eksternal (Sjarkawi, 2008: 19).

1. Faktor-Faktor Perubahan Perilaku pada Tokoh Utama *Anime Honzuki no Gekokujou Season 1*

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri manusia dan memengaruhi perubahan pada perilaku manusia.

Macam-macam faktor internal yaitu fisik, kecerdasan, emosi. Faktor internal berupa fisik telah ditemukan 2 data. Pada data ini, Main terlihat memiliki fisik yang lemah dan mudah pingsan. Berikut ini adalah contoh data fisik.

1) Fisik

Data 1



Gambar 1. Main tidak kuat membalik kue.

メイン: ブツブツが出てきたら、ひっくり返すのんっんっん...

Main : Butsubutsu ga dete kitara, hikkuri kaesu non nn nn...

Main : 'Jika sudah muncul gelembung, balikkan n nn nn...'

ルッツ: 危なっかしいな、俺が代わるよ

Ruttsu : *Abunakkashina, ore ga kawaru yo*

Lutz : 'Ini berbahaya, aku akan menggantikanmu.'
(Eps. 03, 10:23-10:37)

Percakapan di atas diketahui bahwa Main memiliki fisik yang lemah. Hal ini terbukti dengan Main yang tidak kuat membalikkan kue yang ada di pangangan. Padahal, dia sudah berusaha mengerahkan

tenaganya, tetapi kuenya tidak dapat terbalik. Akhirnya, Lutz menggantikannya membalik kue tersebut. Dulunya, saat masih menjadi Urano, ia mampu melakukan banyak kegiatan lain. Namun, ketika menjadi Main, seketika itu kondisi fisiknya menjadi lemah, membuatnya kesulitan melakukan berbagai aktivitas. Penjelasan tersebut serupa dengan pernyataan Sjarkawi yang menyatakan bahwa faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri seorang individu berupa fisik dapat menyebabkan perubahan perilaku pada seseorang (Sjarkawi, 2008: 19).

Data 2



Gambar 2. Main pingsan.

メイン : んっ ああ あれです… ね
...

Main : *N~tsuā are desu...ne...*

Main : 'Hm, yang itu ya...'

マルク : えっ!メインさん!

Maruku : *E~tsu! Main-san!*

Mark : 'Eh!? Main!'

メイン : あれ? ここどこ?

Main : *Are? Koko doko?*

Main : 'Eh? Ini di mana?'

コリンナ: メインちゃん 気がついた
のね

Korin'na : *Main-chan ki ga tsuita no*

ne
Korinna : 'Main kamu sudah sadar ya'

ベンノ : 起きたか嬢ちゃん, 突然倒れたと聞いて
寿命が縮んだぞ

Benno : *Okita ka jō-chan, totsuzen taoreta to kiite jumyō ga chidjinda zo*

Benno : 'Hei gadis sudah sadar, kudengar tiba-tiba kamu pingsan dan itu membuatku jantungan.'

(Eps. 7, 16:32-16:41)

Percakapan di atas menceritakan Main yang akan mengunjungi sebuah toko. Tiba-tiba dalam perjalanan, Main pingsan. Dalam keadaan pingsan, Main dibawa ke rumah Benno. Perjalanan yang singkat saja dapat membuat Main pingsan di tengah jalan. Hal ini menunjukkan bahwa fisik Main terlalu lemah dalam kehidupannya sehari-hari dan bergantung pada orang lain. Faktor fisik juga ada dalam percakapan di atas. Faktor fisik ini termasuk ke dalam faktor internal yang sesuai dengan pendapat Sjarkawi bahwa faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang (Sjarkawi, 2008: 19).

2) Kecerdasan

Faktor internal berupa kecerdasan ditemukan 1 data pada tokoh Main. Hal tersebut dapat dilihat melalui percakapan antara Main dan ayahnya. Berikut ini merupakan contoh data kecerdasan yang ditemukan dalam data.



Gambar 3. Kecerdasan Main.

