

**ANALISIS PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA TOKOH
UTAMA KUN CHAN DALAM ANIME *MIRAI NO MIRAI***

SKRIPSI

Diajukan untuk dipertahankan dalam ujian sidang Sarjana Sastra
Program Studi Sastra Jepang



Oleh

Ajeng Rahmaputri

043119054

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang telah disusun oleh:




Nama Mahasiswa : Ajeng Rahmaputri

NPM : 043119054

Judul : Analisis Perkembangan Kognitif pada Tokoh Utama
Kun Chan dalam Anime *Mirai no Mirai*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana S1 pada Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Pakuan.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I	:	<u>Mugiyanti, M. Si</u> NIK. 11211057567	
Pembimbing II	:	<u>Tatat Haryati, M. Si</u> NIDN. 0318046801	
Penguji	:	<u>Helen Susanti, M. Si</u> NIK. 10107023479	

Ditetapkan di Bogor

Tanggal : 03 Juli 2023


Dekan

Dr. Henny Suharyati, M. Si
NIP. 196006719900002001

Ketua Program Studi



Mugiyanti, M. Si
NIK. 11211057567

KATA PENGANTAR

Puji syukur panjatkan kehadirat Allah SWT., yang atas rahmat-Nya dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Analisis Perkembangan Kognitif Pada Tokoh Utama Kun Chan dalam Anime *Mirai no Mirai***”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Sarjana Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Pakuan.

Tujuan dibuatnya skripsi ini untuk memaparkan perkembangan kognitif yang ada dalam suatu tokoh karya sastra. Penulis menyadari jika penelitian ini belum sepenuhnya sempurna, maka dari itu penulis menerima komentar berupa kritik dan saran yang baik sehingga penelitian ini dapat menjadi penelitian yang lebih baik lagi.

Bogor, 25 Juni 2023

Penulis

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bimbingan, dan nasehat dari beberapa pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Dr. Henny Suharyati, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Pakuan.
2. Ibu Mugiyanti, M.Si., selaku Ketua Jurusan Program Studi Sastra Jepang sekaligus dosen pembimbing 1 yang telah sabar membimbing penulis dalam menyusun penelitian ini.
3. Ibu Tatat Haryati, M.Si., selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis.
4. Mrs. Sanada Ayako yang telah meluangkan waktu untuk menyusun *youshi* dalam penelitian ini.
5. Seluruh pengajar dan staff Program Studi Sastra Jepang yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
6. Keluarga penulis, khususnya mama dan bapak juga kakak dan adik yang selalu mendoakan dan mendukung penulis selama menyusun penelitian ini.
7. Seluruh teman seperjuangan angkatan 2019, khususnya Putri, Andini, Hani, dan Pasya yang selalu merespon dengan baik ketika penulis bertanya.
8. Senpai, khususnya kak Dirza yang telah membantu penulis dalam beberapa hal ketika penulis tidak mengerti.
9. Sahabat penulis Karin, Mufida dan David yang selalu memberi penulis dukungan dan semangat selama menyusun penelitian ini.
10. Seluruh member Stray Kids. Bangchan, Lee Know, Seo Changbin, Hwang Hyunjin, Han Jisung, Lee Felix, Kim Seungmin, dan Yang Jeongin yang telah menghibur dan memotivasi penulis selama menyusun penelitian ini.

ABSTRAK

Ajeng Rahmaputri. 043119054. 2023. ANALISIS PERKEMBANGAN KOGNITIF TOKOH KUN CHAN DALAM ANIME MIRAI NO MIRAI. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Program Studi Sastra Jepang, Universitas Pakuan, Bogor. Di Bawah Bimbingan Mugiyanti M, Si dan Tatat Haryati M, Si.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kognitif pada tokoh utama Kun Chan dalam anime *Mirai no Mirai*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data ditemukan 40 data. Dari 40 data ditemukan bahwa perkembangan kognitif Kun Chan pada tahap praoperasional dengan pemikiran yang masih egosentris, juga adanya fungsi simbolis dan pemikiran intuitif. Faktor-faktor yang berpengaruh dalam perkembangan kognitif Kun Chan yaitu faktor perkembangan dan kematangan sistem saraf yang baik, peran latihan yang dilakukan dan pengalaman yang dialami Kun Chan, interaksi sosial yang dilakukan oleh Kun Chan, dan ekuilibrase dalam diri Kun Chan. Disimpulkan bahwa perkembangan kognitif Kun Chan seperti anak pada usia umumnya.

Kata kunci: perkembangan kognitif; anime; kualitatif; tokoh utama.

ABSTRACT

Ajeng Rahmaputri. 043119054. 2023. ANALYSIS OF THE COGNITIVE DEVELOPMENT OF KUN CHAN'S CHARACTER IN ANIME MIRAI NO MIRAI. Faculty of Social and Cultural Sciences, Japanese Literature Study Program, Pakuan University, Bogor. Under the Guidance of Mugiyanti M, Si and Tatat Haryati M, Si.

This research aims to determine the cognitive development of the main character Kun Chan in the anime Mirai no Mirai. The research method used in this research is a qualitative research method. Based on the results of data analysis, 40 data were found. From 40 data, it was found that Kun Chan's cognitive development was at the preoperational stage with thinking that was still egocentric, as well as symbolic functions and intuitive thinking. Factors that influence Kun Chan's cognitive development are good development and maturity of the nervous system, the role of the training carried out and experiences experienced by Kun Chan, social interactions carried out by Kun Chan, and equilibrium within Kun Chan. It was concluded that Kun Chan's cognitive development was like children of his general age.

Keywords: *cognitive development; anime; qualitative; the main character.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Batasan dan Rumusan Masalah	5
1.2.1 Batasan Masalah.....	5
1.2.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	6
1.3.1 Tujuan Penelitian	6
1.3.2 Manfaat Penelitian	6
1.4 Metode Penelitian	6
1.4.1 Metode Penelitian.....	6
1.4.2 Teknik Pengumpulan Data.....	7
1.4.3 Instrumen Penelitian.....	7
1.4.4 Tahap Penelitian.....	8
1.5 Sistematika Penulisan	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Penelitian Terdahulu.....	10
2.2 Unsur-Unsur Intrinsik.....	12
2.2.1 Tema.....	13
2.2.2 Alur	13
2.2.3 Tokoh dan Penokohan.....	14
2.2.4 Latar	17
2.2.5 Sudut Pandang.....	18
2.2.6 Bahasa	18

2.2.7 Moral/Amanat	18
2.3 Landasan Teori	19
2.3.1 Sejarah Anime	19
2.3.2 Teori Psikologi Perkembangan	21
2.3.3 Sejarah Perkembangan Kognitif	21
2.3.4 Pengertian Kognitif	22
2.3.5 Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget.....	22
2.3.6 Faktor Penting dalam Perkembangan Kognitif	30
BAB 3 PEMBAHASAN	32
3.1 Analisis Unsur Intrinsik Anime Mirai no Mirai	32
3.1.1 Tema.....	32
3.1.2 Tokoh dan Penokohan.....	32
3.1.3 Latar	46
3.1.4 Amanat	54
3.2 Analisis Perkembangan Kognitif Tokoh Kun Chan	55
3.2.1 Adanya Fungsi Simbolis	56
3.2.2 Adanya Pemikiran Intuitif.....	65
3.2.3 Pemikiran Egosentris Kun Chan	68
3.3 Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Tokoh Kun Chan	71
3.3.1 Perkembangan Organik dan Kematangan Sistem Saraf.....	71
3.3.2 Peran Latihan yang Dilakukan dan Pengalaman yang Dialami ..	72
3.3.3 Interaksi Sosial yang Dilakukan	76
3.3.4 Ekuilibrasi	78
BAB 4 SIMPULAN	83
DAFTAR PUSTAKA	85
<i>YOUSHI</i>	87
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	91

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anime berasal dari bahasa Jepang yang jika diartikan dalam bahasa Inggris “*animation*”, sedangkan dalam bahasa Indonesia berarti “animasi”. Animasi adalah media audio visual berupa rangkaian gambar 2D yang diurutkan pada sebuah *frame* dan dirancang secara mekanis yang membentuk sebuah gambar hidup (Darajah dalam Hasanah & Nulhakim, 2015). Anime telah menjadi landasan budaya populer Jepang yang menyebar ke seluruh dunia. Ciri khas yang paling menonjol dari anime adalah tema cerita yang fantastis, karakter yang dinamis, dan grafik yang penuh warna. Bahkan saat ini anime berkembang pesat dan sangat digemari dari kalangan manapun, baik orang dewasa, remaja, maupun anak-anak. Salah satu *anime* yang layak untuk ditonton semua kalangan adalah *Mirai no Mirai (Mirai of the Future)*.

Mirai no Mirai menceritakan seorang anak balita bernama Kun Chan yang tinggal dengan kedua orang tuanya di rumah yang didesain mengelilingi sebuah pohon. Pada awalnya Kun menjadi pusat perhatian orang tuanya, tapi keadaan berubah setelah kedatangan adiknya bernama Mirai Chan yang baru lahir. Kun Chan yang masih balita kesal dan cemburu karena semua perhatian tidak berpusat pada dirinya lagi. Sejak saat itu Kun tidak ingin menganggap Mirai sebagai adiknya. Ia mulai memberontak, mengganggu, menjahili Mirai sampai menangis, dan melakukan hal-hal nakal untuk mendapatkan kembali perhatian kedua orang tuanya. Namun, setelah melakukan perbuatannya, Kun dimarahi oleh ibunya karena tidak dapat akur dengan Mirai. Setiap kali Kun melakukan hal yang nakal, Kun selalu mengalami kejadian yang seperti keajaiban di halaman tengah rumahnya. Halaman tengah dimana sebuah pohon yang dikelilingi rumah berada. Keajaiban-keajaiban yang dialami Kun tersebut seperti bertemu dengan anjing peliharaannya bernama Yukko yang berwujud manusia, kemudian bertemu dengan Mirai yang sudah remaja, bertemu dengan ibunya saat masih anak-anak, bertemu dengan kakek buyutnya yang sudah meninggal, dan terakhir Kun bertemu dengan dirinya di masa depan. Kun belajar banyak hal dari keajaiban-keajaiban yang dialaminya. Sampai

pada akhirnya Kun dapat menerima dan menganggap Mirai sebagai adiknya. Ia menjadi seorang kakak yang baik dan menyayangi Mirai.

Anime *Mirai no Mirai* merupakan salah satu *anime* yang ditulis dan disutradarai oleh Mamoru Hosoda. *Anime* berdurasi 98 menit tersebut tayang perdana pada tahun 2018 dengan tema keluarga dan perjalanan waktu. *Anime Mirai no Mirai* masuk nominasi kategori *Best Animated Feature* dalam *Oscar* pada tahun 2019. Sebelumnya, *Mirai no Mirai* juga mendapatkan penghargaan pada ajang *Critics' Choice Awards* dalam kategori yang sama.

Mamoru Hosoda merupakan seorang direktor dan animator film Jepang yang lahir pada 19 September 1957 di Kamiichi, Jepang. Hosoda juga merupakan lulusan dari *Kanazawa College of Art*. Sebelumnya bekerja di *Toei Animation*, ia bekerja di *Madhouse* dari tahun 2005 hingga 2011. Hosoda meninggalkan *Madhouse* pada tahun 2011 untuk mendirikan studio animasinya sendiri, *Studio Chizu*. Dia pertama kali menjadi perhatian publik pada awal tahun 2000-an dengan dua film pertama dalam seri *Digimon Adventure* dan film keenam dalam seri *One Piece*. Di akhir tahun 2000-an, ia melakukan diversifikasi lebih banyak dengan film-film lain, termasuk *The Girl who Leapt Through Time* tahun 2006, *Summer Wars* (2009), dan *Wolf Children* tahun 2012. Hosoda sering kali menggunakan keluarga sebagai tema dalam karyanya.

Menurut Puspitawati (2012), unit sosial terkecil dianggap sebagai keluarga, yang terdiri dari kepala keluarga serta keluarga dengan ayah, ibu, dan anak. Keluarga dipahami sebagai sekelompok orang yang hidup bersama sebagai unit terkecil dari masyarakat, biasanya karena hubungan kekerabatan, perkawinan, atau lainnya, dan yang tinggal di sebuah rumah yang dipimpin oleh kepala keluarga. Menurut Friedman (1998), sebuah keluarga adalah dua atau lebih individu yang tergabung karena ikatan tertentu untuk saling berbagi pengalaman dan melakukan pendekatan emosional, serta mengidentifikasi diri mereka sebagai bagian dari keluarga.

Sebelum Perang Dunia II, masyarakat Jepang didasarkan pada pola keluarga besar dan institusi tradisional, dengan sebagian besar anak diasuh oleh nenek mereka. Dahulu, memiliki seorang anak menuntut seorang ibu untuk mendapatkan

jaminan bahwa dia akan tinggal bersama keluarga suaminya. (Fukutake, 1988, hlm. 54). Tetapi saat ini masyarakat Jepang didasarkan pada pola keluarga inti dengan anak yang diasuh oleh orang tua. Peran orang tua sangat penting dalam pendidikan keluarga. Pendidikan merupakan salah satu langkah penting untuk membentuk karakter pada anak usia dini di Jepang.

Seorang anak berumur 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang pesat pada awal-awal tahun kehidupannya merupakan pengertian anak usia dini. (Khadijah, 2016, hlm. 1). Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Kita memahami bahwa setiap anak adalah unik dalam arti pola dan saat pertumbuhan dan perkembangan baik kepribadian, gaya belajar dan latar belakang keluarga semuanya berbeda. Pembelajaran pada anak usia dini adalah hasil dari interaksi antara pemikiran dan pengalaman anak-anak dengan materi-materi, ide-ide, dan representasi mental dari dunia di sekitar mereka.

Dalam mengkaji karya sastra diperlukan beberapa teori yang akan digunakan sebagai bahan analisis, seperti teori psikologi sastra. Psikologi sastra adalah cabang studi sastra yang menggunakan konsep psikologis dan kerangka teori untuk membaca dan menafsirkan karya sastra, pengarangnya, dan pembacanya. Menurut Saleh (2018, hlm. 8), psikologi merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang mempelajari perilaku seseorang yang tidak dapat dilepaskan dari proses lingkungan dan yang terjadi dalam diri seseorang tersebut. Walgito (dalam Saleh, 2018, hlm. 6) berpendapat bahwa psikologi adalah ilmu yang mempelajari tentang perilaku atau aktivitas yang dipandang sebagai manifestasi dari kehidupan psikis manusia. Dalam psikologi, perilaku atau aktivitas yang ada dalam diri seseorang atau organisme dianggap tidak muncul secara spontan, melainkan sebagai akibat dari adanya rangsangan atau stimulus yang mengenai individu atau organisme tersebut. Psikologi dibagi ke dalam beberapa bagian, yaitu psikologi perkembangan, psikologi sosial, psikologi pendidikan, psikologi kepribadian, psikopatologi, psikologi kriminal, dan psikologi industri (Saleh, 2018, hlm. 25-26). Dari pembagian psikologi yang sudah disebutkan, penulis akan menggunakan psikologi perkembangan.

Psikologi perkembangan adalah suatu cabang dari psikologi yang menyetengahkan pembahasan tentang perilaku anak. Secara historis, pembahasan dalam psikologi perkembangan difokuskan pada menganalisis elemen-elemen perilaku anak yang akan menjadi syarat terbentuknya perilaku dewasa yang kompleks (*encyclopedia international*). Psikologi perkembangan juga dapat diartikan sebagai ilmu psikologi yang membahas tentang masalah-masalah perkembangan manusia mulai dari usia awal pembentukan hingga usia akhir. Perkembangan yang dialami oleh anak usia dini mencakup delapan aspek perkembangan, yaitu perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, perkembangan moral, perkembangan emosional, perkembangan kepribadian, dan perkembangan agama (Sit, 2017, hlm. 8).

Kognitif (*cognitive*) berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti luas, *cognition* adalah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan (Neiser dalam Khadijah, 2016, hlm. 31). Di lain pihak, Susanto (2011, hlm. 46) berpendapat kognitif adalah salah satu proses berpikir seseorang untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, mengingat dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi (Patmodewo, 2003, hlm. 27). Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat digunakan sebagai ukur pertumbuhan kecerdasan. Teori perkembangan kognitif yang dikemukakan Jean Piaget merupakan salah satu teori perkembangan kognitif yang terkenal. Teori perkembangan kognitif Piaget menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dengan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian di sekitarnya. Menurut Piaget, teori perkembangan kognitif adalah asumsi tentang perkembangan cara berpikir individu dan kompleksitas perubahannya melalui perkembangan neurologis dan perkembangan lingkungan.¹

¹ Leny Marinda, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar*, Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman, E-ISSN 2654-4784.

Untuk menganalisis tokoh Kun Chan dalam anime *Mirai no Mirai*, penulis akan menggunakan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Alasan penulis mengambil anime *Mirai no Mirai* sebagai topik untuk penelitian karena penulis melihat adanya tingkah laku tokoh Kun Chan yang berhubungan dengan perkembangan kognitif. Banyak yang beranggapan bahwa anak merupakan orang dewasa dalam bentuk mini, sehingga diperlakukan seperti orang dewasa. Implikasi dari anggapan tersebut, perlakuan dan harapan orang tua terhadap anak sama dengan perlakuan dan harapan terhadap orang dewasa. Oleh karena itu, anak harus dipandang sebagai individu yang berbeda dengan orang dewasa. Anak-anak memiliki dunianya sendiri yang berbeda dengan dunia orang dewasa. Masa anak merupakan periode perkembangan yang spesial karena memiliki kebutuhan psikologis, pendidikan, dan fisik yang khas. Maka dari itu untuk mengkaji perkembangan kognitif tokoh Kun Chan, penulis menggunakan teori psikologi perkembangan kognitif Jean Piaget. Teori ini dapat digunakan untuk menganalisis bagaimana perkembangan kognitif yang berpengaruh terhadap pemahaman, dan tingkah laku tokoh Kun Chan dengan menganalisis ciri-ciri dan tahapan-tahapan perkembangan kognitif yang dialami tokoh Kun Chan.

1.2 Batasan dan Rumusan Masalah

1.2.1 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi dalam lingkup perkembangan kognitif tokoh utama, yaitu Kun Chan dalam anime *Mirai no Mirai*. Perkembangan kognitif yang digunakan hanya teori yang di utuskan Jean Piaget.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana unsur intrinsik dalam anime *Mirai no Mirai*?
- 2) Bagaimana perkembangan kognitif tokoh utama Kun Chan dalam anime *Mirai no Mirai*?
- 3) Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi perkembangan kognitif tokoh utama Kun Chan dalam anime *Mirai no Mirai*?

