

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan manusia menurut Santrock (2009 dalam Mariyati & Rezania, 2021) adalah suatu proses alamiah yang dapat dibuktikan secara ilmiah tentang transformasi atau pola tahapan perkembangan manusia sepanjang kehidupannya. menurut Ajhuri (2019) perkembangan tidaklah terbatas pada pengertian semakin membesar, melainkan di dalamnya juga terkandung serangkaian perubahan yang berlangsung secara terus-menerus dan bersifat tetap dari fungsi fungsi jasmaniah dan rohaniah yang dimiliki individu menuju ke tahap kematangan melalui pertumbuhan, pemasakan, dan belajar.

Manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain, dan juga bisa sebagai pelengkap di dalam setiap kehidupan sosial. Manusia memiliki akal yang digunakan untuk berpikir dan juga beradaptasi, salah satu hal penting dalam beradaptasi adalah belajar. Karena manusia adalah makhluk sosial, maka diwajibkan untuk beradaptasi, untuk bisa menjadi makhluk sosial yang seutuhnya adalah dengan cara berkomunikasi satu sama lain. Salah satu tokoh yang mencetuskan tentang teori perkembangan adalah Erik Erikson (1920-1994), yang merupakan seorang psikoanalisis. Erikson juga memberikan pandangan bahwa masa remaja sebagai periode hiruk-pikuk, penuh kekacauan dan kebingungan yang disebabkan oleh perubahan perubahan hormonal dan krisis-krisis identitas.

Identifikasi dalam sebuah cerita yang mengarah pada perkembangan tokoh utama melalui audio visual maupun secara tertulis pada buku tentunya akan berbeda, salah satu media audio visual adalah film, ada salah satu jenis contoh film yang dibuat dengan menggunakan hasil gambar tangan atau lebih dikenal dengan film animasi, menjadikan setiap pembuat film menjadi lebih memakan waktu akan tetapi fleksibel dalam penciptaan disetiap adegan dalam film.

Diketahui awal mula pengenalan film animasi berawal dari salah satu produsen film animasi yang terkenal, adalah Walt Disney asal Amerika dengan tokoh identiknya yaitu Mickey Mouse, kemudian di Jepang lebih dikenal dengan

nama anime. Era awal pembuatan anime sekitar tahun 1912 di Jepang, dan mulai dikenal oleh seluruh dunia melalui Astro Boy karya Ozamu Tezuka pada 1963. Anime dengan tema *Psychological* pertama di dunia yang disutradarai oleh Toji Kuri pada waktu itu berjudul "Ai" dalam Bahasa Indonesia artinya cinta, anime ini menceritakan tentang wanita yang sedang tergila-gila dengan seorang pria, dibuat pada tahun 1963 dengan durasi sepanjang 4 menit. Seiring berjalannya waktu, teknologi dalam pembuatan anime sudah semakin canggih dan banyak menghasilkan serial anime dengan bertemakan *psychological*, anime *psychological* mempunyai ciri khas dengan mengajak para penonton nya untuk ikut berpikir bagaimana kelanjutan cerita dari anime tersebut. Hingga saat ini hanya 2 judul anime yang tidak asing bagi para penikmat anime, seperti "Neon Genesis Evangelion" yang rilis pada tahun 1995 karya Hideaki Anno dan "Death Note" karya Tsugumi Ohba yang dirilis pada tahun 2006.

Pada era modern seperti sekarang tentunya industri anime Jepang sudah mulai dikenal dan sudah tidak dipandang sebelah mata, karena dari segi alur cerita yang menarik dan tampilan grafik yang memukau menghasilkan banyak sekali variasi genre anime, tentu saja dengan tujuan pemasarannya yang tidak selalu tertuju pada anak-anak, salah satu anime Jepang yang begitu terkenal adalah *Neon Genesis Evangelion*, film dengan genre aksi bertemakan *psychological* ini di karang oleh mangaka Yoshiyuki Sadamoto pada tahun 1994, kemudian diadaptasi menjadi anime oleh Hideaki Anno yang dirilis pada tahun 1995. *Neon Genesis Evangelion*, menceritakan kisah seorang remaja 14 tahun memiliki tanggung jawab besar, yaitu memikul seluruh keselamatan umat manusia dari serangan alien dengan julukan *Angel*. *Angel* hanya bisa dikalahkan oleh robot *EVA* yang diciptakan oleh organisasi militer bernama *NERV*, dari sinilah awal mula Shinji Ikari mulai belajar untuk bisa mengendarai robot *EVA*. Dalam proses untuk bisa mengendarai robot *EVA*, Shinji Ikari melewati berbagai macam proses salah satunya beradaptasi.

Anime ini begitu terkenal di kalangan pecinta dan penikmat anime dikarenakan konflik pribadi dari tokoh utama dengan tema *mental health* dari seorang remaja dan bentuk *design* karakter dengan ciri khas *aesthetic* yang unik, serta alur cerita yang cukup baik namun cenderung berat, anime *Neon Genesis Evangelion* juga memiliki salah satu scene identik bagi para pecinta anime maupun

kalangan *cosplayer* karena kostum nya cukup *simple* namun kesan yang diberikan cukup mengesankan.