- ギュンター : 門でオットーに字を覚えてもらいたい
- Gyuntā : *Mon de ottō ni ji o oshietemorau to ī*
- Gunther : ‘Kamu harus meminta Otto untuk mengajari huruf di gerbang.’
- メイン : あ…
- Main : A…
- Main : ‘A’…
- ギュンター : メインは体が弱い、だが頭がいいとオットーは言っていた
- Gyuntā : *Main wa karada ga yowai, da ga atamaga ī to ottō wa itte ita*
- Gunther : ‘Tubuh Main itu lemah, namun , kamu itu pintar, itulah yang dikatakan Otto.’
- (Eps. 4, 05:20-05:25)

Percakapan di atas memperlihatkan Main dan ayahnya sedang berbicara. Ayah menyuruh

Main setiap hari datang ke gerbang untuk belajar huruf dan angka bersama dengan Otto. Ayah juga menambahkan keterangan bahwa Main memiliki kecerdasan berdasarkan perkataan Otto yang mengatakan jika Main itu pintar. Melalui penjelasan tersebut, tersimpulkan bahwa Main memiliki kecerdasan yang baik. Hal ini sesuai faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam diri seseorang berupa kecerdasan (Sjarkawi, 2008: 19).

3) Emosi

Faktor internal berupa emosi ditemukan 1 data yang memperlihatkan Main marah kepada Fei. Ia marah karena Fei telah merusak papan tanah liat yang sudah dibuatnya. Berikut ini adalah contoh data tentang emosi Main.



Gambar 4. Main emosi.

- フェイ : 俺 知らなかったから
- Fei : *Ore shiranakatta kara*
- Fei : ‘Aku tidak tahu’
- メイン : 絶対に許さない!

Main : Zettaini yurusanai!

Main : 'Aku tidak akan pernah memaafkanmu!'

(Eps. 4, 15:21-17:08)

Percakapan di atas menceritakan Main yang sedang membuat papan tanah liat bersama dengan Lutz. Kemudian, setelah dirasa sudah lumayan banyak, Main sedikit menjauh dan menunggu hingga kering. Sesaat kemudian, Fei datang bersama temannya dan mengira papan tersebut hanya mainan dan menginjaknya tanpa mengetahui bahwa itu berharga. Lalu, Main menghentikannya, tetapi semua sudah hancur seketika. Main langsung emosi dan marah. Perubahan yang tampak pada Main adalah dia marah pada Fei dengan mengatakan dia tidak akan memaafkan perbuatan yang telah Fei lakukan. Emosi yang diluapkan oleh tokoh Main menunjukkan adanya faktor internal yang berasal dari dalam dirinya berupa emosi (Sjarkawi, 2008: 19).

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar tetapi juga dapat memengaruhi perubahan

perilaku pada manusia. Berikut ini merupakan faktor eksternal perubahan perilaku.

1) Alam

Alam merupakan salah satu faktor eksternal. Dalam data ini, peneliti telah menemukan 1 data yang memperlihatkan Main sedang duduk di dekat perapian untuk menghangatkan diri. Berikut ini adalah contoh data alam.



Gambar 5. Main menghangatkan diri.

メイン : 昼なのに… 暗い

Main : Hiruna no ni... kurai

Main : 'Padahal masih siang...tapi sudah gelap'

トゥーリ : 吹雪だからしかたないね

Tūri : Fubuki da kara shikata nai ne

Turi : 'Karena badai salju, jadi apa boleh buat'

メイン : むう ~雪で閉ざされる冬は家で内職をする, 冬の手仕事だ

Main : Mū ~ yuki de tozasareru fuyu wa ie de naishoku o suru, fuyu no teshigoto da

Main : 'Wih...karena salju mulai tebal, jadi orang-orang bekerja di dalam rumah, membuat kerajinan tangan'

(Eps. 03, 02:19-02:36)

Pada cuplikan percakapan di atas, Main sedang berada di dalam rumahnya dan menghangatkan diri di depan perapian. Hal ini dikarenakan sedang ada badai salju di luar, sehingga semua kegiatan termasuk pekerjaan yang biasanya dilakukan di luar rumah harus diganti dengan aktivitas di dalam rumah, begitu juga dengan Main. Ia harus berada di rumah menyesuaikan dengan keadaan alam saat itu. Hal ini menunjukkan bahwa alam dapat memengaruhi perilaku manusia yang bertujuan untuk menjaga kelangsungan hidupnya. Fenomena iklim yang dialami oleh Main tersebut sesuai dengan teori faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar individu (Sjarkawi, 2008: 19).