1.3 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Mendeskripsikan unsur intrinsik dalam anime *Mirai no Mirai*.
- 2) Mendeskripsikan perkembangan kognitif tokoh utama Kun Chan dalam anime *Mirai no Mirai*.
- 3) Mendeskripsikan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi perkembangan kognitif tokoh utama Kun Chan dalam anime *Mirai no Mirai*.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terurai sebagaimana tersebut di bawah.

- 1) Manfaat teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai perkembangan kognitif yang terdapat pada anak usia dini.

- 2) Manfaat praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini adalah penulis dapat mengetahui bagaimana perkembangan kognitif dalam suatu karakter sebuah cerita dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk dikembangkan dalam penelitian selanjutnya.

1.4 Metode Penelitian

1.4.1 Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Untuk menganalisis penelitian ini digunakan metode penelitian kualitatif.

Metode penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menggunakan peneliti sebagai instrumen utama dan didasarkan pada filosofi postpositivisme. Ini digunakan untuk memeriksa kondisi benda-benda alam. Metode pengumpulan datanya adalah triangulasi (gabungan), sifat analisis datanya induktif atau kualitatif, dan temuan penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain. Secara holistik, melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa dalam latar alam tertentu, dan dengan menggunakan berbagai metode alam dalam latar tersebut (Moleong 2005, hlm. 6). Oleh karena dilakukan dengan alamiah, penelitian kualitatif sering disebut sebagai metode penelitian naturalistik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif karena data yang diuraikan berupa kata-kata.

1.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, Sugiyono (2005, hlm. 62). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengumpulkan data dari anime *Mirai no Mirai* dengan menonton dan menyimak anime *Mirai no Mirai*, setelah itu mencatat dan mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian, kemudian memilah data yang telah terkumpul.

1.4.3 Instrumen Penelitian

Sebagai fungsi yang penting dalam suatu prose penelitian, instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data suatu penelitian yang diperlukan. Menurut Sugiyono (2013), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sedangkan menurut Purwanto (2018), instrumen penelitian pada dasarnya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen penelitian dibuat sesuai dengan tujuan pengukuran dan teori yang digunakan sebagai dasar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini yang menjadi instrumen utama penelitian adalah penulis sendiri dengan memusatkan perhatian pada objek yang sedang diteliti dan telah mencurahkan kemampuan serta pengetahuan untuk menguasai teori perkembangan kognitif yang digunakan dalam penelitian ini.

1.4.4 Tahap Penelitian

Setiap kegiatan penelitian selalu mengikuti suatu proses yang bertahap. Neuman (2000) menulis bahwa proses penelitian kualitatif dimulai dengan pemilihan topik. Topik tersebut adalah topik yang sedikit umum dan kemudian mengerucut menjadi lebih spesifik. Setelah itu, topik yang telah dikerucutkan akan diperiksa dalam buku atau jurnal ilmiah yang disebut dengan penelusuran kepustakaan. John Creswell (2008) menyajikan 6 tahapan penelitian kualitatif, yaitu:

1) Mengidentifikasi masalah

Identifikasi masalah menyangkut spesifikasi isu atau gejala yang hendak dipelajari. Bagian ini memuat penegasan bahwa isu tersebut layak diteliti.

2) Penelusuran kepustakaan

Pada bagian penelusuran kepustakaan (*literature review*) peneliti mencari bahan bacaan, jurnal yang memuat bahasan dan teori tentang topik yang akan diteliti.

3) Maksud dan tujuan penelitian

Kemudian pada tahap ketiga peneliti mengidentifikasi maksud dan tujuan utama dari penelitian.

4) Pengumpulan data

Pengumpulan data menyangkut pula pemilihan dan penentuan calon data yang potensial.

5) Analisis dan penafsiran data

Pada bagian ini data yang tersedia, yang biasanya dalam bentuk teks, dianalisis. Bagian analisis biasanya menyangkut klasifikasi dan pengkodean data. Data yang begitu banyak diringkas, klasifikasi dan kategorisasi.

6) Pelaporan

Tahap akhir metode kualitatif biasanya menghasilkan laporan yang cukup panjang. Pembaca akan dapat menempatkan diri pada situasi dan merasakan apa yang sebenarnya terjadi sebagai hasil dari uraian yang luas dan mendalam tentang data.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini terbagi menjadi 4 bab, yaitu:

1) Bab 1

Bab 1 merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang alasan penulis memilih anime *Mirai no Mirai* untuk diteliti. Selain itu, terdapat batasan dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan metode penelitian yang meliputi teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan tahap penelitian.

2) Bab 2

Bab 2 merupakan landasan teori yang memuat penelitian-penelitian terdahulu yang dapat penulis gunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian ini. Selain itu, terdapat pengertian drama, uraian unsur-unsur intrinsik yang meliputi tokoh dan penokohan, latar tempat, latar waktu, dan pesan moral. Kemudian diuraikan penjelasan mengenai teori perkembangan kognitif Jean Piaget.

3) Bab 3

Bab 3 merupakan pembahasan yang berisi hasil dari penelitian berdasarkan data yang telah dianalisis dengan menggunakan jenis teori dan metode yang sudah dijelaskan pada bab 1 dan bab 2. Pada bab ini membahas unsur intrinsik dan rumusan masalah yang ada pada Bab 1, yaitu perkembangan kognitif tahap praoperasional dan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif tersebut dalam anime *Mirai no Mirai*.

4) Bab 4

Pada bab 4 berisi simpulan dan jawaban atas masalah yang diuraikan dalam rumusan masalah pada Bab 1. Selain itu, ditulis saran sebagai pembuka peluang untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran penulis, sudah banyak yang menggunakan teori perkembangan kognitif ini untuk penelitian, tetapi objek yang digunakan bukan anime melainkan mengamati langsung pada murid sekolah. Namun untuk objek anime khususnya *Mirai no Mirai* sudah pernah diteliti sebelumnya. Berikut beberapa kemiripan penelitian yang menggunakan anime *Mirai no Mirai* sebagai objek penelitian yang penulis gunakan sebagai referensi dalam menulis penelitian ini, sehingga dapat memperkuat dan menonjolkan kebaruannya.

Penelitian pertama adalah penelitian Sanita Mariana Tiorma dari Universitas Darma Persada dalam penelitiannya berjudul *Sibling Rivalry pada Tokoh Kun Yang Terdapat pada Film Animasi Mirai no Mirai Karya Mamoru Hosoda* tahun 2019. Persamaan antara penelitian Tiorma (2019) dengan penelitian ini adalah pada objek yang digunakan, yaitu anime. Jenis penelitian Tiorma (2019) dengan penelitian ini juga sama, yaitu membahas psikologi anak. Dalam penelitiannya, Tiorma (2019) memulai dengan menganalisis unsur intrinsik menggunakan teori Nurgiyantoro dengan menyebutkan poin-poin penting dalam sebuah karya fiksi. Kemudian psikologi pada tokoh utama dihubungkan dengan unsur tersebut.

Perbedaan antara penelitian Tiorma (2019) dan penelitian ini adalah Tiorma (2019) mengambil aspek rasa kecemburuan yang dialami tokoh utama dengan menggunakan teori *sibling rivalry*, sedangkan pada penelitian ini akan dianalisis perkembangan kognitif pada tokoh utama dengan menggunakan teori perkembangan Jean Piaget.

Dalam simpulan penelitiannya, Tiorma (2019) mengungkapkan bahwa tokoh utama Kun dalam anime *Mirai no Mirai* mengalami *sibling rivalry*. Tiorma (2019) juga mengungkapkan dampak lain dari *sibling rivalry*, yaitu ketika anak menjadi lebih sering marah-marah ataupun melakukan hal yang mengganggu kepada kedua orangtuanya untuk mendapatkan perhatian. Tiorma (2019) juga

mengungkapkan bahwa *sibling rivalry* itu bukan sepenuhnya kesalahan anak. Pada masa-masa seperti tokoh Kun inilah dapat menyadarkan akan identitas diri dan kebutuhan pribadi mereka, dalam hal ini peran orangtua sangat dibutuhkan.

Selanjutnya penelitian Clara Monica Sandra dari Universitas Diponegoro dengan penelitiannya yang berjudul *Representasi Aktualisasi Diri Tokoh Kun Chan dalam Anime Mirai Karya Mamoru Hosoda* tahun 2020. Persamaan dengan penelitian ini adalah terdapat pada objek yang digunakan, yaitu anime. Dalam penelitiannya, Sandra (2020) memulai dengan menganalisis struktur naratif yang ada dalam anime *Mirai no Mirai*, setelah itu Sandra (2020) memaparkan representasi aktualisasi diri dari tokoh utama Kun Chan. Perbedaan antara penelitian Sandra (2020) dengan penelitian ini adalah Sandra (2020) menggunakan teori aktualisasi diri Abraham Maslow, sedangkan penelitian ini menggunakan teori perkembangan kognitif Jean Piaget.

Sandra (2020) mengungkapkan, pada akhir penelitiannya, tokoh Kun Chan telah memenuhi kebutuhan akan aktualisasi diri karena dapat memenuhi kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan cinta dan rasa memiliki, kebutuhan akan harga diri, dan terakhir kebutuhan aktualisasi diri. Sandra (2020) juga mengungkapkan bahwa keluarga sangat penting dan aktualisasi diri balita dapat mempengaruhi psikologi dan kepribadian anak.

Penelitian ketiga yang penulis dapat adalah penelitian Prilya Salmaputri Setyo Handoko dari Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya dengan penelitiannya *Nilai Moral dalam Anime Mirai No Mirai (Movie) Karya Mamoru Hosoda* tahun 2022. Objek yang digunakan Handoko (2022) dengan penelitian ini sama, yaitu anime. Selain itu metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan juga menganalisis skrip yang berhubungan dengan unsur intrinsik. Perbedaan antara penelitian Handoko (2022) dengan penelitian ini adalah handoko (2022) mengambil aspek nilai moral dari anime *Mirai no Mirai*, sedangkan penelitian ini mengambil aspek perkembangan kognitif pada tokoh utama Kun.

Dalam simpulan penelitiannya, Handoko (2022) menjelaskan bahwa akhlak dalam anime *Mirai no Mirai* adalah akhlak dalam hubungan manusia dengan diri sendiri: rasa syukur, rasa rindu, rasa gelisah, dan percaya diri. Prinsip-prinsip moral

berikut ditemukan dalam hubungan manusia: menghormati, merawat, dan membantu orang lain adalah contoh kasih sayang. Selain itu, nilai-nilai moral yang terkandung dalam hubungan manusia-Tuhan, seperti: meminta dan berdoa kepada Tuhan.

Penelitian terakhir yang penulis dapat adalah penelitian Yofane Permata Lestari dari Universitas Andalas dengan penelitiannya yang berjudul *Perkembangan Kognitif pada Tokoh Chibi dalam Novel Sugu Soko no Takara Mono Karya Yoshimoto Banana* tahun 2022. Persamaan dengan penelitian ini adalah pada teori yang dipakai, yaitu teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Perbedaan antara penelitian milik Lestari (2022) dengan penelitian ini ada pada objek yang digunakan. Lestari (2022) menggunakan novel sebagai objek penelitiannya, sedangkan pada penelitian ini menggunakan anime sebagai objek penelitian.

Dalam kesimpulan penelitiannya, Lestari (2022) mengungkapkan bahwa tokoh-tokoh dan lingkungan sekitar mempengaruhi kehidupan tokoh Chibi. Kemudian perkembangan kognitif pada tokoh Chibi menunjukkan bahwa Chibi berpikir simbolis, sehingga ia akan menggunakan imajinasinya untuk membayangkan objek dan menirukan berbagai hal yang menarik bagi dirinya. Lestari (2022) juga mengungkapkan bahwa kemampuan berbahasa Chibi meningkat dengan bertambahnya perbendaharaan kosakata. Pada perkembangan intuisinya, Chibi memiliki pemikiran sendiri yang tidak terpikirkan oleh orang lain. Chibi berkembang sesuai dengan usianya. Terbatasnya waktu dengan orang tua tidak menjadikan terganggunya proses perkembangan Chibi.

2.2 Unsur-Unsur Intrinsik

Nurgiyantoro (2015, hlm. 29) mengemukakan bahwa sebuah karya fiksi yang jadi merupakan sebuah bangun cerita yang menampilkan sebuah dunia yang sengaja dikreasikan pengarang.

Sebagai sebuah karya yang jadi, karya fiksi mempunyai unsur-unsur yang saling berkaitan satu dengan yang lain secara erat. Unsur-unsur tersebut salah satunya adalah unsur intrinsik.

Menurut Nurgiyantoro (2015, hlm. 30) unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan karya sastra tersebut hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur yang secara nyata akan dijumpai ketika orang membaca karya sastra. Unsur-unsur intrinsik merupakan bagian untuk membangun sebuah cerita fiksi. Adapun yang meliputi unsur-unsur intrinsik dalam karya fiksi antara lain sebagaimana terurai di bawah,

2.2.1 Tema

Stanton dan Kenny (dalam Nurgiyantoro, 2015, hlm. 114) mengemukakan bahwa tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Tema sebuah karya sastra adalah gagasan mendasar dan menyeluruh yang mendasari karya tersebut, dimasukkan ke dalam teks sebagai struktur semantik dan terkait dengan persamaan atau perbedaan. (Hartoko & Rahmanto dalam Nurgiyantoro, 2015, hlm. 115).

Dengan pengulangan melalui motif yang biasanya dilakukan secara implisit, tema berfungsi sebagai struktur semantik abstrak dalam sebuah karya sastra. (Nurgiyantoro, 2015, hlm. 115). Dari beberapa pengertian diatas, penulis menyimpulkan bahwa tema merupakan gagasan pokok yang membangun sebuah cerita dalam karya sastra.

2.2.2 Alur

Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2015, hlm. 167) berpendapat alur adalah cerita yang melibatkan beberapa peristiwa dengan hanya menghubungkan setiap peristiwa tersebut secara sebab akibat yang menyebabkan terjadinya suatu peristiwa atau peristiwa lainnya.

Alur merupakan jalannya peristiwa yang membentuk sebuah cerita yang terjadi dalam sebuah urutan waktu. Dalam menyusun urutan tersebut dikenal tiga jenis alur, yaitu alur maju (kronologis), alur mundur (*flashback*), dan alur campuran. (Nurgiyantoro, 2015, hlm. 213).

1) Alur Maju (*Kronologis*)

Alur maju, yaitu ketika pengarang mengurutkan peristiwa-peristiwa dalam sebuah cerita dengan menggunakan urutan waktu maju. Alur sebuah karya sastra dikatakan progresif jika peristiwa-peristiwa yang diceritakan bersifat kronologis. (Nurgiyantoro, 2015, hlm. 213).

2) Alur Mundur (*Flashback*)

Alur mundur yaitu ketika pengarang mengurutkan peristiwa-peristiwa dalam sebuah cerita tidak dimulai dari peristiwa awal, melainkan dari peristiwa tengah maupun akhir cerita. (Nurgiyantoro, 2007, hlm. 154).

3) Alur Campuran

Nurgiyantoro (2015, hlm. 214) berpendapat alur campuran adalah ketika pengarang mengurutkan peristiwa-peristiwa dalam sebuah cerita sesuai dengan kronologis, tetapi sering terdapat adegan-adegan kilas balik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alur adalah rangkaian cerita dalam karya naratif yang terbentuk berdasarkan tahapan-tahapan peristiwa untuk membentuk sebuah cerita yang dihadirkan melalui para pelaku dalam suatu cerita.

2.2.3 Tokoh dan Penokohan

a. Tokoh

Istilah “tokoh” menunjuk kepada pelaku cerita. Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2015, hlm. 247) mengemukakan tokoh cerita adalah orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama, yang diartikan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan dalam tindakan yang dilakukan.

Nurgiyantoro (2015, hlm. 258-274) mengategorikan tokoh dalam beberapa jenis berdasarkan perbedaan sudut pandang penamaan yang dilakukan. Adapun penjelasan jenis-jenis tokoh tersebut adalah sebagai berikut.

1) Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Berdasarkan dari tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, Nurgiyantoro (2015, hlm. 259) menggolongkan tokoh menjadi tokoh utama dan tokoh tambahan.

Menurut Nurgiyantoro (2015, hlm. 259), tokoh utama adalah tokoh yang diprioritaskan kisahnya. Tokoh utama umumnya menentukan perkembangan alur cerita secara keseluruhan karena ia paling banyak diceritakan dan selalu berhubungan dengan tokoh lain. Tokoh utama selalu hadir sebagai pelaku atau

subjek peristiwa dan konflik penting yang mempengaruhi perkembangan alur cerita.

Tokoh tambahan adalah tokoh yang pada umumnya diabaikan atau tokoh yang kurang mendapat perhatian dalam sebuah cerita. (Nurgiyantoro, 2015, hlm. 259).

2) Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis

Berdasarkan dari fungsi penampilannya, Nurgiyantoro (2015, hlm. 261) menggolongkan tokoh menjadi tokoh protagonis dan tokoh antagonis.

Altenbernd & Lewis (dalam Nurgiyantoro 2015, hlm. 261) menjelaskan bahwa tokoh protagonis adalah tokoh yang dikagumi yang salah satu jenisnya secara populer disebut *hero* atau tokoh yang merupakan perwujudan norma-norma dan nilai-nilai yang ideal. Tokoh protagonis merupakan tokoh yang dikenal memiliki kesamaan dengan para pembaca, permasalahan yang dihadapinya seolah-olah juga sebagai permasalahan pembaca, demikian halnya dalam menyikapinya (Nurgiyantoro, 2015, hlm. 261).

Nurgiyantoro (2015, hlm. 261) menjelaskan bahwa sebuah fiksi harus mengandung konflik dan ketegangan, khususnya konflik dan ketegangan yang dialami oleh tokoh protagonis. Tokoh antagonis merupakan tokoh yang menyebabkan terjadinya konflik. Tokoh antagonis berposisi dengan tokoh protagonis, secara langsung ataupun tidak langsung, bersifat fisik ataupun batin.

3) Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat

Berdasarkan dari perwatakannya, Nurgiyantoro (2015, hlm. 264) menggolongkan tokoh ke dalam tokoh sederhana dan tokoh kompleks atau tokoh bulat. Tokoh sederhana dalam bentuk aslinya adalah tokoh yang hanya memiliki satu kualitas pribadi tertentu, satu sifat watak yang tertentu saja. Sifat dan watak pada tokoh sederhana bersifat datar, monoton, hanya mencerminkan satu watak tertentu. Nurgiyantoro (2015, hlm. 265).

Menurut Kenny (dalam Nurgiyantoro, 2015, hlm. 265), tokoh sederhana adalah tokoh sebuah cerita fiksi yang memiliki sifat familiar, sudah biasa atau yang stereotip, dapat digolongkan sebagai tokoh-tokoh yang berwatak sederhana.

Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2015, hlm. 266) mendefinisikan tokoh bulat atau tokoh kompleks sebagai tokoh yang memiliki berbagai kemungkinan sisi kehidupan, sisi kepribadian dan jati dirinya. Ia dapat saja memiliki watak tertentu yang dapat diformulasikan, tetapi ia pun dapat pula menampilkan watak dan tingkah laku bermacam-macam, bahkan mungkin tampak bertentangan dan sulit diduga.

4) Tokoh Statis dan Tokoh Berkembang

Berdasarkan dari perwatakannya, Nurgiyantoro (2015, hlm. 272) menggolongkan tokoh menjadi tokoh statis dan tokoh berkembang. Menurut Nurgiyantoro (2015, hlm. 272) tokoh statis memiliki sifat dan sikap yang relatif tetap dari awal sampai akhir cerita tidak berubah atau berkembang.

Altenbernd & Lewis (dalam Nurgiyantoro, 2015, hlm. 272) “Tokoh statis adalah tokoh cerita yang secara esensial tidak mengalami perubahan dan atau perkembangan perwatakan sebagai akibat adanya peristiwa-peristiwa yang terjadi.”

Tokoh berkembang adalah tokoh yang dalam ceritanya mengalami perubahan dan perkembangan sifat yang sejalan dengan perubahan peristiwa dan alur yang diceritakan. Nurgiyantoro (2015, hlm. 272).

5) Tokoh Tipikal dan Tokoh Netral

Berdasarkan dari pencerminan tokoh cerita terhadap sekelompok manusia dari kehidupan nyata, Nurgiyantoro (2015, hlm. 274) menggolongkan tokoh menjadi tokoh tipikal dan tokoh netral.

Tokoh tipikal merupakan penggambaran atau pencerminan terhadap orang atau sekelompok orang yang terkait dalam suatu organisasi atau individu sebagai bagian dari suatu organisasi yang ada di dunia nyata (Nurgiyantoro, 2015, hlm. 275).

Menurut Nurgiyantoro (2015, hlm. 275), tokoh netral adalah tokoh dalam cerita yang hadir demi cerita itu sendiri. Tokoh netral merupakan tokoh yang benar-benar imajinatif yang hidup dan hanya ada dalam dunia fiksi.

b. Penokohan

Penokohan merujuk pada sifat dan sikap para tokoh seperti yang dipahami oleh pembaca dan lebih mengacu pada kualitas pribadi atau sifat-sifat tokoh.

Penokohan adalah gambaran jelas tentang suatu tokoh yang ditampilkan dalam sebuah cerita (Jones dalam Nurgiyantoro, 2015, hlm. 247).

Menurut Nurgiyantoro (2015, hlm. 247), penokohan atau karakterisasi merujuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan sifat dan sikap tertentu dalam sebuah cerita.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penokohan merupakan cara pengarang menggambarkan pelaku-pelaku yang berperan dalam cerita yang dibuatnya.

2.2.4 Latar

Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2015, hlm. 302), makna tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial ketika peristiwa-peristiwa yang dikisahkan terjadi, semuanya dikemukakan pada latar, yang disebut juga sebagai titik tumpu.

Nurgiyantoro (2015, hlm. 314-322) menjelaskan bahwa latar digolongkan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial.

1) Latar Tempat

Istilah "latar tempat" mengacu pada *setting* terjadinya sebuah fiksi. Tempat dengan inisial tertentu, lokasi dengan nama tertentu, dan lokasi tanpa nama berbeda adalah unsur tempat yang digunakannya. Tempat yang merupakan lokasi dunia nyata disebut sebagai "tempat bernama". Tempat dengan inisial tertentu juga mengacu pada tempat tertentu. Inisial ini biasanya merupakan huruf pertama (kapital) dari nama tempat. Seringkali, latar tempat yang tidak memiliki nama yang jelas hanyalah gambaran tentang jenis dan ciri umumnya, seperti desa, sungai, jalan, hutan, kota, dan sebagainya. (Nurgiyantoro, 2015, hlm. 314).

2) Latar Waktu

Nurgiyantoro (2015, hlm. 318) berpendapat latar waktu merupakan persoalan "kapan" peristiwa yang digambarkan dalam sebuah karya fiksi itu terjadi terkait dengan latar waktu. Karena pada hakikatnya saling terkait, maka latar tempat dan sosial juga harus terkait dengan latar waktu. Suka atau tidak suka, setting akan bergeser seiring berjalannya waktu, sehingga cerita harus terjadi pada waktu tertentu.

3) Latar Sosial/Budaya

Nurgiyantoro (2015, hlm. 322), menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan “latar sosial” adalah aspek-aspek perilaku masyarakat dan kehidupan sosial yang digambarkan dalam karya fiksi. Tatanan kehidupan sosial masyarakat mencakup beberapa persoalan dengan cakupan yang cukup luas. Seperti telah dikemukakan sebelumnya, latar belakang sosial seseorang dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, kepercayaan, cara pandang hidup, cara berpikir dan bertindak, serta faktor spiritual lainnya. Status sosial tokoh, seperti rendah, menengah, atau tinggi juga terkait dengan latar belakang sosialnya.

2.2.5 Sudut Pandang

Sudut pandang pada hakikatnya merupakan strategi, taktik, siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan cerita (Nurgiyantoro, 2015: 338).

Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2015: 338) mendefinisikan sudut pandang sebagai cara pengarang dalam menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk sebuah cerita dalam sebuah karya fiksi.

2.2.6 Bahasa

Sastra dapat diekspresikan melalui bahasa. Bahasa adalah satu-satunya cara sastra untuk mengatakan bahwa ia ingin menyampaikan atau berbicara dengan sesuatu. Fungsi utama bahasa dalam sastra merupakan juga fungsi komunikatifnya. (Nurgiyantoro, 2015, hlm. 364).

Fowler (dalam Nurgiyantoro, 2015, hlm. 364) menjelaskan bahwa apapun yang dikatakan pengarang atau bagaimana pembaca menafsirkannya pasti akan melibatkan bahasa. Manipulasi bahasa pengarang selalu secara langsung menguasai struktur fiksi dan segala sesuatu yang dikomunikasikannya.

2.2.7 Moral/Amanat

Menurut Nurgiyantoro (2015, hlm. 430), moral merupakan representasi ideologi pengarang, yaitu mencerminkan pandangan hidup pengarang, pandangan tentang nilai-nilai pengarang, pandangan tentang nilai-nilai kebenaran, dan hal ingin disampaikan.

Kenny (dalam Nurgiyantoro, 2015, hlm. 430) berpendapat bahwa moral dalam sebuah karya sastra dimaksudkan untuk menyarankan pelajaran moral praktis tertentu yang dapat diambil dari cerita yang sedang dibahas.

Moral merupakan sebuah pesan yang terkandung dalam suatu karya yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca. Pengertian moral identik dengan tema yang sebenarnya tidak selalu mengacu pada maksud yang sama. Di samping tidak memiliki nilai langsung sebagai saran yang ditujukan kepada pembaca, tema bersifat lebih kompleks daripada moral. Dengan demikian, moral dapat dilihat sebagai salah satu wujud tema dalam bentuk yang lebih sederhana, tetapi tidak semua tema merupakan moral (Kenny dalam Nurgiyantoro, 2015, hlm. 429).

2.3 Landasan Teori

2.3.1 Sejarah Anime

Anime (アニメ) adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan film animasi Jepang. Kata *anime* berasal dari kata *animation* yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeshon* (アニメーション) dan disingkat menjadi *anime*. Kebanyakan orang menggunakan kata *anime* untuk membedakan antara film animasi buatan Jepang dengan non Jepang.

1) Anime Generasi Pertama

Pada tahun 1913, Hekoten Shimokawa, Koichi Junichi dan Kitayama Seitaro melakukan percobaan animasi pertama dalam mengawali sejarah animasi di Jepang.

2) Anime Generasi Kedua

Murato Yosuji, Kimura Hakuzan, Yamamoto Sanae, dan Ofuji Noboro merupakan murid Kitayama Seitaro yang merupakan seorang animator dan mereka telah banyak bekerja di studio milik Kitayama Seitaro. Masaoka Kenzo yang seorang animator juga membuat studio yang lebih kecil. gempa bumi besar Kanto (*Great Kanto earthquake*) yang terjadi pada tahun 1923 telah menghancurkan

studio milik Kitayama. Para animator yang selamat dari gempa tersebut telah mendirikan studio animasi milik mereka sendiri.

Momotaro (Peach Boy) merupakan anime yang dibuat pada tahun 1918 dengan menggunakan cerita tentang sebuah tempat di Jepang. Divine Sea Warriors adalah nama yang diberikan untuk anime bentuk pendek pertama selama Perang Dunia II. Pada masa itu, animasi tidak lagi diproduksi secara besar-besaran akibat perang yang sedang berlangsung di Jepang.

3) Anime Generasi Berikutnya

Anime di televisi pada tahun 1960-an mayoritas masih ditujukan kepada anak-anak, karena cerita yang dipertunjukkan masih selalu bertema tentang kebaikan melawan kejahatan dan sesuatu yang lucu. Meskipun begitu, ada beberapa anime dengan plot yang sedikit mendalam tetapi semua masih tetap menitikberatkan pada pertentangan antara kebaikan dan kejahatan, seperti *8-Man* yang menceritakan bahwa tokoh utamanya mati terbunuh kemudian dihidupkan kembali sebagai *cyborg* atau bahkan *Mach Go Go Go*.²

Penelitian terhadap *anime Mirai no Mirai* ini menggunakan teori psikologi sastra. Walgito (dalam Wiyatmi, 2011, hlm. 7) berpendapat bahwa psikologi adalah bidang studi yang menyelidiki dan memahami tindakan atau perilaku yang dianggap sebagai manifestasi dari kehidupan psikis individu. Karena sastra dan psikologi sama-sama berbicara tentang manusia, analisis psikologis terhadap karya sastra, khususnya fiksi dan drama, sepertinya tidak terlalu berlebihan. Perbedaannya terletak pada fakta bahwa psikologi membahas manusia yang diciptakan Tuhan dalam kehidupan nyata di dunia nyata, sedangkan sastra membahas manusia yang diciptakan (dibayangkan) oleh pengarang.³

Menurut Wellek dan Warren (1990), ada empat kemungkinan interpretasi psikologi sastra. Yang pertama menyelidiki psikologi pengarang sebagai suatu pribadi, yang kedua menyelidiki proses kreatif, dan yang ketiga menyelidiki jenis-

² www.animindo.net "sejarah singkat anime".

³ www.academia.edu "sastra dan psikologi".

jenis sastra dan hukum-hukum psikologis. Studi keempat melihat bagaimana sastra mempengaruhi pembaca.⁴

Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan pengertian ketiga yaitu penelitian menggunakan hukum-hukum psikologi yang diterapkan pada karya sastra, khususnya pada psikologi perkembangan.

2.3.2 Teori Psikologi Perkembangan

Perkembangan dalam ilmu psikologi merupakan sebuah perubahan secara kualitatif pada jasmani dan rohani manusia yang saling berkesinambungan menuju ke arah yang lebih baik atau ke arah yang sempurna. (Muhibbin Syah, 2004, hlm. 41).

Menurut Zulkifli dalam Asrori (2020, hlm. 36), perkembangan merupakan perubahan yang terus menerus dialami, tetapi menjadi kesatuan. Perkembangan berlangsung perlahan-lahan melalui dari masa ke masa.

Psikologi perkembangan adalah salah satu cabang psikologi yang mengkaji tentang masalah-masalah perkembangan manusia mulai dari usia awal pembentukan sampai usia akhir (Kayyis, 2019, hlm. 6).

Menurut Deswita dalam Kayyis (2019, hlm. 41), psikologi perkembangan adalah cabang dari disiplin psikologi yang mempelajari tentang perubahan-perubahan dan perkembangan struktur fisik, perilaku, dan fungsi mental manusia dalam berbagai tahap kehidupannya, mulai dari konsepsi hingga menjelang kematiannya. Dalam membahas psikologi perkembangan terdapat beberapa teori, salah satunya yaitu teori psikologi perkembangan kognitif.

2.3.3 Sejarah Perkembangan Kognitif

Dalam sejarahnya dikatakan bahwa kepindahan Kurt Lewin ke Amerika Serikat dengan tujuan mengejar Nazi Jerman sebelum Perang Dunia II memicu perkembangan psikologi kognitif. Dari universitas di Iowa dan Massachusetts

⁴ www.wordpress.com "psikologi sastra".

tempat dia bekerja, Lewin menyebarkan teori-teorinya yang berbasis teori lapangan tentang psikologi Gestalt ke seluruh Amerika Serikat.

Teori lapangan ini seperti diketahui, membahas proses psikologik yang terjadi dalam diri seseorang. Dengan kata lain, teori perkembangan mempelajari unsur *O* (organisme) yang dalam teorinya Tolman mengatakan bahwa mempelajari unsur *O* harus dilakukan dengan mencari hubungan antara *B* (*behavior* atau tingkah laku) dengan *S* (*situation*) dan *A* (*antecedent* atau peristiwa sebelumnya). Hubungan *S-R* dalam teori Thorndike, menurut Tolman perlu dijadikan hubungan *S-O-R*. Oleh karena hubungan *S-O-R*, teori psikologi lapangan mendapat tempat di bidang psikologi di Amerika Serikat. Behaviorisme, yang kemudian berkembang menjadi teori kognitif, mendominasi psikologi saat itu.⁵

2.3.4 Pengertian Kognitif

Kognitif merupakan salah satu ranah dalam taksonomi pendidikan. Potensi intelektual yang meliputi tahapan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesa, dan evaluasi dikenal sebagai pemahaman kognitif. Kognitif berarti persoalan yang berkaitan dengan perkembangan kemampuan rasional (akal).⁶

2.3.5 Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget

Jean Piaget lahir pada tanggal 9 Agustus 1896 di Neuchatel, Swiss. Ayahnya adalah seorang sejarawan yang berspesialisasi dalam sejarah abad pertengahan dan ibunya adalah seorang yang aktif, cerdas, dan taqwa. Pada masa mudanya, ia mulai tertarik dengan pelajaran biologi di sekolah, kemudian sejak remaja juga ia memfokuskan diri pada dua bidang, yaitu biologi dan filsafat pengetahuan. Setelah menyelesaikan studi formal, Piaget memutuskan untuk mendalami psikologi.

Di Laboratorium Binet, Paris pada tahun 1920, Piaget dan Dr. Theophile Simon mengembangkan tes penalaran. Piaget menarik ide-ide yang memengaruhi pemikirannya di kemudian hari dari pengalaman tersebut, yaitu: 1) Anak dengan jawaban yang salah lebih menarik perhatian Piaget daripada anak dengan jawaban

⁵ Saleh Adnan Achiruddin, *Pengantar Psikologi* (Makassar: Aksara Timur, 2018), hlm. 186-187.

⁶ www.wordpress.com "teori Piaget".

yang benar. 2) Piaget menemukan suatu metode yang berbeda untuk mempelajari Inteligensi. 3) Piaget berpikir bahwa pemikiran logika abstrak dapat dikaitkan untuk memahami pemikiran anak.

Selama penelitiannya, Piaget menjadi semakin yakin akan adanya perbedaan antara proses berpikir anak-anak dan orang dewasa. Piaget mencoba menemukan penyebab perkembangan kognitif. Piaget beranggapan bahwa perkembangan kognitif disebabkan oleh faktor sosial. Setelah mengadakan penelitian, Piaget mengubah anggapan tersebut dengan lebih menekankan peran tindakan anak sebagai sumber perkembangan kognitif. (Suparno, 2001, hlm. 11-15).

Menurut Piaget, mengerti adalah suatu proses adaptasi intelektual saat pengalaman dan ide baru berinteraksi dengan hal yang sudah diketahui untuk membentuk struktur pengertian baru (Von Glaserfeld, 1988; Shymansky, 1992). Setiap orang mempunyai struktur pengetahuan awal (skema) yang berperan sebagai suatu filter dan fasilitator terhadap berbagai ide dan pengalaman yang baru. Skema seseorang dapat berkembang dan berubah dengan melalui proses asimilasi dan akomodasi ketika dihadapkan dengan pengalaman yang baru. Dengan demikian, skema seseorang selalu dikembangkan, diperbaharui bahkan diubah untuk dapat memahami tantangan pemikiran dari luar. Proses ini disebut proses adaptasi pikiran.

Tahapan perkembangan kognitif seorang anak dikelompokkan menjadi empat tahap, yaitu: tahap sensorimotor, tahap praoperasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal.

2.1.1.1 Tahap Sensorimotor

Tahap sensorimotor merupakan tahap paling awal dalam perkembangan kognitif. Tahap ini terjadi pada waktu bayi lahir sampai sekitar berumur 2 tahun. (Piaget & Inhelder dalam Suparno, 2001, hlm. 26).

Pada tahap ini kecerdasan anak lebih banyak bertumpu pada bagaimana mereka menggunakan panca inderanya untuk berinteraksi dengan lingkungannya, seperti melihat, menyentuh, mendengar, dan mencium. Konsep anak tentang suatu

objek bergerak dari tahap "tidak punya ide" ke tahap "sudah punya ide" selama tahap sensorimotor. Dari "tidak memiliki konsep" menjadi "sudah memiliki konsep", pemahaman anak tentang sebab akibat juga tumbuh. (Suparno, 2001, hlm. 26). Piaget membagi tahap sensorimotor dalam enam periode, yaitu:

1) Periode Refleksi

Periode ini dimulai saat bayi lahir dan berlangsung selama kurang lebih satu bulan. Banyak perilaku bayi yang bersifat refleks, spontan, tidak terkendali, dan sulit dibedakan. Tindakan bayi dipicu oleh rangsangan eksternal, yang ditanggapi secara refleks oleh bayi. Selama periode ini, menghisap, menyentuh, menangis, dan menggerakkan tangan dan kepala adalah refleks utama. (Suparno, 2001, hlm. 30).

Menurut Piaget (dalam Suparno, 2001, hlm. 30), seorang bayi akan mengalami kesulitan dalam menyusu jika dibiasakan makan dengan sendok. Sementara itu, ia akan semakin terampil jika dibiarkan menghisap susu ibu.

2) Periode Kebiasaan

Periode ini berkembang saat bayi berusia 1-4 bulan. Suparno (2001, hlm. 33) menjelaskan bahwa bayi membentuk kebiasaan pertamanya dengan mencoba sesuatu yang baru dan melakukannya lagi. Tidak ada perbedaan antara sarana dan hasil dalam kebiasaan ini berdasarkan skema sensorimotor.

Hasil diperoleh hanya secara kebetulan karena adanya gerak yang mengarah ke situ, tanpa diketahui bahwa sarana (gerakan) itu memang dipilihnya (Piaget & Inhelder dalam Suparno, 2001, hlm. 33). Pada periode ini, seorang bayi mulai membedakan benda-benda di dekatnya dan koordinasi Tindakan bayi mulai berkembang dengan penggunaan mata dan telinga.