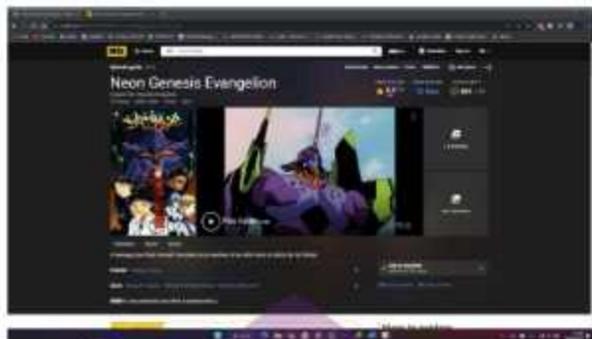


Gambar 1.1 Scene ikonik dalam anime *Neon Genesis Evangelion* (<https://anime.stackexchange.com/questions/18901/when-does-this-image-of-shinji-ikari-sitting-in-a-folding-chair-appear>).

Contoh gambar di atas merupakan scene yang paling dikenal oleh para otaku dan *cosplayer* dari anime *Neon Genesis Evangelion*. Peneliti mengumpulkan data mengenai anime *Neon Genesis Evangelion* melalui dua website yaitu dari myanimelist.net dan IMDB.com yang akan peneliti berikan dalam bentuk screenshot dan penjelasan.



Gambar 1.2 Data Anime *Neon Genesis Evangelion* dalam MyAnimeList.net



Gambar 1.3 Data Anime *Neon Genesis Evangelion* dalam IMDB.com

Dalam website myanimelist.net anime *Neon Genesis Evangelion* memiliki rating sebanyak 8.35 dengan total 1.039.206 orang yang memberikan rating pada anime ini, kemudian peringkat 204 untuk skor rating anime terbaik, menduduki peringkat 45 untuk tingkat kepopuleran nya. Lalu pada website imdb.com anime *Neon Genesis Evangelion* memiliki rating nilai sebanyak 8.5 dengan total 78.000 orang yang memberikan rating pada anime ini, dan berada diperingkat 824 untuk tingkat kepopuleran nya berdasarkan hitungan pada minggu kedua pada bulan Agustus 2023.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti anime *Neon Genesis Evangelion*, karena anime ini memperlihatkan proses perkembangan karakter dari seorang individu sosial, dengan tokoh utamanya masih seorang remaja. Shinji Ikari digambarkan dengan karakter yang akrab dengan kesendirian dan juga pengecut, peneliti menggunakan teori Psikologi Komunikasi Behaviorisme Burrhus Frederic Skinner memfokuskan perkembangan karakter tokoh utama dengan cara belajar melalui lingkungan sekitar memiliki kecocokan.

Anime *Neon Genesis Evangelion* juga memperlihatkan bagaimana karakter tokoh utama dalam menjalin hubungan antar sesama makhluk sosial yang peneliti kaitkan dengan pendekatan unsur komunikasi interpersonal hubungan pengembangan Mark Knapp yang hasilnya dijelaskan dalam kesimpulan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa hubungan pengembangan komunikasi interpersonal tokoh utama dalam anime *Neon Genesis Evangelion*?
2. Bagaimana perkembangan kepribadian tokoh utama dalam anime *Neon Genesis Evangelion* dengan menggunakan teori Psikologi Komunikasi Behaviorisme Burrhus Frederic Skinner?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan hubungan pengembangan komunikasi interpersonal tokoh utama di dalam anime *Neon Genesis Evangelion*.
2. Menjelaskan perkembangan kepribadian tokoh utama dalam anime *Neon Genesis Evangelion* dengan menggunakan teori Psikologi Komunikasi Behaviorisme Burrhus Frederic Skinner.

1.4 Manfaat Penelitian (Praktis dan akademis)

1. Manfaat akademis
Penelitian ini diharapkan bisa membantu sebagai sumber pengetahuan yang akan datang dengan mengangkat tema kesehatan mental, melalui *pop culture* di zaman sekarang yaitu anime.
2. Manfaat Praktis
Dengan berfokus di bidang Psikologi Komunikasi menggunakan teori Behaviorisme Burrhus Frederic Skinner semoga dapat memberikan gambaran psikologis anak remaja yang mendapat tekanan dan tanggung jawab berat wajib mendapatkan perhatian serta kasih sayang dari orang tua.

1.5 Sistematika Penulisan

Agar lebih mudah dipahami maka peneliti menyusun penelitian ini dalam lima bab secara sistematis dengan urutan sebagai berikut.

1. BAB I merupakan bab pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.
2. BAB II merupakan tinjauan pustaka dan kerangka teori, yang berisikan penelitian sebelumnya dan kerangka teori penelitian.
3. BAB III Bagian ini terdiri dari metodologi yang digunakan dan juga penguraian teori yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dan teknik analisis data serta variabel penelitian
4. BAB IV Menguraikan hasil analisis dari penelitian, dan juga menguraikan bukti bukti yang ditemukan yang relevan dengan teori, konsep, hipotesis dan Metode metode penelitian yang dipakai
5. BAB V Berisi dari rangkuman argumentasi dan/serta saran saran agenda penelitian lanjutan yang penting dilakukan dan dikembangkan.