2) Tempat

Berikut ini adalah salah satu faktor eksternal berupa tempat. Peneliti telah menemukan 1 data yang memperlihatkan Main dan Lutz sedang mengikuti pembaptisan. Berikut contoh datanya.



Gambar 6. Main berbisik pada Lutz.

- 青色神官 : 神殿長 入室
Aiuro shinkan : *Shinden-chō nyūshitsu*
Jubah biru : ‘Kepala Kuil memasuki ruangan’
マイン : あっ！ルツツ 本！
本があった！
Main : *A~tsu! Ruttsu hon!*
Honga atta!
Main : ‘Aa! Lutz buku! Ada buku!’
ルツツ : あれが本？マインが作ったのと，全然違うじゃんすげえ高そうだな
Ruttsu : *Are ga hon? Main ga tsukutteta no to, zenzen chigaujan suge e takasō da na*
Lutz : ‘Itu buku? Sama sekali berbeda dengan yang kamu buat Main. Kelihatan sangat mahal.’
(Eps. 12, 15:11-15:26)

Cuplikan percakapan di atas menceritakan Main, Lutz, dan beberapa anak lainnya duduk dengan tenang dalam acara pembaptisan. Kemudian, saat Uskup memasuki ruangan, Main memerhatikan tangannya yang sedang membawa buku. Ketika itu, Main memanggil Lutz dengan berbisik-bisik dan mengatakan kalau itu buku. Hal ini dilakukan Main karena tempat

mereka berada sekarang yaitu Gereja, sehingga ketika berbicara harus dengan nada yang pelan. Faktor ini termasuk ke dalam faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar dapat memengaruhi perilaku manusia (Sjarkawi, 2008: 19).

3) Motivasi

Motivasi merupakan salah satu faktor eksternal. Motivasi ini ditemukan 1 data yang memperlihatkan Main sedang belajar menggunakan pisau. Berikut adalah contoh data tentang motivasi Main.



Gambar 7. Main belajar menggunakan pisau.

メイン : ナイフ... 重い!
Main : *Naifu... omoi!*
Main : ‘Pisaunya... berat!’
枝を切る音
Eda o kiru oto
‘Suara ranting yang dipotong’
メイン : ん...ルッツもトゥーリもすごいな私もできることから始めないとね
Main : *N... Ruttsu mo Tūri mo sugoina watashi mo dekiru kotokara hajimenai to ne*
Main : ‘Hm...Lutz dan Turi hebat ya, aku juga harus mulai

dengan apa yang aku lakukan.’

(Eps. 5, 08:43-08:57)

Berdasarkan cuplikan percakapan di atas, Main diceritakan sedang berusaha mengangkat pisau agar dapat menggunakannya. Namun, karena fisik Main yang lemah, ia kesulitan mengangkat pisau. Ketika itu, Main mendengar ada suara kayu yang dipotong. Main memerhatikan Lutz yang sedang memotong kayu dengan mudahnya. Main yang melihat itu merasa termotivasi untuk melakukan yang terbaik sebisanya. Akhirnya, ia dapat mengangkat pisau serta menggunakannya untuk merapikan kayu. Perubahan perilaku pada Main yang sebelumnya kesulitan menggunakan pisau kemudian dia termotivasi oleh Lutz, sehingga ia berhasil. Hal ini sesuai dengan Sjarkawi bahwa faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar individu berupa motivasi dapat memengaruhi perubahan perilaku seseorang (Sjarkawi, 2008: 19).