3) Periode Reproduksi Kejadian yang Menarik

Periode ini berkembang saat bayi berusia 4-8 bulan. Pada periode ini juga seorang bayi mulai menjamah dan memanipulasi objek apapun yang ada di sekitarnya (Piaget & Inhelder dalam Suparno, 2001, hlm. 35).

4) Periode Koordinasi Skemata

Bayi memasuki periode ini antara usia 8 dan 12 bulan. Selama periode ini, bayi mulai membedakan antara sarana dan akibat tindakan. Dia sudah mengetahui

skema yang perlu dikoordinasikan untuk mendapatkan hasil dan metode yang digunakan untuk mencapainya. (Piaget & Inhelder dalam Suparno, 2001, hlm. 39).

5) Periode Eksperimen

Periode ini berkembang saat bayi berusia 12-18 bulan. Suparno (2001, hlm. 41) menjelaskan bahwa anak mulai mengembangkan cara-cara baru untuk mencapai tujuan dengan cara bereksperimen. Anak akan mulai mencoba-coba dengan *trial and error* untuk menemukan cara baru yang berguna untuk memecahkan persoalan yang tidak dapat dipecahkan dengan skema yang ada.

Anak juga akan lebih mengamati bagaimana benda-benda di sekitarnya bertingkah laku dalam situasi yang baru. Anak akan dapat mengadaptasi situasi yang tidak dikenalnya untuk pertama kalinya. (Wadsworth dalam Suparno, 2001, hlm. 42).

6) Periode Representasi

Periode ini berkembang saat bayi berusia 18-24 bulan. Pada periode ini, seorang anak sudah mulai dapat menemukan cara-cara baru yang tidak hanya berdasarkan rabaan fisis dan eksternal, tetapi juga dengan koordinasi internal dalam gambarannya (Piaget & Inhelder dalam Suparno, 2001, hlm. 43).

Suparno (2001, hlm. 43) menjelaskan pada periode ini anak mengembangkan sarana-sarana baru untuk memecahkan persoalan tanpa selalu bergantung pada *trial and error*. Anak mulai menggunakan simbol atau kata untuk menggantikan benda yang tidak ada.

2.1.1.2 Tahap Praoperasional

Tahap ini dicirikan dengan adanya fungsi semiotik. Seorang anak menyatakan atau menjelaskan suatu objek yang saat itu tidak berada bersama subjek dengan menggunakan simbol atau tanda. Cara berpikir simbolik ini diungkapkan dengan penggunaan bahasa pada masa anak mulai berumur 2 tahun. Seorang anak dapat mengungkapkan dan membicarakan suatu hal yang sudah terjadi karena adanya simbol tersebut. Tahap ini juga dicirikan dengan pemikiran intuitif anak. (Suparno, 2001, hlm. 49).

Piaget (dalam Suparno, 2001, hlm. 49) membedakan tahap praoperasional ini atas dua bagian, yaitu tahap simbolis dan tahap intuitif.

1. Tahap Simbolis (Umur 2-4 Tahun)

Tahap simbolis terjadi pada anak usia 2 tahun hingga usia 4 tahun, saat representasi suatu objek diekspresikan melalui bahasa, gambar, dan permainan khayalan. Pemikiran anak pada tahap ini yaitu pemikiran dengan menggunakan simbol atau tanda, berkembang sewaktu seorang anak mulai suka menirukan sesuatu.

a) Imitasi Tidak Langsung

Anak dapat menirukan sesuatu objek atau kejadian yang sekarang ini sudah tidak ada lagi. Anak dapat mengingat/menggambarkan secara mental kelakuan sebelumnya. (Wadsworth dalam Suparno, 2001, hlm. 51).

b) Permainan Simbolis

Anak sudah dapat mulai bermain mobil-mobilan dengan balok-balok kayu kecil. Sifat permainan ini adalah imitatif, yaitu mencoba meniru objek atau kejadian yang pernah dialami. (Suparno, 2001, hlm. 51)

c) Menggambar

Anak mulai suka menggambar sesuatu dengan pensil atau alat tulis yang lain.

d) Gambaran Mental

Gambaran mental adalah penggambaran pikiran suatu objek atau pengalaman yang lampau melalui pikiran. Piaget menemukan bahwa gambaran mental anak-anak sebagian besar statis selama tahap praoperasional. Anak terus melakukan kesalahan sistematis saat mendeskripsikan gerakan atau transformasi yang diamati. (Suparno, 2001, hlm. 54).

e) Bahasa Ucapan

Anak menggunakan suara untuk menyampaikan gambar dari hal-hal atau peristiwa. Pada awalnya, anak hanya menggunakan satu kata untuk membentuk sebuah kalimat, namun ia akan segera dapat berbicara dalam bahasa tersebut. Seorang anak biasanya memiliki kemampuan untuk berbicara dan menggunakan

tata bahasa dari bahasa ibunya pada usia 4 tahun. (Wadsworth dalam Suparno, 2001, hlm. 55).

2. Bahasa

Menurut Piaget (dalam Suparno, 2001, hlm. 55), perkembangan bahasa anak pada tahap praoperasional merupakan transisi dari egosentrisitas ke interaksi sosial. Seorang anak memperoleh bahasa lisan dengan cara yang sama seperti mereka memperoleh ilmu-ilmu lain, contohnya pembentukan dan konstruksi bahasa.

3. Pemikiran Intuitif (Umur 4-7 Tahun)

Menurut Piaget (dalam Suparno, 2001, hlm. 60), pemikiran intuitif terjadi pada anak usia 4 tahun hingga usia 7 tahun dengan pemikiran yang secara bertahap berkembang pesat ke arah konseptualisasi. Meski begitu, anak masih mengalami operasi yang tidak lengkap dengan suatu bentuk pemikiran yang semi-simbolis atau penalaran intuitif yang tidak logis, karena perkembangan tersebut belum penuh.

Pemikiran intuitif merupakan persepsi langsung akan dunia luar tetapi tanpa dipikirkan terlebih dahulu. Representasi suatu objek didasarkan pada persepsi pengalaman sendiri, tidak pada penalaran.

4. Ciri-ciri Pemikiran Lain

a) Pemikiran Egosentris

Anak tidak dapat memahami perspektif orang lain pada tahap ini. Egosentrisme ini tertanam dalam perkembangan kognitif anak, menandakan bahwa pikiran anak kurang memiliki diferensiasi (perbedaan). Seorang anak tidak dapat membedakan antara pikirannya sendiri dan pikiran orang lain. (Suparno, 2001, hlm. 62-63).

b) Adaptasi yang Tidak Disertai Gambaran Akurat

Anak yang berumur 4 atau 5 tahun sudah dapat pergi ke dan pulang dari sekolah sendiri. Namun, menurut Piaget, anak belum bisa menggambarkan rute dari sekolah sampai ke rumahnya. Pada usia tersebut, ingatan anak masih bersifat sensorimotor dan belum mampu menyajikan ingatan secara utuh. Ia mempunyai banyak ingatan dari berbagai pengalaman, tetapi belum siap untuk menyajikan

seluruh pengalaman itu secara terstruktur. (Piaget & Inhelder dalam Suparno, 2001, hlm. 63).

c) Reversibilitas Belum Terbentuk

Pemikiran seseorang yang sudah reversibel (bolak-balik) akan dapat mengikuti garis pemikirannya kembali ke semula. Ia dapat mengulangi lagi gambarannya dari belakang ke depan. Pada tahap praoperasional, konsep reversibel anak belum terbentuk secara lengkap. (Suparno, 2001, hlm. 64).

d) Pengertian Kekekalan Belum Lengkap

Pada tahap praoperasional, seorang anak belum memiliki konsep kekekalan. Kekekalan adalah konsep yang menyatakan bahwa jumlah atau kuantitas suatu benda tetap sama meskipun ada perubahan unsur-unsurnya. (Suparno, 2001, hlm. 65).

e) Klasifikasi Figuratif

Anak pada tahap praoperasi membuat klasifikasi benda berdasarkan pengetahuan figuratif. Ia tidak menyusun objek hanya berdasarkan kesamaan dan perbedaan, tetapi juga menjajarkan semuanya. Akibatnya, koleksi gambaran itu terlalu luas, (Piaget & Inhelder dalam Suparno, 2001: 66).

f) Relasi Ordinal

Anak umur 4-5 tahun masih akan mengalami kesulitan untuk menyusun angka berurutan. Pada umur 5-6 tahun, anak mulai dapat menyusunnya, tetapi masih dengan satu dua kesulitan serta masih sering membuat banyak kesalahan dalam menyusunnya. (Piaget & Inhelder dalam Suparno, 2001, hlm. 67).

g) Kausalitas

Pada kausalitas, seorang anak yang telah melewati usia 3 tahun mulai banyak mengajukan pertanyaan dengan “mengapa”. Pada masa itu anak menginginkan suatu jawaban akhir. Anak akan terus bertanya jika belum dijawab. Anak mulai menyadari konsep “sebab akibat”, meskipun belum menangkap keseluruhannya. (Piaget & Inhelder dalam Suparno, 2001, hlm. 67).

2.1.1.3 Tahap Operasi Konkret

Pada tahap ini anak sudah mengembangkan operasi-operasi logis. Operasi tersebut bersifat *reversible* yang berarti dapat dikembalikan kepada awalnya lagi. Operasi ini selalu mengandung sifat kekekalan (konservasi) dan berkaitan dengan sistem operasi yang lebih menyeluruh. Tahap operasi konkret anak masih menerapkan logika berpikir pada barang-barang yang konkret dan belum bersifat abstrak apalagi hipotetis. (Suparno, 2001, hlm. 69). Ciri-ciri operasi konkret lainnya yaitu: adaptasi dengan gambaran yang menyeluruh, melihat dari berbagai macam segi, seriasi, klasifikasi, konsep bilangan lebih berkembang, sudah dapat melihat ruang waktu dan kecepatan, kausalitas lebih mendalam, probabilitas mulai terbentuk, penalaran yang masih tidak dapat melihat persoalan secara menyeluruh, serta egosentrisme sudah mulai berkurang.

2.1.1.4 Tahap Operasi Formal

Tahap operasional formal, yang dimulai ketika anak berusia 11 atau 12 tahun atau lebih, merupakan tahap akhir perkembangan kognitif. Remaja dapat berpikir logis, menggunakan pemikiran teoretis formal berdasarkan proposisi dan hipotesis, serta menarik simpulan terlepas dari hal yang dapat diamatinya pada tahap ini. (Piaget & Inhelder, 1969; Piaget, 1981). Sifat pokok pada tahap ini adalah sebagai berikut:

1) Pemikiran Deduktif Hipotesis

Pemikiran deduktif adalah pemikiran untuk menarik simpulan yang spesifik dari sesuatu yang umum. Jika premis yang digunakan untuk membuat keputusan benar, maka simpulannya benar. (Wadsworth dalam Suparno, 2001, hlm. 89).

2) Pemikiran Induktif Sainifik

Pemikiran induktif adalah pengambilan simpulan yang lebih umum berdasarkan kejadian-kejadian yang spesifik. Pemikiran ilmiah mengacu pada jenis pemikiran ini. Anak sudah mulai mampu merumuskan hipotesis, merencanakan eksperimen, mengidentifikasi variabel kontrol, mencatat hasil, dan menarik kesimpulan pada tahap berpikir ini. Selain itu, mereka dapat secara bersamaan mempertimbangkan berbagai variabel. (Wadsworth dalam Suparno, 2001, hlm. 92).

3) Pemikiran Abstraksi Reflektif

Menurut Wadsworth (dalam Suparno, 2001, hlm. 95), abstraksi ini adalah abstraksi yang diperlukan untuk mencapai suatu pengetahuan matematis yang logis, yaitu suatu abstraksi tidak langsung terhadap objek itu sendiri.

2.3.6 Faktor Penting dalam Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget, paling sedikit ada empat faktor penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak, yaitu:

a) Perkembangan Organik dan Kematangan Sistem Saraf

Cara berpikir seseorang dipengaruhi oleh cara kerja struktur atau jaringan organik tertentu dalam tubuhnya. Cara berbagai jenis makhluk hidup memandang dunia dan lingkungannya dipengaruhi oleh berbagai struktur fisik dan sistem sarafnya. Perkembangan kecerdasan juga dipengaruhi oleh kematangan fisik seseorang. Piaget menjelaskan bahwa perkembangan kecerdasan awal seseorang secara signifikan dipengaruhi oleh kematangan struktural dan fisik mereka.

b) Latihan dan Pengalaman

Pemikiran atau kecerdasan seseorang dapat ditingkatkan dengan melatih berpikir, merumuskan masalah, memecahkannya, dan menarik simpulan. Dia akan lebih memahami dan mengembangkan cara berpikirnya saat dia mempraktikkan pemecahan masalah. Menurut Piaget, asimilasi dan adaptasi skema pengetahuan seseorang adalah proses pembentukan pengetahuan. Perkembangan proses pembentukan pengetahuan dipengaruhi oleh pengalaman. Sulit untuk menumbuhkan pengetahuan dan mengembangkan pemikiran seseorang tanpa pengalaman.

c) Interaksi Sosial dan Transmisi

Seorang anak dapat membandingkan pikiran dan pengetahuan yang telah dikembangkannya dengan orang lain melalui interaksi sosial. Seorang anak juga akan mendapat manfaat dari tantangan kelompok dalam mengasimilasi dan mengadaptasi skema pengetahuan mereka. Kecakapan bahasa dan kesadaran budaya juga merupakan indikator dari proses ini. Melalui orang tua dan

masyarakatnya, seorang anak belajar bahasa. Dengan interaksi tersebut bahasa seorang anak akan berkembang.

d) Ekuilibrasi

Ekulibrium atau adanya mekanisme internal merupakan salah satu faktor yang paling penting dalam perkembangan pemikiran seorang anak. Seorang anak yang mengalami ketidakseimbangan (*disequilibrium*) dalam dirinya ketika berhadapan dengan lingkungan luar, maka ada usaha intrinsik untuk mengusahakan ekulibrium dengan cara melakukan asimilasi atau akomodasi. Proses untuk menjadi ekulibrium tersebut adalah ekuilibrasi. Ekuilibrasi sering juga disebut motivasi dasar seseorang yang memungkinkannya selalu berusaha memperkembangkan pemikiran dan pengetahuannya.

BAB 3

PEMBAHASAN

Dalam bab 3 ini penulis ingin menganalisis unsur intrinsik dalam anime *Mirai no Mirai*. Selain unsur intrinsik, penulis juga ingin menganalisis perkembangan kognitif dan faktor-faktor penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada tokoh Kun Chan dalam anime *Mirai no Mirai*.

3.1 Analisis Unsur Intrinsik Anime Mirai no Mirai

Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan karya sastra tersebut hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur yang secara nyata akan dijumpai ketika orang membaca karya sastra. (Nurgiyantoro, 2015, hlm. 30)

Unsur-unsur intrinsik merupakan bagian untuk membangun sebuah cerita fiksi. Adapun unsur-unsur intrinsik yang akan dibahas oleh penulis adalah tokoh dan penokohan, latar (waktu, tempat dan sosial), dan amanat yang terdapat dalam anime *Mirai no Mirai*.

3.1.1 Tema

Hartoko & Rahmanto (dalam Nurgiyantoro, 2015, hlm. 115) mengemukakan bahwa tema sebuah karya sastra adalah gagasan mendasar dan menyeluruh yang mendasari karya tersebut, dimasukkan ke dalam teks sebagai struktur semantik, dan terkait dengan persamaan atau perbedaan.

Adapun tema dalam anime *Mirai no Mirai* adalah menceritakan tentang bagaimana artinya suatu kebersamaan suatu keluarga. Orang tua dengan kekurangan mereka yang tidak menyerah untuk belajar mengurus kedua anaknya.

3.1.2 Tokoh dan Penokohan

Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2015, hlm. 247) mengemukakan bahwa tokoh cerita adalah orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama, yang diartikan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan dalam tindakan yang dilakukan. Sedangkan

penokohan atau karakterisasi menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak tertentu dalam sebuah cerita.

Adapun Tokoh dan penokohan dalam anime *Mirai no Mirai* adalah sebagai berikut:

1. Kun Chan

Dalam anime *Mirai no Mirai*, Kun Chan adalah tokoh utama karena dari awal permasalahan hingga akhir cerita Kun Chan selalu dilibatkan. Kun Chan adalah seorang anak balita dengan rambut pendek berwarna coklat. Karena sikapnya yang merujuk dalam tindakan yang buruk dan memulai terjadinya konflik menjadikan tokoh Kun Chan sebagai tokoh antagonis. Seperti sikap Kun Chan yang tidak mau diatur, selalu bertindak sendiri, membuat rumah berantakan dengan mainannya, dan tingkah lain dengan mengganggu adiknya, Mirai Chan. Walaupun begitu, Kun Chan termasuk tokoh bulat karena Kun memiliki berbagai sisi kepribadiannya.



Dalam hal ini penulis menemukan beberapa penokohan atau perwatakan pada tokoh Kun Chan adalah sebagai berikut:

a) Periang

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, periang adalah orang yang suka bergembira atau waktu yang baik untuk melakukan sesuatu, seperti yang digambarkan ketika Kun Chan sedang menunggu ibunya yang akan pulang dari rumah sakit. Tokoh Kun Chan termasuk seorang anak balita yang periang, berikut kutipan bahwa Kun Chan periang:

ばあば : くんちゃんお母さんこれから帰って来るって。
 くんちゃん : ほんと？
 ばあば : ほんと。楽しみ？
 くんちゃん : 楽しみっ！

Baaba : Kun chan, Okaasan korekara kaette kurutte.
Kun Chan : Honto?
Baaba : Honto. Tanoshimi?
Kun Chan : Tanoshimi!

Nenek : “Kun Chan! Mama sudah mau datang loh!”
 Kun Chan : “Sungguh?”
 Nenek : “Sungguh. Senang ya?”
 Kun Chan : “Senangnya!”

(*Mirai no Mirai*, 02:47 – 02:55)

Dari kutipan di atas terlihat bahwa Kun Chan adalah seorang anak yang periang. Kun Chan yang sangat bersemangat ketika diberitahu oleh nenek jika ibunya akan sampai tidak lama lagi. Saat neneknya bertanya pun Kun Chan menjawab dengan suara yang bersemangat.

b) Cemburu

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, cemburu adalah situasi ketika merasa tidak atau kurang senang melihat orang lain beruntung dan sebagainya, seperti yang digambarkan ketika Kun Chan tidak senang melihat adiknya lebih diperhatikan oleh kedua orang tuanya. Tokoh Kun Chan memiliki kecemburuan terhadap adiknya, Mirai. Berikut kutipan bahwa Kun Chan cemburu:

お母さん : どうしたの？
 くんちゃん何したの？
 仲良くするって約束したじゃない！
 くんちゃん : 仲良くできないの。
 お母さん : お願い、赤ちゃんを大事大事して。
 くんちゃん : できなの。
 お母さん : ねえお願い！
 くんちゃん : できない！
 お母さん : くんちゃん！

くんちゃん : で・き・な・いーっ!!!