2. Konsep *Monozukuri* pada Perilaku Tokoh Utama *Anime Honzuki no Gekokujou Season 1*

Monozukuri merupakan filosofi dari masyarakat Jepang untuk membuat kualitas barang yang ada menjadi lebih baik atau membuat barang baru. Berikut ini adalah contoh data tentang *monozukuri*.

a. *Main* Membuat Sampo



Gambar 8. Pembuatan Sampo.

メイン : 麗乃時代のお母さんと手作りせっけんやシャンプーを作ったことがあるから、作り方は分かっているんだ 植物の実から油を取ってにおい付けの薬草と塩を少し入れれば—シャンプーができるはず

Main : *Urano jidai no okāsan to tedzukuri sekken ya shanpū o tsukutta koto ga aru kara, tsukurikata wa wakatterun da shokubutsu no mi kara abura o totte nioi-tsuke no yakusō to shio o sukoshi irereba—shanpū ga dekiru hazu*

Main : ‘Ketika masih jadi Urano, aku membuat banyak sabun dan sampo bersama

ibuku. Jadi, aku mengerti cara membuatnya dengan mengekstrak minyak dari buah, lalu tambahkan rempah untuk pewangi dan ditambah sedikit garam. Samponya bisa dibuat’

(Eps. 2, 03:09-04:04)

Cuplikan monolog di atas menceritakan *Main* yang melihat buah meryl. Seketika itu, ia langsung terpikirkan untuk membuat sampo. Pembuatan sampo yang *Main* lakukan merupakan hasil dari pengalamannya saat masih menjadi Urano. Hal ini juga membuat *Main* berinovasi dengan buah meryl. Perilaku *Main* ini dipicu oleh *monozukuri*. *Monozukuri* yaitu membuat barang yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas hidup dan menjadikan *Main* lebih kreatif. *Monozukuri* merupakan filosofi dari masyarakat Jepang untuk membuat barang dengan proses yang lama agar hasil barangnya berkualitas (Yuusuke Shindo, 2015: 199).

b. *Main* Membuat Rajutan



Gambar 9. Pembuatan jepit rajutan.

メイン : 母さん余った糸ちょうだ

い
Main : *Kāsan amatta ito chōdai*
Main : 'Ibu, boleh minta benang sisanya'
エーファ: いいけど 何に使うの?
Ēfa : *Īkedo nani ni tsukau no?*
Efa : 'Boleh, memangnya mau buat apa?'
マイン : うふふ〜ん... できた!
Main : *Ufufu ~ n ... dekita!*
Main : 'Nah-nah... selesai!'
エーファ: ん... ちよつといい?
Ēfa : *N... chotto ī?*
Efa : 'Hm... boleh kucoba?'
マイン : わおつ さすが裁縫美人髪を挿すピンの部分も父さんに作ってもらって髪飾りが完成した
Main : *Wa ossasuga saihōbijinkami o sasu pin no bubun mo tōsan ni tsukutte moratte. kami-kazari ga kansei shita*
Main : 'Wah, penjahit anggun memang luar biasa, kemudian aku meminta ayah untuk membuat semacam jepit rambut juga dan hiasan rambutnya sempurna.'
(Eps. 3, 20:12-20:51)

Cuplikan percakapan di atas menceritakan Main yang melihat rambut Turi. Main langsung terpikirkan ide membuat jepitan rambut yang terbuat dari rajutan. Kemudian, Main meminta sisa benang pada ibunya dan mulai membuatnya. Hal ini juga diikuti oleh ibunya, dan sentuhan terakhir Ayah Main membuat pin. Perilaku Main yang ingin mendandani Turi

membuatnya berinovasi dengan benang sisa untuk pembuatan jepitan rambut rajutan. Tindakan Main menandakan bahwa dia memiliki perilaku *monozukuri*. Hal itu membuatnya semakin mandiri. Pembuatan jepit rajut ini menunjukkan adanya konsep *monozukuri*. *Monozukuri* adalah proses pembuatan barang yang dilakukan dengan serius sehingga hasilnya berkualitas (Yuusuke Shindo, 2015: 199).

3. Dampak Perubahan Perilaku pada Tokoh Utama Anime *Honzuki no Gekokujou Season 1*

Dampak perubahan perilaku terjadi pada tokoh sendiri dan orang lain yang ada di sekitarnya. Dampak perilaku tersebut datang dari dalam diri maupun dari luar seorang individu. Dampak tersebut akan menimbulkan dampak perubahan yang mengarah pada hal-hal yang baik atau sebaliknya.

a. Dampak pada Diri Sendiri

Main yang awalnya tidak begitu sayang dengan keluarganya perlahan-lahan mulai mengalami

perubahan. Data ditemukan 1. Berikut uraiannya.



Gambar 10. Dampak pada diri sendiri.

エーファ : 目の色が変わるのは、何度か見たことがあるわ

Ēfa : *Me no iro ga kawaru no wa, nando ka mita koto ga aru wa*

Efa : 'Aku sering melihat matanya yang berubah warna'

マイン : えっ!?

Main : *E~tsu!?*

Main : 'Eh?'

エーファ : ワガママ言う時になるけど、すぐ収まったから

Ēfa : *Wagamama iu toki ni naru kedo, sugu osamatta kara*

Efa : 'Sering terjadi saat dia egois, tetapi langsung hilang dengan cepat.'

マイン : だったの? こんな奇妙な子よくここまで育てたなあ

Main : *Datta no? Kon'na kimyō na ko yoku koko made sodateta nā*

Main : 'Benarkah? Aku kagum, orang tuaku membesarkan seorang gadis aneh dengan penuh kasih sayang'

(Eps. 14, 17:19-17:36)

Cuplikan percakapan di atas menceritakan Main dan keluarganya menemui Imam Agung agar ia dapat magang sebagai novis di Gereja.

Saat itu, Main baru mengetahui jika sihir yang ada di dalam tubuhnya dapat mengubah warna matanya. Walaupun demikian, orang tua Main tetap menyayanginya. Hal ini membuat Main tersentuh serta kagum dengan keluarganya. Ia pun merasa nyaman dan kedekatan dengan keluarganya pun juga semakin baik.

b. Dampak pada orang lain

Dampak perubahan perilaku selain terjadi pada diri sendiri juga berdampak juga pada orang lain. Saat emosi Main meledak-ledak, ia dapat menyerang orang lain. Berikut contoh cuplikan datanya.



Gambar 11. Main menyakiti Uskup.

神殿長 : イヌのように打ち殺してくれるくうっ! やれえっ!

Shindenchō : *Inu no yō ni uchikoroshite kureru kū ~ttsu! Yare e~ttsu!*

Uskup : 'Aku akan membunuhmu seperti anjing! Lakukan!'

マイン : いいかげんにして

Main : *Ikagen ni shite*
Main : 'Sudah cukup'
神殿長 : ううう...うぐぐ...
Shindencho : *Uu... u gugu...*
Uskup : 'Fuh...fufu...'
エーファ : マイン...
Efa : *Main...*
Efa : 'Main...'
マイン : 私の父さんと母さんに触らないで、話し合いをしたいって、呼び出して おきながらこんなことするなんて...
Main : *Watashi no tōsan to kōsan ni sawaranaide, hanashiai o shitai tte. Yobidashite okinagara kon'na ko to suru nante...*
Main : 'Jangan berani menyentuh Ayah dan ibuku. Kau mengundang kami ke sini untuk berdiskusi. Namun, kau malah berbuat begini.'
(Eps. 14, 11:42-12:47)

Percakapan di atas menunjukkan Main yang marah. Percakapan di atas terjadi saat Main marah kepada Kepala Kuil (Uskup) yang ingin menyakiti kedua orang tuanya. Akibatnya, kekuatan sihir Main muncul tak terkendali dan dia berusaha menghentikan pernapasan Uskup.

D. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, faktor penyebab

perubahan perilaku ada dua yakni, faktor internal dan eksternal. Faktor internal ditemukan 4 data dengan rincian faktor fisik 2 data, kecerdasan 1 data, dan emosi 1 data. Selanjutnya, faktor eksternal terdiri atas 3 data dengan rincian faktor alam 1 data, tempat 1 data, dan motivasi 1 data. Kepribadian pada tokoh Main setelah mengalami perubahan menjadikan dirinya semakin kuat, lebih peka dengan lingkungan serta lebih pintar.

Selanjutnya, konsep *monozukuri* ditemukan pada 2 data yang tergambar pada perilaku tokoh Main. Konsep *monozukuri* mengubah Main menjadi lebih kreatif, inovatif, dan lebih mandiri. Dampak perubahan perilaku pada tokoh Main adalah dampak positif yang dapat dirasakan oleh dirinya sendiri maupun orang-orang di sekitarnya. Sikapnya berubah menjadi menyayangi keluarganya. Sebaliknya, dampak negatif yang ditimbulkan oleh perilaku Main juga membuatnya dapat menyakiti Uskup demi menyelamatkan keluarganya.

Terakhir, saran penelitian selanjutnya yakni, peneliti

selanjutnya dapat memperdalam lagi pembahasan terkait perubahan perilaku yang kemudian dapat memunculkan penyimpangan perilaku pada tokoh cerita dalam karya sastra. Hal ini bertujuan agar pembelajar karya sastra selain dapat mengetahui perubahan perilaku karena faktor internal maupun dorongan eksternal, diharapkan juga dapat mengetahui bentuk-bentuk penyimpangan perilaku yang muncul pada tokoh cerita setelah mendapatkan stimulus tersebut. Dengan demikian, penelitian tentang perubahan perilaku akan semakin dapat berkembang dan bervariasi.

Daftar Pustaka

- Alwisol. 2018. *Psikologi Kepribadian*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metode Penelitian Psikologi Sastra*. Jakarta: Buku Kita.
- Faruk. 2012. *Metode Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fibiani, Mufadila dan Ekarini Saraswati. (2020). *Perubahan Tingkah Laku Tokoh Saya dalam Novel “Jangan Sisakan Nasi dalam Piring” Karya Kembangmanggis: Perspektif Behaviorisme Skinner*. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia*, Vol. 5, No. 2, 2020. pp. 199-210. DOI: <https://doi.org/10.32528/b.v5i2.3273>
- Kitsunekko.net. 2019. *Honzuki no Gekokujou*. Kitasunekko.net. (online). Melalui, <<https://kitsunekko.net>> [Diakses pada 8/5/2022.]
- Minderop, Albertine. 2016. *Psikologi Sastra: Karya, Metode, Teori, dan Contoh Kasus*. Jakarta: Pustaka Obor.
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2003. *Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Otakudesu.video. 2019. *Honzuki no Gekokujou*. Otakudesu.video. (online). Melalui, <<https://otakudesu.video/anime/honzoku-gekokujou-sub-indo/>> [Diakses pada 8/5/2022.]

- Permatasari, Afika Fitria dan Mahendra Wijaya. (2017). Perubahan Perilaku Masyarakat Jawa dalam Penyelenggaraan Resepsi Pernikahan di Kota Surakarta. *Jurnal Analisa Sosiologi*, Vol. 6 No. 1, 2017. pp. 65-81. DOI: <https://doi.org/10.20961/jas.v6i1.18134>
- Prasetio, Saraswati Ayuning Putri dan Parmin. (2021). Perubahan Perilaku Tokoh Nadira dalam Novel “Nadira” Karya Leila S. Chudori (Perspektif Psikologi Behaviorisme Skinner). *Bapala: Jurnal Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 8 No. 04, 2021. pp. 149-159.
- Sjarkawi. 2008. *Pembentukan Kepribadian Anak: Peran Moral Intelektual Emosional, dan Sosial Sebagai Wujud Integritas Membangun Jati Diri*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Surastina. 2018. *Pengantar Teori Sastra*. Yogyakarta: Elmatara.
- Yuusuke, Shindo. 2015. *Mengenal Jepang*. Jakarta: Buku Kompas.