Okaasan : *Doushitano?*
Kun chan nanishitano?
Nakayoku surutte yakusokushita jyanai!
Kun Chan : *Nakayoku dekinaino.*
Okaasan : *Onegai, akachan o daijidaijishite.*
Kun Chan : *Dekinaino.*
Okaasan : *Nee onega!.*
Kun Chan : *Dekinai!!*
Okaasan : *Kun Chan!*
Kun Chan : *De – ki – na – i!!!*

Ibu : “Ada apa itu? Kun Chan, apa yang sudah kamu perbuat?
 Kamu janji mau akrab dengannya kan?”
 Kun Chan : “Aku engga bisa baik pada dia.”
 Ibu : “Mama mohon jaga baik-baik bayinya!”
 Kun Chan : “Engga bisa!”
 Ibu : “Mama mohon!”
 Kun Chan : “Engga bisa!”
 Ibu : “Kun Chan!”
 Kun Chan : “Eng – ga – bi – sa!”

(*Mirai no Mirai*, 13:55 – 14:10)

Kutipan di atas ketika Kun Chan mengganggu adiknya yang sedang tertidur. Kun Chan mengganggu adiknya karena cemburu melihat ayah dan ibunya yang lebih memperhatikan adiknya dibanding dirinya. Ia mengganggu dengan menarik-narik kuping dan pipinya, dan menekan-nekan hidungnya hingga adiknya terbangun dan menangis. Tidak lama ibu datang karena mendengar suara tangisan. Ibu memarahi Kun Chan dan memohon kepada Kun Chan agar memperlakukan adiknya dengan baik karena Kun Chan sudah berjanji akan menjadi kakak yang baik untuk adiknya. Namun karena rasa cemburunya Kun Chan mengatakan jika ia tidak bisa menjadi kakak yang baik untuk adiknya.

c) Manja

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, manja adalah kurang baik adat kelakuannya karena selalu diberi hati, tidak pernah ditegur (dimarahi), dituruti semua kehendaknya, dan sebagainya. Manja merupakan gejala yang normal pada anak-anak usia 4-6 tahun untuk selalu memperoleh perhatian orang tua atau

lingkungannya terhadap diri sendiri, biasanya disebabkan oleh terpecahnya perhatian orang tua kepada adiknya atau karena semakin berkurangnya perhatian orang tua bersamaan dengan semakin besarnya anak itu. Selain memiliki watak periang, Kun Chan juga adalah seorang anak balita yang manja, terutama kepada ibunya. Seperti yang digambarkan ketika Kun Chan yang tidak ingin ibunya untuk pergi bekerja. Berikut kutipan bahwa Kun Chan manja:

お母さん : くんちゃん、お母さん今日明日出張のお仕事でないからね。

くんちゃん : いやっ!

お母さん : いい子でお留守番しててね。

くんちゃん : いや~!

お母さん : 出そうになったら、お父さんにちゃんと言ってね。

くんちゃん : 行かないで~

くんちゃん : お母さんだっこ! 行かないで! お母さん行かないで!

。。。。

くんちゃん : お母さんがいい。お父さんイヤだ!

クンちゃん : お父さんイヤだ!

Okaasan : Kunchan, okaasan kyoushita no shutchou no oshigoto denaikara ne.

Kun Chan : Iya!

Okaasan : Ii ko de orushuban shitete ne.

Kun Chan : Iya~!

Okaasan : Desou ni nattara, otousan ni chanto iitene.

Kun Chan : Ikanai de~

Kun Chan : Okaasan dakko! Ikanai de! Okaasan ikanai de!

...

Kun Chan : Okaasan ga ii. Otousan iyada!

Kun Chan : Otousan iyada!

Ibu : "Kun Chan. Mama mau pergi kerja dulu ya."

Kun Chan : "Engga mau!"

Ibu : "Jadi anak baik selama Mama pergi ya?"

Kun Chan : "Engga mau!"

Ibu : "Kalau mau pipis, bilang sama Papa ya."

Kun Chan : "Jangan pergi!"

Kun Chan : "Mama peluk aku! Jangan pergi! Mama jangan pergi!"

...

Kun Chan : "Aku mau sama Mama! Engga mau sama Papa."

Kun Chan : “Aku engga mau sama Papa!”
 (*Mirai no Mirai*, 25:28 – 26:05)

Dari kutipan di atas terlihat bahwa Kun Chan adalah seorang anak yang manja kepada ibunya. Saat ibunya mengatakan jika akan pergi bekerja, Kun Chan melarang ibunya untuk pergi. Ketika diantar ke sekolah pun Kun Chan tidak ingin dengan ayahnya. Kun Chan tidak ingin diurus oleh ayahnya, ia hanya ingin diurus oleh ibunya.

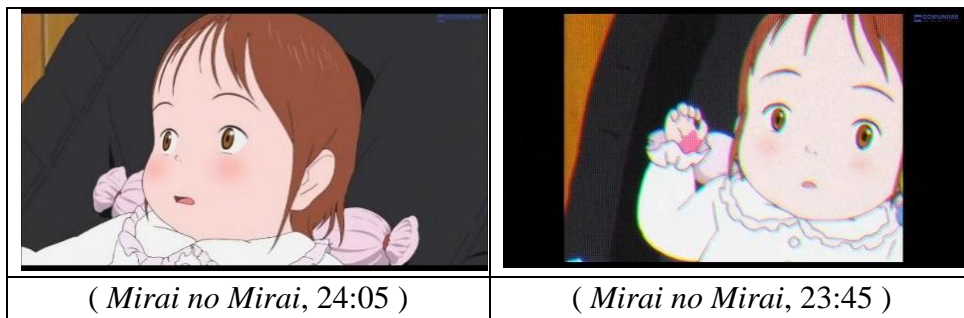
Dalam anime *Mirai no Mirai* juga diperlihatkan Kun Chan remaja. Berbeda dengan Kun Chan kecil, warna rambut pada Kun Chan remaja adalah hitam. Kun Chan remaja memakai seragam sekolah. Sikap tokoh Kun Chan remaja pun terlihat lebih dingin, namun peduli dan sayang terhadap adiknya. Tokoh Kun Chan termasuk dalam tokoh berkembang karena watak dan sifatnya yang berubah.



(*Mirai no Mirai*, 1:13:12)

2. Mirai Chan

Mirai Chan termasuk ke dalam tokoh utama karena kehadiran Mirai Chan sangat berpengaruh terhadap jalannya cerita. Mirai Chan adalah adik perempuan Kun Chan dengan memiliki ciri berambut pendek berwarna coklat muda. Mirai Chan memiliki tanda merah seperti ruam pada tangan kanannya. Mirai Chan merupakan tokoh protagonis karena tidak ada sikapnya yang merujuk pada kekerasan.



Dalam anime *Mirai no Mirai* ini juga memperlihatkan tokoh Mirai Chan remaja yang datang dari masa depan. Mirai Chan remaja memiliki ciri dengan rambut yang setengah panjang berwarna hitam dan selalu mengenakan seragam sekolah. Tanda merah seperti ruam pada tangan kanannya masih terlihat sampai Mirai Chan remaja. Tokoh Mirai Chan termasuk dalam tokoh yang berkembang karena adanya perubahan pada fisik dan perubahan warna rambut.



Adapun watak yang dimiliki oleh tokoh Mirai Chan remaja dalam *anime Mirai no Mirai*, yaitu sebagai berikut:

a. Peduli

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, kata peduli memiliki arti mengindahkan, memperhatikan, dan menghiraukan. Seperti yang digambarkan dalam anime *Mirai no Mirai*, tokoh Mirai Chan remaja peduli terhadap kakaknya dan keluarganya. Berikut kutipan bahwa Mirai Chan remaja adalah seorang yang peduli:

ミライちゃん ：たまにしかない休みなのに、意地悪して困らせたらかわいそうでしょ？

- ねえお兄ちゃん
 くんちゃん : くんちゃんかわいくないの
 ミライちゃん : え?
 くんちゃん : ミライちゃんやゆっこはかわいいの
 でもくんちゃんはかわいくないの
 ミライちゃん : あっ…えっ…そ…
 そんなことないよ!
 お兄ちゃんかわいいよ!
 くんちゃん : ううんかわいくないの
 ミライちゃん : かわいいよだからさ…
- Mirai Chan* : *Tamanishikanai yasuminano ni, ijiwarushite komarasetara kawaiisou desho? Nee oniichan.*
- Kun Chan* : *Kun Chan kawaikunaino.*
Mirai Chan : *E?*
Kun Chan : *Mirai Chan ya Yukko wa kawaiino Demo Kun Chan wa kawaikunaino.*
- Mirai Chan* : *Aa...ee...so...
 Sonna kotonaiyo!
 Oniichan kawaiiyo!*
- Kun Chan* : *Uun kawaikunaino*
Mirai Chan : *Kawaiiyo dakarasa...*
- Mirai Chan* : “Padahal hari liburanya Cuma sebentar, kalo kamu jaili dia kasihan ibu kan?
 Hei kakak!
- Kun Chan* : “Kun Chan enggak imut.”
Mirai Chan : “Eh?”
Kun Chan : “Mirai Chan dan Yukko imut.”
 “Tapi, Kun Chan enggak imut.”
- Mirai Chan* : “itu enggak benar, kakak imut lho.”
Kun Chan : “Enggak, aku enggak imut.”
Mirai Chan : “Imut lho. Jadi...”
- (*Mirai no Mirai*, 45:11 – 45:45)

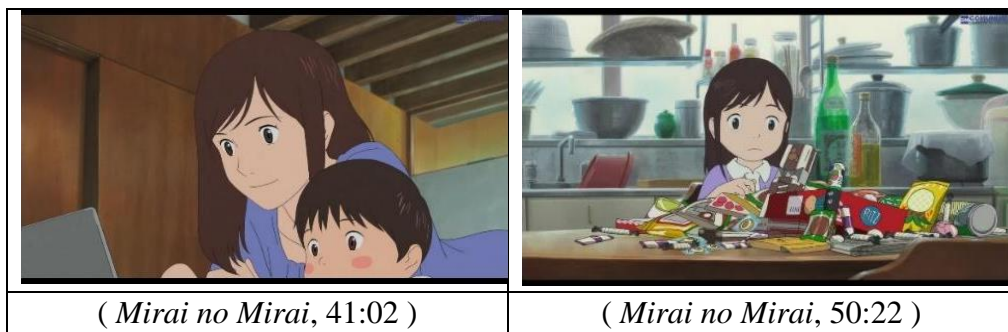
Dari kutipan di atas adalah ketika Kun Chan yang kembali masuk ke dalam dunia imajinasinya. Di dunia imajinasinya Kun Chan bertemu dengan Mirai Chan dari masa depan. Mirai Chan memberitahu Kun Chan jika hari libur ibu tidak lama, dan merasa kasihan jika ibu diganggu Kun Chan yang tidak mau diatur. Selain itu, ketika Kun Chan mulai menangis dan mengatakan bahwa dirinya tidak imut seperti

Mirai Chan dan Yukko, Mirai Chan berusaha untuk menghibur Kun Chan dengan mengatakan jika Kun Chan imut. Dari kedua hal tersebut membuat Mirai Chan menjadi tokoh yang peduli terhadap anggota keluarganya.

3. Ibu

Dalam *anime Mirai no Mirai*, tokoh Ibu merupakan tokoh tambahan karena kehadiran tokoh ibu tidak selalu diperlihatkan dalam cerita. Ibu adalah seorang pegawai swasta yang sedang cuti karena kehamilannya. Tokoh ibu memiliki ciri dengan rambut panjang berwarna coklat. Tokoh ibu termasuk dalam tokoh protagonis, karena tidak memiliki sifat yang merugikan tokoh lain. Tokoh ibu juga termasuk dalam tokoh berkembang.

Dalam *anime Mirai no Mirai* juga diperlihatkan tokoh ibu saat masih kecil. Tokoh ibu kecil memiliki sifat yang berbanding terbalik dengan tokoh ibu saat ini. Sifat ibu kecil sangat nakal seperti Kun. Ibu kecil memiliki ciri dengan rambut panjang berwarna hitam kecoklatan dan mengenakan baju berwarna ungu dengan kerah putih. Tokoh ibu termasuk dalam tokoh bulat karena memiliki berbagai sisi kepribadian dan kehidupan.



Dalam hal ini penulis menemukan beberapa penokohan dan perwatakan pada tokoh ibu adalah sebagai berikut:

a) Perhatian

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, perhatian adalah hal memperhatikan, apa yang diperhatikan atau minat. Ibu Kun Chan merupakan tokoh yang perhatian. Seperti digambarkan ketika ibu yang baru sampai rumah menanyakan keadaan Kun Chan. Berikut kutipan bahwa tokoh Ibu perhatian:

お母さん : ただいまくんちゃん。
 くんちゃん : お母さん、おかえりなさい。さみしかったよう！
 お母さん : カゼ治った？
 ごめんね家にいなくて。

Okaasan : *Tadaima Kun Chan.*
Kun Chan : *Okaasan, okaerinasai. Sabishikattayo!*
Okaasan : *Kazenaotta?*
Gommenne ie ni inakute.

Ibu : “Kami pulang, Kun Chan.”
 Kun Chan : “Mama, selamat datang. Aku rindu!”
 Ibu : “Demammu sudah turun?”
 “Maaf ya Mama baru pulang.”

(*Mirai no Mirai*, 05:55 – 06:05)

Kutipan di atas merupakan ketika Ibu baru pulang dari rumah sakit. Ibu menanyakan keadaan Kun Chan. Ibu yang khawatir dengan Kun Chan ketika ditinggal sendiri di rumah. Hal tersebut membuktikan jika ibu memperhatikan Kun Chan dan menjadikan tokoh yang memiliki watak perhatian.

b) Gigih

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, gigih adalah tetap teguh pada pendirian atau pikiran, keteguhan memegang pendapat atau mempertahankan pendirian, dan keuletan dalam berusaha. Selain perhatian, tokoh Ibu juga memiliki watak yang gigih. Seperti digambarkan ketika ibu yang masih kecil berusaha meminta izin neneknya untuk memelihara kucing. Berikut kutipan bahwa tokoh Ibu gigih:

くんちゃん : 何て書いたの?
 小女 : おばちゃんへねこがかいたいのです。おゆるしをください。
 くんちゃん : 猫?
 小女 : 私動物に好かれる性質でどんな子だってすぐ仲良くなるの。でもおばあちゃん動物アレルギーだから、絶対ダメだって。飼うなら「そとで飼いなさい！」って。でも外で飼ってるおうちなんてないよね。だから、お許しが出るまで、何十通でも書き続ける。おばあちゃんが根負けするまで、絶対やめないつもり。

Kun Chan : Nante kaitano?
Ko Onna : Obaachan e neko ga kaitainodesu. Oyurushi o kudasai.
Kun Chan : Neko?
Ko Onna : Watashi doubutsu ni sukarerutachi de donna ko datte, sugu nakayokuno. Demo, obaachan doubutsu aruregiidakara, zettai damedatte. Kaunara 'soto de kainasai!' tte. Demo soto de katteru ouchi nantenaiyone. Dakara, oyurushi ga deru made, nanjittsuu demo kaki tsudzukeru. Obaachan ga konmakesuru made, zettai yamenai tsumori.

Kun Chan : “Apa yang kamu tulis?”
 Gadis Kecil : “Nenek, aku mau kucing. Izinkan aku merawatnya!”
 Kun Chan : “Kucing?”
 Gadis Kecil : “Binatang suka padaku. Kadang binatang selalu akrab denganku. Namun, nenek alergi binatang, jadi beliau menolak. Dia bilang “rawat saja di luar!” tapi engga ada orang yang merawat binatang di luar ya? Karena itu, aku mau terus menulis sampai dia mau mengizinkan ku. Aku mau terus mengganggunya sampai dia menerimanya.”
 (*Mirai no Mirai*, 48:03 – 48:34)

Kutipan di atas merupakan ketika ibu kecil yang selalu ditolak oleh neneknya ketika ingin memelihara seekor kucing. Kemudian ibu kecil selalu berusaha untuk mendapatkan izin nenek dengan menuliskan apa yang diinginkan pada sebuah kertas dan diletakkan pada sepatu neneknya. Ibu kecil tidak akan pernah menyerah sampai mendapatkan izin dari neneknya.

4. Ayah

Tokoh Ayah dalam *anime Mirai no Mirai* merupakan tokoh tambahan karena kehadirannya tidak selalu diperlihatkan dalam cerita. Ayah Kun Chan adalah seorang arsitektur. Tokoh ayah memiliki ciri dengan rambut pendek berwarna hitam dan memakai kacamata. Dengan sikapnya yang tidak pernah marah, ayah termasuk ke dalam tokoh protagonis. Tokoh ayah juga termasuk ke dalam tokoh berkembang, karena adanya perubahan sikap yang dimiliki.



Dalam hal ini penulis menemukan beberapa penokohan dan perwatakan pada tokoh ayah adalah sebagai berikut:

a. Peragu

Peragu berasal dari kata ragu. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, kata ragu memiliki arti keadaan tidak tetap hati dalam mengambil keputusan, menentukan pilihan, dan sebagainya. Tokoh ayah adalah tokoh yang ragu pada kemampuan yang dimilikinya. Seperti digambarkan ketika tokoh ayah ragu dapat menggantikan peran ibu dalam keluarga. Berikut kutipan bahwa ayah ragu:

お父さん :ほんとに君の代わりが務まるのかな？
 お母さん :ミルク飲んでくれないから？
 お父さん :僕が抱いても全然泣きやまないのに、君は抱いただけでピタッと。

Otousan : *Hontoni kimi no kawari ga tsutomaru no kana?*
Okaasan : *Miruku nonde kurenaikara?*
Otousan : *Boku ga daite mo zenzen naki yamanai no ni, kimi wa daita dake de pitatto.*

Ayah : “Apa aku benar-benar bisa menggantikanmu?”
 Ibu : “Seperti beri bayinya susu?”
 Ayah : “Kalau aku gendong, dia selalu nangis. Tapi kalau kamu,
 dia langsung tenang.”

(*Mirai no Mirai*, 20:38 – 20:47)

Kutipan di atas ketika ayah dan ibu sedang mengobrol berdua di ruang makan. Ayah yang tidak yakin jika dapat menggantikan peran ibu dalam keluarganya terutama dalam mengurus Mirai Chan. Ayah khawatir Mirai Chan selalu menangis jika ia gendong, sebaliknya jika ibu yang menggendong, Mirai Chan akan tenang.

b. Rajin

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, kata rajin memiliki arti suka bekerja, getol, sungguh-sungguh bekerja, dan selalu berusaha giat. Meskipun tokoh ayah memiliki watak yang peragu, namun tokoh ayah adalah orang yang rajin. Seperti ketika ayah mulai melakukan pekerjaan rumah. Ayah selalu berusaha melakukan yang terbaik untuk menggantikan peran ibu. Berikut kutipan bahwa ayah adalah seorang yang rajin:

お父さん : ええとこのマークは…
 おおおり返る〜!
 あっ! もうこんな時間!
 さあ、お昼寝しましょうね〜

Otousan : *Eeto kono maaku wa...*
Oo! Sorikaeru~!
A! Mou kono jikan!
Saa, ohirune shimashoune~

Ayah : “Eh tombol ini.”
 “Oh dia ngambek”.
 “Oh, sudah waktunya!”
 “Nah, tidur siang yuk!”

(*Mirai no Mirai*, 26:12 – 26:46)

Kutipan di atas adalah kerepotannya ayah ketika menggantikan ibu untuk mengerjakan pekerjaan rumah tangga, mulai dari mencuci piring, mencuci baju menggunakan mesin cuci, membersihkan *bathtub* kamar mandi, sampai mengurus Mirai Chan yang sangat rewel. Walaupun kerepotan ayah tetap rajin mengerjakan semuanya dengan baik.

5. Kakek Buyut

Kakek buyut Kun Chan merupakan tokoh tambahan dalam *anime Mirai no Mirai* karena kehadirannya yang tidak selalu diperlihatkan dalam cerita. Kakek buyut adalah seorang militer. Tokoh kakek buyut diperlihatkan ketika Kun Chan menyerah dengan latihan mengendarai sepedanya dan marah kepada ayahnya. Tokoh kakek buyut memiliki ciri dengan rambut pendek berwarna hitam. Kakek buyut termasuk dalam tokoh protagonis karena tidak merugikan tokoh lain.



(*Mirai no Mirai*, 59:20)

Adapun watak yang dimiliki oleh tokoh kakek buyut adalah sebagai berikut:

a. Pantang Menyerah

Tokoh kakek buyut memiliki watak yang pantang menyerah. Adapun kutipannya adalah sebagai berikut:

青年	：あの木まででいいかい？
。。。	
青年	：お恵ちゃんは足が速いなあ 負けるかと思った

Seinen : *Ano ki made de iikai?*

....

Seinen : *Okei-chan wa ashi ga hayainaa
Makeruka to omotta*

Anak muda : “Garis akhirnya di pohon itu?”

....

Anak muda : “Kamu cepat juga”
“Aku kira sudah kalah.”

(*Mirai no Mirai*, 1:26:36 – 1:27:37)

Kutipan di atas adalah ketika Kun Chan pergi ke dunia imajinasinya. Kun Chan melihat usaha kakek buyut untuk mendapatkan nenek buyut. Kakek buyut melamar dengan menantang nenek buyut balapan lari dengan garis akhir sampai pohon yang telah ditentukan. Meskipun kakinya yang cacat karena kakinya terluka saat kapal yang dinaikinya terkena serangan saat perang, namun kakek buyut tidak menyerah untuk sampai di garis akhir.

3.1.3 Latar

Latar atau setting yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyoroti pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. (Abrams dalam Nurgiyantoro, 2015, hlm. 302)

Adapun latar tempat, waktu, dan sosial dalam *anime Mirai no Mirai* adalah sebagai berikut:

1. Tempat

Latar tempat merujuk pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Latar tempat tanpa nama jelas biasanya hanya berupa penyebutan jenis dan sifat umum tempat-tempat tertentu, seperti desa, sungai, jalan, hutan, kota, dan sebagainya. (Nurgiyantoro, 2015, hlm. 314-315). Adapun latar tempat dalam *anime Mirai no Mirai* adalah sebagai berikut:

a. Rumah Kun Chan

Dalam *anime Mirai no Mirai* sebagian besar cerita terjadi di rumah Kun Chan. Rumah keluarga Kun Chan dirancang sendiri oleh ayah yang seorang arsitek. Pada bagian belakang rumah terdapat kamar dan dapur yang sekaligus menjadi ruangan kerja ayah. Pada bagian tengah terdapat halaman yang biasa untuk Kun Chan bermain dengan anjing peliharaannya, Yukko, dengan adanya sebuah pohon besar di halaman tersebut. Kemudian pada bagian depan rumah terdapat ruangan biasanya Kun Chan bermain dengan mainannya.

Berikut cuplikan bahwa rumah keluarga Kun Chan dirancang sendiri oleh ayah Kun:

お婆さん : しかし、おかしげな家建てたもんだね。
 建築家と結婚すると、まともな家には住めな
 いってことなのかしら。
 ねーゆっこ。

Obaasan : *Shikashi okashigena ie tatetamondane.*
 Kenchikka to kekkon suruto, matomona ie ni wa
 sumenaitte kotona no kashira.
 Nee Yukko.

Nenek : “Rumah ini kelihatan aneh ya.”
 “Jadi, seperti ini kalau menikah dengan seorang
 arsitek ya?”
 “Ya, Yukko?”

(*Mirai no Mirai*, 03:20 – 03:30)

Dari kutipan di atas terlihat nenek yang mengatakan bahwa ibu Kun Chan menikah dengan seorang arsitek, yang berarti rumah keluarga Kun Chan benar-benar dirancang oleh seorang arsitek, yaitu ayahnya Kun Chan.

b. Lapangan

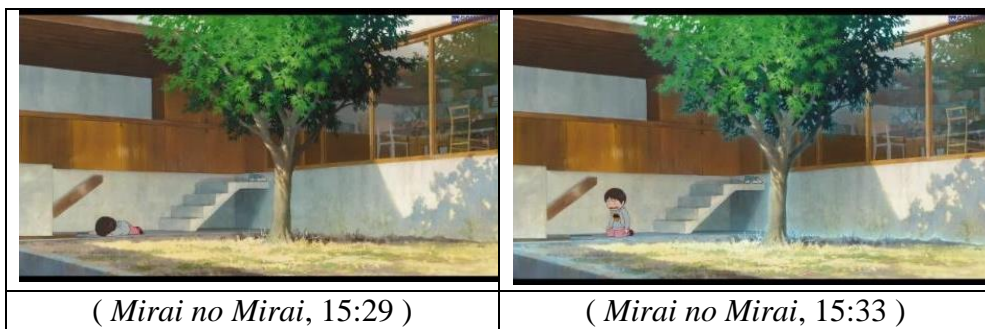
Latar tempat dalam *anime Mirai no Mirai* juga terjadi di sebuah lapangan. Ketika Kun Chan pergi ke sebuah lapangan untuk berlatih mengendarai sepeda bersama Mirai Chan, dan ayah.



Dengan luas dan rumput yang berwarna hijau, lapangan tersebut ramai dengan anak-anak yang sedang bermain sepeda bersama. Di lapangan tersebut Kun Chan berlatih dengan dibantu oleh ayah untuk mengendarai sepeda.

c. Dunia Imajinasi Kun Chan

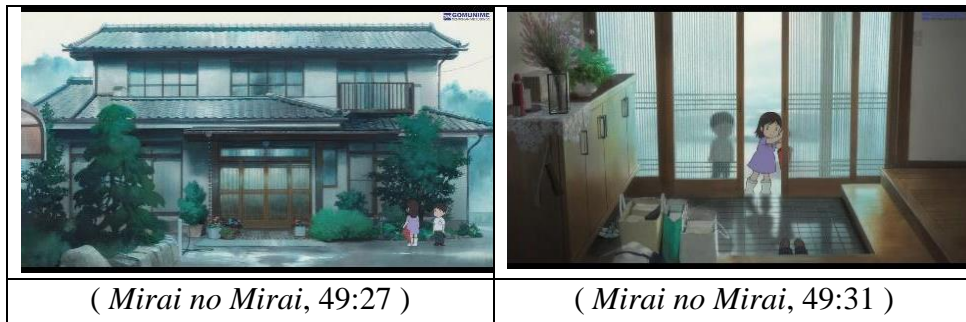
Dalam *anime Mirai no Mirai* seringkali cerita terjadi di dalam dunia imajinasi Kun Chan. Dunia imajinasi Kun Chan terjadi di halaman tengah rumah, dimana pohon besar berada. Seperti ketika Kun Chan bertemu dengan anjing peliharaannya, Yukko, yang menjadi seorang manusia dan menemani Kun Chan. Kemudian ketika Kun Chan bertemu dengan Mirai Chan dan dirinya dari masa depan. Kun Chan juga bertemu dengan ibunya sewaktu masih kecil, dan bertemu dengan kakek buyutnya dalam dunia imajinasinya.



Dari gambar di atas terlihat perbedaan antara dunia asli dengan dunia imajinasi milik Kun Chan. Ketika berada di dunia asli tampilan terlihat seperti dunia pada biasanya, namun ketika Kun Chan masuk ke dalam dunia imajinasinya, seperti ada cahaya biru menyala pada sekeliling pohon dan juga halaman tengah rumah. Kun Chan belajar banyak hal dari dunia imajinasinya.

d. Rumah Ibu sewaktu Kecil

Ketika Kun Chan masuk ke dunia imajinasinya, ia bertemu dengan ibunya yang sewaktu masih kecil dan berkunjung ke rumah ibu sewaktu kecil.



Dari gambar di atas terlihat rumah ibu sewaktu kecil yang masih seperti rumah tradisional Jepang pada umumnya. Dengan dinding rumah terbuat dari kayu, pintu rumah yang digeser seperti rumah tradisional Jepang zaman dahulu.

e. Stasiun Isogo

Ketika Kun Chan marah dengan ibunya karena persoalan celana yang ingin dikenakannya untuk piknik, ia masuk ke dalam dunia imajinasinya. Dalam dunia imajinasinya, ia bertemu dengan dirinya dari masa depan di stasiun Isogo. Kun remaja mengingatkan kepada Kun Chan agar tidak menaiki kereta tersebut, namun Kun Chan dengan keras kepala tetap menaiki kereta tersebut.



f. Stasiun Tokyo

Dari stasiun Isogo, Kun Chan tiba di stasiun Tokyo. Berikut kutipan jika Kun Chan tiba di stasiun Tokyo:

東京～東京～
ご乗車ありがとうございました。

*Toukyou~ Toukyou~
Gojousha arigatou gozaimashita.*

“Tiba di stasiun Tokyo.”

“Terima kasih sudah menggunakan jalur ini.”

(*Mirai no Mirai*, 1:14:03 – 1:14:05)

Kutipan diatas adalah ketika petugas kereta memberitahukan jika kereta sudah sampai pada stasiun Tokyo. Ketika sedang di stasiun Tokyo, Kun Chan memiliki kepanikan karena ia tidak dapat menemukan kedua orang tuanya di stasiun Tokyo. Meski tidak dapat menemukan kedua orangtuanya, Kun Chan tetap beristirahat sebentar di depan loket dengan meminum sekotak minuman yang dibawanya.

g. Tempat Pelaporan Barang Hilang

Latar tempat pada tempat pelaporan barang hilang adalah ketika Kun Chan sedang kesulitan mencari keluarganya di stasiun Tokyo, Kun Chan melihat papan informasi yang menunjukkan tempat pelaporan barang hilang. Setelah melihat papan informasi tersebut, Kun Chan langsung mendatangi tempat pelaporan barang hilang. Kun Chan melihat banyak sekali anak-anak yang mengantri pada tempat itu.



(*Mirai no Mirai*, 1:16:57)

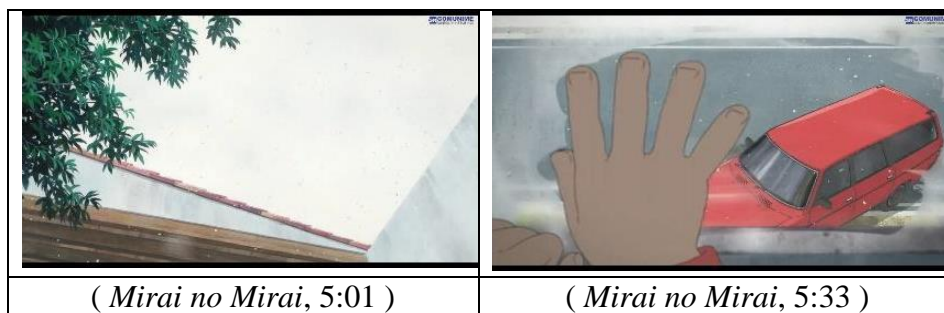
Gambar di atas adalah ketika Kun Chan sedang berada di tempat pelaporan barang hilang. Untuk bertemu dengan orang tuanya, di tempat pelaporan barang itu Kun Chan banyak ditanya oleh petugas, mulai dari nama dirinya sendiri, nama ibu, nama ayah, juga anggota keluarga lain.

2. Waktu

Latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. (Nurgiyantoro 2015, hlm. 318). Adapun latar waktu dalam *anime Mirai no Mirai* adalah sebagai berikut:

a. Musim Dingin

Latar waktu musim dingin terlihat pada awal cerita ketika Kun Chan sedang bermain bola dengan Yukko sambil menunggu kedatangan ibunya.



Dari gambar di atas adalah ketika Kun Chan yang sedang berada di halaman tengah rumahnya melihat salju yang tiba-tiba saja turun. Tidak lama setelah turun salju, terdengar suara mobil yang datang dan Kun Chan langsung berlari menuju ruang mainnya dan melihat keluar jendela. Kun Chan mengelap kaca yang berembun karena adanya hawa dingin.

b. Saat Perayaan Ohinasama

Perayaan Ohinasama di Jepang dilakukan pada setiap tanggal 3 Maret. Perayaan Ohinasama adalah tradisi di Jepang untuk mendoakan anak perempuan bagi keluarga yang memiliki anak perempuan. Berikut kutipan yang menjelaskan tentang perayaan Ohinasama:

くんちゃん : それなあに?
 お母さん : おひな様、女の子のお祝い。
 くんちゃん : おいわい?
 お父さん : 津やかに育ちますようにって—お祈りすることだよ。

Kun Chan : *Sore nani?*
Okaasan : *Ohinasama, onna no ko oiwai.*
Kun Chan : *Oiwai?*
Otousan : *Tsuyaka ni sodachimasu younitte oinori suru kotodayo.*

Kun Chan : “Itu untuk apa?”
 Ibu : “Ohinasama, berkah untuk wanita.”
 Kun Chan : “Berkah?”
 Ayah : “Kita berdoa demi kesehatan dan kebahagiaan.”
 (*Mirai no Mirai*, 22:28 – 22:35)

Kutipan di atas ketika keluarga Kun Chan mempersiapkan untuk perayaan Ohinasama untuk anak kedua perempuan mereka. Setelah Mirai Chan lahir keluarga Kun Chan merayakan perayaan Ohinasama. Ibu memasang satu pasang boneka Ohinasama untuk berdoa diberi keberkahan, kesehatan dan kebahagiaan kepada Mirai Chan.

c. Musim Panas

Pada waktu musim panas, keluarga Kun Chan memiliki perjalanan untuk kemah. Kun Chan yang memperlmasalahkan warna celana yang ingin dikenakan masuk ke dalam dunia imajinasinya. Di dalam dunia imajinasinya, ia melihat sebuah stasiun dan bertemu dengan anak SMA di stasiun tersebut. Berikut kutipannya:

男の子高校生 : これからキャンプに行くんだろ?
 昆虫採集してお祭りの花火見て、じいじ
 とばあばの家に泊まるんだろ?
 みんな楽しみにした夏の休日じゃん。

Otokonoko koukousei : *Korekara kyanpu ni ikundaro? Konchuu saishuushite omatsuri no hanabi mite, jiji to baaba no ie ni tomarundaro? Minna tanoshimini shita natsu no kyuujuitsujan.*

Anak SMA : “Kita mau kemah kan? Tangkap serangga lalu lihat kembang api, terus tinggal di rumah kakek kan? Semuanya sudah menunggu acara musim panas.”
(*Mirai no Mirai*, 1:12:04 – 1:12:14)

Dari kutipan di atas adalah ketika Kun Chan yang memasuki dunia imajinasinya dan bertemu dengan anak SMA. Anak SMA tersebut mengatakan jika Kun Chan akan berkemah, menangkap serangga, melihat kembang api, dan menginap di rumah kakek. Menunjukkan jika benar-benar sedang musim panas.

d. Masa Depan

Ketika Mirai Chan dari masa depan mengajak Kun Chan ke rumah mereka di masa depan, Kun Chan melihat Mirai Chan dari masa depan berbicara kepada laki-laki berseragam SMA. Kun Chan yang bingung pun menanyakan hal tersebut kepada Mirai Chan. Berikut kutipan ketika Kun Chan bertanya kepada Mirai Chan:

くんちゃん : 未来のミライちゃん?
ミライちゃん : ううん、違う。
ここで私は今の生きてる私。

Kun Chan : *Mirai no Mirai chan?*
Mirai Chan : *Uun, chigau.*
Kokode watashi wa ima no ikiteru watashi.

Kun Chan : “Mirai-chan dari masa depan?”
Mirai Chan : “Bukan. Ini adalah tempatku tinggal.”
(*Mirai no Mirai*, 1:28:53 – 1:29:01)

Dari kutipan di atas terlihat bahwa Kun Chan diajak oleh Mirai Chan ke masa depan, masa dimana Mirai Chan tinggal. Karena bingung, Kun Chan bertanya apakah Mirai Chan yang ada di hadapannya saat ini adalah Mirai Chan dari masa depan, namun dijawab oleh Mirai Chan jika ini adalah masa dimana dirinya tinggal.

3. Sosial – Budaya

Nurgiyantoro (2015, hlm. 322), menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan “latar sosial” adalah aspek-aspek perilaku masyarakat dan kehidupan sosial yang digambarkan dalam karya fiksi. Tatanan kehidupan sosial masyarakat mencakup beberapa persoalan dengan cakupan yang cukup luas. Seperti telah dikemukakan sebelumnya, latar belakang sosial seseorang dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, kepercayaan, cara pandang hidup, cara berpikir dan bertindak, serta faktor spiritual lainnya. Status sosial tokoh, seperti rendah, menengah, atau tinggi juga terkait dengan latar belakang sosialnya.

Tradisi merayakan *Hina Matsuri* (ひな祭り)

Hina Matsuri merupakan perayaan yang dilakukan pada setiap tanggal 3 maret di Jepang untuk mendoakan pertumbuhan anak perempuan. Ketika melakukan tradisi *Hina Matsuri*, keluarga yang memiliki anak perempuan memajang satu set boneka yang disebut *Hina Ningyou* (boneka festival). *Hina Matsuri* hanya dilakukan oleh keluarga yang memiliki anak perempuan. Sehari setelah selesai *Hina Matsuri*, boneka harus segera disimpan kembali karena dipercaya sudah menyerap roh-roh jahat dan sial.

Dalam anime *Mirai no Mirai*, keluarga Kun Chan mengikuti tradisi merayakan *Hina Matsuri*. Diceritakan keluarga Kun mengadakan perayaan *Hina Matsuri* untuk mendoakan anggota baru dalam keluarga yaitu Mirai Chan. Keluarga Kun memajang sepasang boneka yang disebut *Ohinasama*. Perayaan tersebut dilakukan di rumah keluarga Kun dengan melakukan kegiatan makan hidangan dan mengobrol. Mereka merayakannya bersama nenek dan kakek yang datang pada saat itu.

3.1.4 Amanat

Amanat merupakan representasi ideologi pengarang, yaitu mencerminkan pandangan hidup pengarang, pandangan tentang nilai-nilai pengarang, pandangan tentang nilai-nilai kebenaran, dan hal ingin disampaikan. Nurgiyantoro (2015, hlm. 430).

Amanat yang ingin disampaikan oleh Mamoru Hosoda dalam *anime Mirai no Mirai* adalah sebagai berikut:

1. Pentingnya kebersamaan antar keluarga. Meskipun banyak pertengkaran serta ego di dalam keluarga Kun Chan, namun keluarga tetap pendukung nomor satu dalam hidup. Seperti ketika Kun Chan yang suka sekali membuat masalah dengan egonya yang tinggi, namun ayah serta ibu tetap mendukung, membimbing, dan mengajarkan Kun Chan. Jika Kun Chan marah kepada ibu dan ayah, lalu ibu marah kepada Kun Chan, mereka akan tetap saling berbaikan kembali meskipun keesokan harinya akan bertengkar lagi.
2. Orang tua mempunyai kekurangan. Seperti ketika ibu yang memarahi Kun Chan yang selalu membuat masalah dengan kenakalannya. Namun semarahnya ibu, ia tidak pernah sampai memukul Kun Chan.
3. Toleransi. Seperti ketika Kun Chan yang membenci keluarganya karena perhatian kedua orangtuanya yang hanya berpusat pada adiknya. Kun Chan tidak menyukai Mirai Chan, Kun Chan tidak menyukai ayahnya, dan Kun Chan membenci ibunya. Namun, sebenci apapun Kun Chan pada keluarganya, ia tetap mentoleransi semua anggota keluarganya dengan memaafkan. Ketika di akhir cerita Kun Chan mengakui pentingnya arti keluarga. Kun Chan mulai dapat menerima Mirai Chan sebagai adiknya dan sudah mulai berkomunikasi dengan baik bersama Mirai Chan.

3.2 Analisis Perkembangan Kognitif Tokoh Kun Chan

Piaget mengatakan bahwa pemahaman adalah proses adaptasi intelektual yang ketika pengalaman dan ide baru bercampur dengan apa yang sudah kita ketahui untuk menciptakan struktur pemahaman baru. (von Glaserfeld, 1988; Shymansky, 1992). Adapun perkembangan kognitif pada tokoh Kun Chan dalam *anime Mirai no Mirai* adalah pada tahap praoperasional yang terjadi ketika anak berumur 2-7 tahun. Penulis melihat tokoh Kun Chan yang masih bersekolah di TK. Di Jepang biasanya batas usia untuk masuk TK adalah usia 3 sampai 5 tahun, maka dari itu penulis berpendapat tahap perkembangan Kun Chan ada pada tahap praoperasional.

Seorang anak masih sangat egois selama tahap pra operasi ini, sehingga sulit bagi mereka untuk menerima sudut pandang orang lain. Keyakinan seorang anak adalah bahwa apa yang mereka pikirkan dan alami juga mempengaruhi pemikiran dan pengalaman orang lain. Tahap ini juga dicirikan dengan adanya fungsi semiotik (usia 2-4) dan pemikiran intuitif (usia 4-7) pada anak.

3.2.1 Adanya Fungsi Simbolis

Tahap ini dicirikan dengan adanya fungsi simbolis. Seorang anak menyatakan atau menjelaskan suatu objek yang saat itu tidak berada bersama subjek dengan menggunakan simbol atau tanda. Cara berpikir simbolis ini diungkapkan dengan penggunaan bahasa pada masa anak mulai berumur 2 tahun. Seorang anak dapat mengungkapkan dan membicarakan suatu hal yang sudah terjadi karena adanya simbol tersebut. Tahap ini juga dicirikan dengan pemikiran intuitif anak. (Suparno, 2001, hlm. 49).

Adapun fungsi semiotik yang ada pada Kun Chan meliputi imitasi tidak langsung, permainan simbolis, menggambar, dan bahasa ucapan.

3.2.1.1 Imitasi Tidak Langsung

Anak mulai dapat menggambarkan suatu hal yang sebelumnya dialami atau dilihat, yang sekarang sudah tidak ada. Pemikiran anak sudah tidak dibatasi waktu sekarang dan tidak dibatasi oleh tindakan indrawi sekarang.

Meniru yang dilakukan tokoh Kun Chan terlihat ketika Kun Chan menirukan anjingnya, Yukko, dengan bersuara dan melompat-lompat bertingkah laku seperti Yukko. Adapun kutipannya adalah sebagai berikut:

ばあば	: くんちゃんお母さんこれから帰って来るって
くんちゃん	: ほんと?
ばあば	: ほんと。楽しみ?
くんちゃん	: 楽しみっ! わんわん!
ばあば	: まるで子犬ね

<i>Baaba</i>	: <i>Kun chan, Okaasan korekara kaette kurutte.</i>
<i>Kun Chan</i>	: <i>Honto?</i>

Baaba : *Honto. Tanoshimi?*
Kun Chan : *Tanoshimi! Wan wan!*
Baaba : *Marude koinu ne*

Nenek : “Kun Chan! Mama sudah mau datang loh!”
 Kun Chan : “Sungguh?”
 Nenek : “Sungguh. Senang ya?”
 Kun Chan : “Senangnya! Guk guk!”
 Nenek : “Seperti anak anjing ya?”

(*Mirai no Mirai*, 02:47 – 02:58)

Kutipan di atas adalah ketika nenek yang memberitahukan Kun Chan jika ibunya akan tiba tidak lama lagi. Mendengar hal tersebut Kun Chan menjadi sangat bersemangat sampai bertingkah laku seperti anak anjing. Kun Chan membuat suara gonggongan anak anjing sambil merangkak. Tingkah laku Kun Chan tersebut termasuk ke dalam pemikiran simbolis karena Kun Chan menirukan sesuatu yang pernah dilihat atau dialami sebelumnya.

Meniru yang dilakukan tokoh Kun Chan juga terlihat ketika Kun Chan membuat surat dan menaruhnya di sepatu ibunya. Adapun kutipannya sebagai berikut:

お父さん : うまい方法だなあ
 お母さんの靴の中に手紙って。そういうどこで覚えたの？

Otousan : *Umai houhoudana*
Okaasan no kutsu no naka ni tegamitte. Soiuno dokode oboetano?

Ayah : “Ide bagus ya?”
 Sudah menaruh surat di sepatunya Mama. Dari mana kamu dapat ide itu?

(*Mirai no Mirai*, 54:49 – 54:56)

Dari kutipan di atas terlihat ayah yang menanyakan darimana Kun Chan mendapatkan ide untuk menaruh surat ke dalam sepatu ibunya. Setelah bertemu ibunya sewaktu masih kecil dalam dunia imajinasinya, Kun Chan menirukan hal

yang sama yang dilakukan ibunya sewaktu masih kecil yaitu ketika ibu sewaktu kecil menaruh surat ke dalam sepatu neneknya untuk meminta memelihara seekor kucing. Kun Chan juga melakukan hal yang sama, yaitu menaruh surat ke dalam sepatu ibunya untuk meminta sepeda. Hal yang dilakukan tersebut termasuk ke dalam pemikiran simbolis karena Kun Chan yang menirukan sesuatu yang pernah dilihat sebelumnya.

3.2.1.2 Permainan Simbolis

Pada tahap ini anak sudah dapat mulai bermain mobil-mobilan dengan balok-balok kayu kecil. Ia akan memberi nama bagian-bagian mobil-mobilan seperti nama bagian mobil yang sesungguhnya. Seorang anak perempuan sudah mulai bermain dengan bonekanya, seakan-akan boneka itu anak atau adiknya.

Pemikiran simbolis dengan permainan simbolis yang terlihat pada tokoh Kun Chan ketika ia menyusun rel kereta mainannya.



(*Mirai no Mirai*, 3:39)

Gambar di atas adalah ketika Kun Chan yang seharusnya merapikan mainannya, ia justru menyusun semua mainannya. Kun Chan yang menyusun rel kereta mainannya termasuk dalam permainan simbolis Kun Chan, karena pada pemikiran simbolis ini Kun Chan sudah dapat bermain dengan mainannya dan menyusun mainannya.

Pemikiran simbolis dengan permainan simbolis pada tokoh Kun Chan juga terlihat ketika ia memainkan mainan mobil-mobilannya.



(*Mirai no Mirai* 39:56)

Pada gambar di atas terlihat Kun Chan yang asik bermain dengan mainan mobil-mobilannya. Kun Chan menggerak-menggerakan mainan tersebut, bermain selayaknya anak pada usianya. Hal tersebut termasuk ke dalam salah satu permainan simbolis Kun Chan karena ia sudah dapat bermain dengan mainannya.

3.2.1.3 Menggambar

Pada tahap ini anak mulai suka menggambar sesuatu dengan pensil atau alat tulis yang lain. Menggambar pada tahap pra operasional merupakan jembatan antara permainan simbolis dengan gambaran mental.

Pemikiran simbolis dengan menggambar pada tokoh Kun Chan terlihat ketika ia menggambar karakter dari buku cerita miliknya.



(*Mirai no Mirai*, 43:58)

Gambar di atas adalah hasil dari gambar Kun Chan ketika ia kesal kepada ibunya dan mulai membuka buku gambarnya untuk menggambar karakter Nenek Sihir, yaitu salah satu karakter yang ada di buku ceritanya. Hal tersebut termasuk perkembangan simbolis Kun Chan karena ia mencoba menggambar sesuatu dan

objek yang digambar pun masih dengan pola yang masih tidak jelas dan tidak proporsional. Meskipun begitu, Kun Chan sudah dapat memberi warna objek tersebut dengan warna merah karena informasi lebih yang ia dapat dari buku cerita.

3.2.1.4 Bahasa Ucapan

Pada umur 4 tahun, biasanya anak sudah lancar berbicara dan menggunakan tata bahasa dari bahasa ibunya. Mula-mula, anak menggunakan satu kata sebagai satu kalimat, tetapi dengan cepat ia akan mengembangkan kemampuan berbahasa ucapan itu. (Wadsworth dalam Suparno, 2001, hlm. 55).

Bahasa ucapan pada tokoh Kun Chan terlihat ketika ia berbicara menggunakan bahasa ibunya. Adapun beberapa kutipannya adalah sebagai berikut:

くんちゃん : あそうだ、くんちゃんね未来のミライちゃんにあつたよ

Kun Chan : A souda, Kun chan ne mirai no Mirai chan ni attayo.

Kun Chan : “Oh, benar juga. Kun chan sudah ketemu Mirai chan dari masa depan, loh”

(*Mirai no Mirai*, 40:17 – 40:21)

くんちゃん : 赤ちゃん返りじゃなくてゆっこ返りなの

Kun Chan : Akachan kaeri jyanakute Yukko kaerinano.

Kun Chan : “Bukan seperti anak bayi, tapi seperti Yukko.”

(*Mirai no Mirai*, 19:51 – 19:53)

くんちゃん : くんちゃんのビデオも撮って！撮って！

Kun Chan : Kun chan no bideo mo totte! Totte!

Kun Chan : “Rekam Kun chan di video juga dong!”

(*Mirai no Mirai*, 23:27 – 23:29)

くんちゃん : ミライちゃん
ミライちゃんくじら見たことあるー？
やっぱりミライちゃん好きくないの

*Kun Chan : Mirai chan.
Mirai chan kujira mitakoto aru~?
Yappari Mirai chan sukikunaino.*

Kun Chan : “Mirai chan.”
“Mirai chan, sudah pernah lihat ikan paus belum?”
“Aku engga suka Mirai chan.”

(*Mirai no Mirai*, 27:59 – 28:08)

Kutipan pertama adalah ketika Kun Chan bercerita kepada kedua orangtuanya jika dirinya bertemu dengan Mirai Chan remaja, bahwa Kun Chan sudah berbicara dengan menggunakan bahasa ibunya. Kutipan kedua adalah ketika Kun Chan mengatakan jika ia tidak seperti bayi tapi seperti anjing peliharaannya, Yukko. Kutipan ketiga adalah ketika Kun Chan meminta untuk dirinya juga di rekam di dalam video. Kutipan keempat adalah ketika Kun Chan bertanya kepada Mirai Chan yang sedang tidur, karena tidak ada jawaban dari Mirai Chan, Kun Chan mengatakan jika dirinya membenci Mirai Chan. Dari beberapa kutipan tersebut termasuk dalam Bahasa ucapan pada Kun Chan, karena ia sudah dapat memakai bahasa ibu. Meskipun masih dengan kalimat sederhana, namun Kun Chan sudah lancar berbicara dan berbahasa ibunya yaitu bahasa Jepang.

Pada bahasa ucapan juga Kun Chan mengatakan sesuatu seperti berbohong kepada kedua orangtuanya. Meskipun bahasa ini komunikatif, namun masih bersifat egosentris. Adapun kutipannya adalah sebagai berikut:

お父さん : あれ？
君が帰ってきてからしまったのかい？
お母さん : 何その冗談。全然おもしろくないんですけど
くんちゃん : おひな様、くんちゃんがしまったんだよ
お父さん : え？
くんちゃん : あとねーミライちゃん
お父さん : ミライちゃん？
くんちゃん : あとゆっこ

くんちゃん : あ、そうだ
 くんちゃんね、未来のミライちゃんに会ったよ

Otousan : Are?
Kimi ga kaette kitekara shimattanokai?

Okaasan : Nani sono jyoudan. Zenzen omoshirokunaindesukedo

Kun Chan : Ohinasama, Kun Chan ga shimattandayo

Otousan : E?

Kun Chan : Atonee Mirai Chan

Otousan : Mirai Chan?

Kun Chan : Ato Yukko

Ayah : “Eh?”
 Kamu yang sudah pindahkan?

Ibu : “Apa-apaan sih lelucon itu. Tidak lucu lo”

Kun Chan : “Kun Chan yang pindahkan lo”

Ayah : “Eh?”

Kun Chan : “Sama Mirai Chan”

Ayah : “Mirai Chan?”

Kun Chan : “Sama Yukko juga”

(*Mirai no Mirai*, 39:56 – 40:15)

Kutipan di atas adalah ketika ayah yang bingung karena boneka Ohinasama (boneka yang digunakan saat tradisi di Jepang untuk mendoakan anak perempuan bagi keluarga yang memiliki anak perempuan, dilakukan pada setiap tanggal 3 Maret) yang terpajang sudah tidak ada dan bertanya kepada ibu apakah dia yang sudah pindahkan. Namun ibu menjawab jika lelucon ayah tidak lucu. Setelah itu Kun Chan mengatakan jika ia yang telah memindahkan Ohinasama bersama dengan Mirai Chan dan Yukko. Hal tersebut merupakan salah satu bahasa ucapan pada Kun Chan karena ia berbicara seperti berbohong dan tidak mencoba untuk memberi bukti tentang apa yang dikatakannya.

3.2.1.4. Kausalitas yang Masih Kacau dan Belum Terbentuk

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, kata kausalitas berarti perihal kausal atau perihal sebab akibat.

Anak yang sudah melewati usia 3 tahun juga mulai banyak mengajukan pertanyaan dengan mengapa. Anak mempertanyakan dirinya dan juga

lingkungannya. Pada masa tersebut, anak ingin mengerti sebab yang terakhir suatu persoalan dengan suatu jawaban terakhir.

Kausalitas pada bahasa ucapan Kun Chan juga masih kacau dan belum terbentuk. Hal tersebut terlihat ketika ia mencoba menceritakan tentang si Nenek Sihir dari buku ceritanya kepada Mirai Chan, namun Kun Chan melanjutkan cerita tersebut ke membahas sebuah kereta. Adapun kutipannya adalah sebagai berikut.

くんちゃん : 「オニババ対ヒゲ」
オニババはをまっかにして怒るとヒゲを追いかけてました。ヒゲはさらりとよけると E235 系山手線に飛び乗りました。オニババは E233 京浜東北線に乗って追いかけてました。ところが田端駅を過ぎるとなんとオニババとヒゲは離ればなれに…

Kun Chan : [Onibaba to Hige]
Onibaba wa makkanihite okoruto Hige wo oikakemashita. Hige wa sararito yokeruto E235-kei Yamanotesen ni tobinorimashita. Obaba wa E233-kei Keihintouhokusen ni notte oikakemashita. Tokoroga Tabata eki wo sugiruto nanto onibaba to hige wa hanarebanare ni...

Kun Chan : “Si Nenek Sihir dan Si Kumis”
“Mukanya si Nenek Sihir menjadi merah kalau marah dan mengejar si Kumis. Si Kumis berhasil melarikan diri. Dia melompati jalur kereta Yamanote. Si Nenek Sihir mengejanya di jalur kereta Keihin. Tapi, setelah di Stasiun Tabata. Si Nenek Sihir dan Si Kumis terpisah...
(*Mirai no Mirai*, 11:54 – 12:16)

Kutipan di atas adalah ketika Kun Chan menceritakan satu cerita dari buku ceritanya yang berjudul ‘Si Nenek Sihir dan Si Kumis’ kepada Mirai Chan. Pada awalnya Kun Chan bercerita jika si Nenek Sihir marah mukanya akan menjadi warna merah dan si Nenek Sihir itu mengejar si Kumis. Lalu Kun Chan menyambungkan cerita tersebut dengan si Kumis yang melarikan diri ke jalur kereta, dimana dalam buku cerita tersebut tidak menceritakan kereta. Dengan menyatukan kedua peristiwa yang tidak berhubungan ini termasuk ke dalam

perkembangan bahasa dengan kausalitas dalam bahasa Kun Chan masih kacau dan belum terbentuk.

Kausalitas pada tokoh Kun Chan juga terlihat ketika ia terus bertanya kepada Mirai Chan. Adapun kutipannya adalah sebagai berikut:

くんちゃん	: 何?
ミライちゃん	: 手見せて
くんちゃん	: 手?
ミライちゃん	: うっ、きったな~い 泥だらけじゃないやっばいいい
くんちゃん	: なんで?
ミライちゃん	: ああもういい頼まない
くんちゃん	: なんで?
ミライちゃん	: やめて!

<i>Kun Chan</i>	: <i>Nani?</i>
<i>Mirai Chan</i>	: <i>Te misete</i>
<i>Kun Chan</i>	: <i>Te?</i>
<i>Mirai Chan</i>	: <i>Uu, kittana~i</i> <i>Dorodarakejyanai yappaii</i>
<i>Kun Chan</i>	: <i>Nande?</i>
<i>Mirai Chan</i>	: <i>Aa mouii tanomanai</i>
<i>Kun Chan</i>	: <i>Nande?</i>
<i>Mirai Chan</i>	: <i>Yamete!</i>

Kun Chan	: “Apa?”
Mirai Chan	: “Coba kulihat tanganmu”
Kun Chan	: “Tangan?”
Mirai Chan	: “Kotor banget tuh! Lupakan saja”
Kun Chan	: “Kenapa?”
Mirai Chan	: “Ah lupakan saja!”
Kun Chan	: “Kenapa?”
Mirai Chan	: “Hentikan itu!”

(*Mirai no Mirai*, 32:04 – 32:15)

Kutipan di atas adalah ketika Kun Chan yang disuruh oleh Mirai Chan untuk membereskan Ohinasama (boneka yang digunakan saat tradisi di Jepang untuk mendoakan anak perempuan bagi keluarga yang memiliki anak perempuan, dilakukan pada setiap tanggal 3 Maret). Namun Kun langsung menyetujuinya dan

Mirai Chan menyuruh Kun Chan berhenti dan memperlihatkan tangannya. Setelah memperlihatkan tangannya yang kotor, Kun Chan mengatakan “kenapa” kepada Mirai Chan dan Mirai Chan menjawab dengan “lupakan saja” yang merupakan bukan jawaban akhir. Kun Chan pun bertanya lagi dan tetap tidak kunjung mendapat jawaban akhir dari Mirai Chan. Hal tersebut termasuk ke dalam kausalitas Kun Chan terus bertanya ‘kenapa’ kepada Mirai Chan, karena Mirai Chan tidak memberikan jawaban akhir yang Kun Chan inginkan.

3.2.2 Adanya Pemikiran Intuitif

Pada tahap praoperasional juga dicirikan dengan adanya pemikiran intuitif pada anak. (Suparno, 2001, hlm. 49).

Pemikiran intuitif adalah persepsi langsung akan dunia luar tetapi tanpa dinalar terlebih dahulu. Pada pemikiran intuitif, pemikiran anak berkembang pesat secara bertahap ke arah konseptualisasi. Namun, perkembangan tersebut belum penuh karena anak masih mengalami operasi yang tidak lengkap dengan suatu bentuk pemikiran yang semi-simbolis atau penalaran intuitif yang tidak logis. Adapun pemikiran intuitif pada Kun Chan adalah sebagai berikut.

3.2.2.1 Pemusatan (*Centred*)

Pada pemikiran intuitif, seorang anak memiliki kelemahan, yaitu pemikirannya searah (*centred*), dimana anak hanya dapat melihat dari satu segi saja. Anak juga belum dapat melihat pluralitas gagasan, tetapi hanya satu per satu.

Pemikiran intuitif dengan pemusatan yang dilakukan tokoh Kun Chan terlihat ketika Kun Chan menginginkan Ohinasama seperti Mirai Chan. Berikut kutipan ketika Kun Chan menginginkan Ohinasama:

お母さん : やめて。
 ミライちゃんのだから触っちゃダメ。
 クンちゃん : くんちゃんも欲しい
 お母さん : くんちゃん男の子でしょ

*Okaasan : Yamete.
 Mirai Chan no dakara sawaccha dame.*

Kun Chan : *Kun Chan mo hoshii*
Okaasan : *Kun Chan otoko no ko desho*

Ibu : “Jangan!”
 “Itu untuk Mirai Chan, jadi jangan sentuh!”
Kun Chan : “Kun Chan juga mau”
 Ibu : “Kamu cowok, kan?”

(*Mirai no Mirai*, 22:38 – 22:46)

Kutipan di atas memperlihatkan bahwa Kun Chan menginginkan Ohinasama seperti Mirai Chan walaupun dirinya bukan anak perempuan. Padahal ibu dan ayah sudah memberitahu jika Ohinasama hanya untuk anak perempuan. Kun Chan melakukan pemusatan dengan tidak mendengarkan kata “perempuan” yang sudah dikatakan oleh orangtuanya. Hal tersebut termasuk ke dalam pemikiran intuitif yaitu pemusatan karena Kun Chan hanya memusatkan pada jika dirinya juga dapat untuk berdoa tanpa menghiraukan jika dirinya seorang anak laki-laki.

Pemikiran intuitif dengan pemusatan yang dilakukan tokoh Kun Chan juga terlihat ketika ia mengatakan jika kakek buyutnya adalah ayahnya. Adapun kutipannya adalah sebagai berikut:

青年 : 何ごとにも最初はあるになあ
 くんちゃん : 何ごとにも？
 青年 : そう“最初はある”っていうだろう？
 ...
 くんちゃん : あ、これお父さん
 お母さん : ん？どこ？
 くんちゃん : これ
 お母さん : 違う違う、これひいじいじだよ
 くんちゃん : ううん、お父さん

Seinen : *Nani gotonimo saishou wa aru ni naa*
Kun Chan : *Nani gotonimo?*
Seinen : *Sou “saishou wa aru”tte iudarou?*

....
Kun Chan : *A, otousan*
Okaasan : *N? Doko?*
Kun Chan : *Kore*
Okaasan : *Chigau chigau, kore hiijiji dayo*
Kun Chan : *Uun, otousan*

Anak muda : “Semua pasti ada pertama kalinya”
 Kun Chan : “Semua?”
 Anak Muda : “Ya, seperti orang bilang “selalu ada pertama kalinya”

 Kun Chan : “Oh, ini Papa”
 Ibu : “Hm, mana?”
 Kun Chan : “Ini!”
 Ibu : “Bukan, bukan. Itu kakek buyutmu”
 Kun Chan : “Bukan, ini Papa”

(*Mirai no Mirai*, 59:42 – 1:08:49)

Kutipan di atas adalah ketika Kun Chan yang masuk ke dunia imajinasinya dan bertemu dengan kakek buyut. Kakek buyut mengatakan semua pasti ada pertama kalinya. Dan ketika kembali dari dunia imajinasinya, Kun Chan melihat kakek buyutnya di album foto, ia mengatakan jika itu adalah ayahnya. Meskipun sudah diberitahu oleh ibu, Kun Chan tetap mengatakan jika itu ayahnya. Kun Chan melakukan pemusatan pada perkataan dari kakek buyut yang juga sebelumnya pernah dikatakan oleh ayah, yaitu “semua pasti ada pertama kalinya”. Kun Chan tidak melihat perbedaan orang yang mengatakannya, tetapi ia pusatkan pada kalimat tersebut.

Pemikiran intuitif dengan pemusatan pada tokoh Kun Chan juga terlihat ketika ia mencoba memberi nama untuk Mirai Chan. Adapun kutipannya adalah sebagai berikut:

お父さん : あ、くんちゃん
 赤ちゃんの名前どんなのがいい？
 くんちゃん : 名前？
 お父さん : うん
 くんちゃん : えーっとねー えーっとねー
 のぞみ
 お父さん : のぞみ のぞみか
 なるほどね 悪くないな
 くんちゃん : あとねー
 つばめ
 お父さん : つばめ つばめねえ
 つばめ？

お母さん : それ新幹線の名前でしょ

Otousan : A, *Kun chan*.
Akachan no namae donnano ga ii?

Kun Chan : *Namae?*

Otousan : *Un*

Kun Chan : *Ettone ettone*
Nozomi.

Otousan : *Nozomi Nozomika*
Naruhodone warukunaina

Kun Chan : *Atonee*
Tsubame

Otousan : *Tsubame Tsubamenee*
Tsubame?

Okaasan : *Sore shinkansen no namae desho*

Ayah : “Kun chan, bayinya mau diberi nama apay a?”

Kun Chan : “Nama?”

Ayah : “Iya”

Kun Chan : “Eh... Nozomi?”

Ayah : “Nozomi. Nozomi ya?”
“Begitu ya. Tidak buruk juga.”

Kun Chan : “Lalu, Tsubame?”

Ayah : “Tsubame. Tsubame ya?”
“Tsubame?”

Ibu : “Itu nama-nama kereta peluru kan?”

(*Mirai no Mirai*, 07:28 – 07:53)

Pada kutipan di atas terlihat ketika Kun Chan mencoba memberi nama untuk Mirai Chan. Kun Chan memberi nama untuk Mirai Chan dengan menyebutkan nama-nama kereta mainannya. Hal tersebut merupakan salah satu pemusatan yang dilakukan Kun Chan karena ia berpusat pada pemberian nama dan tidak melihat objek atau subjek yang ia beri dengan nama-nama tersebut.

3.2.3 Pemikiran Egosentris Kun Chan

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, egosentris berarti menjadikan diri sendiri sebagai titik pusat pemikiran atau perbuatan, berpusat pada diri sendiri atau menilai segalanya dari sudut diri sendiri.

Pemikiran anak masih bersifat egosentris. Seorang anak yang masih berpikir egosentris belum dapat melihat pandangan orang lain dan percaya jika setiap orang

itu berpikir sama dengannya. Egosentris ini menjadi bagian perkembangan kognitif anak yang menandakan bahwa adanya kekurangan diferensiasi (pembedaan) dalam pikiran anak. Seorang anak belum dapat membeda-bedakan pemikirannya sendiri dan pemikiran orang lain, (Suparno, 2001, hlm. 62-63).

Pemikiran egosentris pada Kun Chan terlihat ketika Kun Chan meminta celana pendek berwarna kuningnya untuk dipakai berkemah kepada orang tuanya. Berikut kutipan Kun Chan meminta celana pendek kuning berwarna biru:

くんちゃん : いやっ! 黄色いのは?
 お父さん : 今選択中
 くんちゃん : 黄色いのがいい
 お父さん : まだ乾いてないし
 くんちゃん : イヤダ!

Kun Chan : *Iyaa! Kiiroinowa?*
Otousan : *Ima sentakuchuu*
Kun Chan : *Kiiroinoga ii*
Otousan : *Mada kawaitenaishi*
Kun Chan : *Iyada!*

Kun Chan : “Engga mau! Celana kuning mana?”
 Ayah : “Masih di mesin cuci”
 Kun Chan : “Aku mau celana kuning!”
 Ayah : “Celana itu masih basah”
 Kun Chan : “Engga mau!”

(*Mirai no Mirai*, 1:09:36 – 1:09:44)

Kutipan di atas adalah ketika keluarga Kun Chan sedang bersiap untuk pergi berkemah. Kun Chan menanyakan celana kuningnya kepada ayah dan ayah menjawab jika celana kuning tersebut masih di dalam mesin cuci dan masih basah. Meskipun sudah diberitahu oleh ayahnya jika celana kuning masih belum bisa untuk dipakai, tapi Kun Chan tetap menginginkan celana kuning tersebut. Hal ini termasuk ke dalam pemikiran egosentris Kun Chan.

Pemikiran egosentris tokoh Kun Chan juga terlihat ketika Kun Chan menginginkan sepeda kepada ibunya sebagai hadiah ulang tahun. Berikut kutipan Kun Chan menginginkan sepeda:

くんちゃん : くんちゃんもプレゼント
 お母さん : え?なんで?
 くんちゃん : えーとお誕生日だから
 お母さん : 全然まだまだ先でしょ?
 くんちゃん : 自転車がいいの
 お母さん : なんで?お誕生日もないのに
 くんちゃん : ねえ自転車

Kun Chan : *Kun Chan mo pureznto*
Okaasan : *E? nande?*
Kun Chan : *Eeto otanjouib dakara*
Okaasan : *Zenzen madamada saki desho?*
Kun Chan : *Jitensha ga iino*
Okaasan : *Nande? Otanjoubimo nainoni*
Kun Chan : *Nee jitensha.*

Kun Chan : “Kalau hadiahnya Kun Chan?”
 Ibu : “Eh, kenapa?”
 Kun Chan : “Karena ini ulang tahunku”
 Ibu : “Ulang tahunmu masih lama kan?”
 Kun Chan : “Aku mau sepeda”
 Ibu : “Kenapa? Ulang tahunmu saja belum”
 Kun Chan : “Mama, sepeda!”

(*Mirai no Mirai*, 42:15 – 42:26)

Kutipan di atas ketika Kun Chan yang melihat foto ibunya sewaktu masih kecil yang mendapatkan boneka kucing untuk hadiah ulang tahunnya. Setelah melihat foto tersebut, Kun Chan meminta hadiah ulang tahunnya kepada ibunya meskipun saat itu bukanlah hari ulang tahunnya. Perilaku Kun Chan ini termasuk ke dalam pemikiran egosentris karena Kun Chan terus meminta sepeda kepada ibunya, dan ketika tidak diberi ia marah.

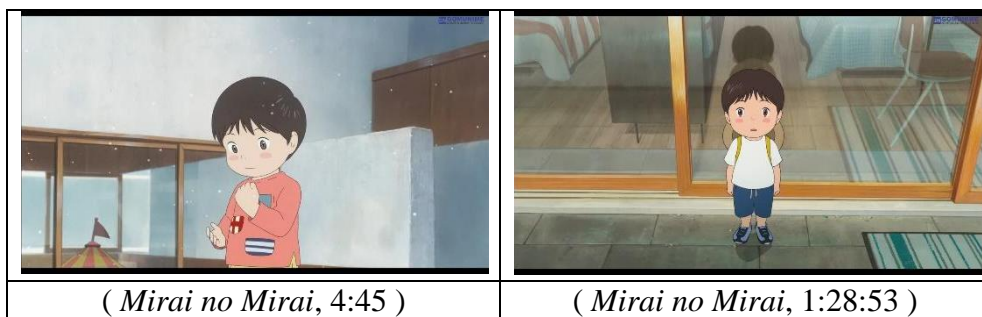
3.3 Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Tokoh Kun Chan

Menurut Piaget, ada empat faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak, yaitu perkembangan organik dan kematangan sistem saraf, latihan dan pengalaman, interaksi sosial, dan ekuilibrasi. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan Kun Chan meliputi:

3.3.1 Perkembangan Organik dan Kematangan Sistem Saraf

Piaget menjelaskan bahwa perkembangan kecerdasan awal seseorang secara signifikan dipengaruhi oleh kematangan struktural dan fisik mereka. Berfungsinya suatu struktur organik dalam tubuh seseorang mempengaruhi bagaimana ia mengembangkan pemikirannya. Kematangan fisik juga memiliki pengaruh pada perkembangan inteligensi.

Perkembangan organik pada tokoh Kun Chan terlihat pada fisiknya yang lengkap.



Dari gambar di atas terlihat bahwa Kun Chan memiliki anggota tubuh yang lengkap dengan kedua tangan dan kaki, dua mata dan telinga, dan bagian lain yang dapat berfungsi dengan normal tanpa ada kecacatan apapun. Dengan semua bagian anggota tubuh yang sehat menjadikan perkembangan organik Kun Chan adalah baik.

Kematangan sistem saraf pada Kun Chan terlihat pada motoriknya yang bekerja dengan baik.



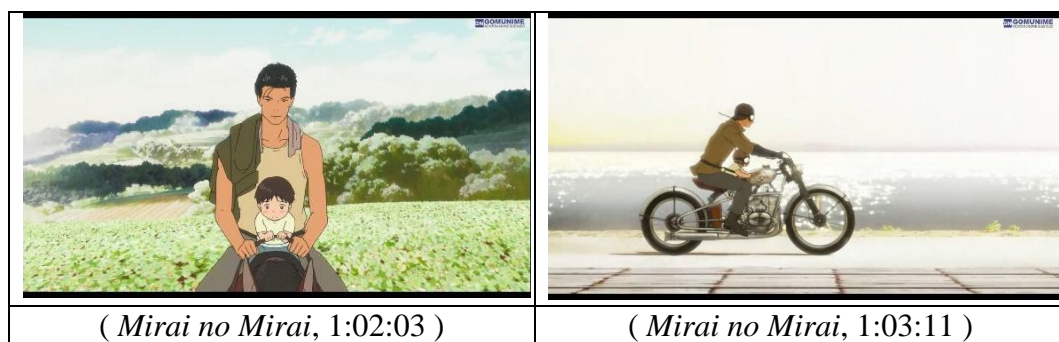
Dari gambar di atas terlihat Kun Chan yang menuruni tangga untuk menghampiri kedua orang tuanya sudah pulang, berlari untuk melihat keluar jendela ketika mobil orang tuanya datang, melempar bola ketika bermain bersama Yukko, dan menggambar karakter dari buku cerita yang ia miliki. Hal tersebut merupakan termasuk dalam kematangan sistem saraf Kun Chan karena motorik dapat bekerja dengan baik.

3.3.2 Peran Latihan yang Dilakukan dan Pengalaman yang Dialami

Menurut Piaget, asimilasi dan adaptasi skema pengetahuan seseorang adalah proses pembentukan pengetahuan. Perkembangan proses pembentukan pengetahuan dipengaruhi oleh pengalaman. Sulit untuk menumbuhkan pengetahuan dan mengembangkan pemikiran seseorang tanpa pengalaman.

Peran latihan yang dilakukan Kun Chan adalah ketika ia belajar naik sepeda. Dalam *anime Mirai no Mirai*, cerita seringkali terjadi dalam dunia imajinasi Kun Chan. Dalam dunia imajinasinya itu, Kun Chan banyak belajar dan mendapatkan pengalaman yang dapat mengubah pemikiran ia terhadap keluarganya.

Ketika Kun Chan bertemu dengan kakek buyutnya di dunia imajinasinya. Saat itu Kun Chan tidak ingin mengendarai sepeda lagi karena selalu terjatuh dan merasakan sakit. Sambil menangis Kun Chan berkata pada ayahnya jika ia tidak ingin bersepeda lagi. Kun Chan berjalan menuju halaman tengah sambil menangis, ia juga melempar helm sepedanya. Ketika terlempar, helm sepeda itu berubah menjadi helm untuk menaiki motor. Pada saat itu juga Kun Chan masuk ke dunia imajinasinya dan bertemu kakek buyutnya.



Di dunia imajinasinya, kakek buyut yang menunggangi kuda menarik Kun Chan agar ikut mencoba menunggangi kuda. Kun Chan yang takut karena berfikir akan terjatuh seperti ketika latihan bersepeda, namun kakek buyut meyakinkan Kun Chan sampai terbiasa dan menyuruh Kun Chan untuk melihat ke depan apapun yang terjadi. Lama kelamaan Kun Chan terbiasa dan kembali ke dunia asli. Setelah memasuki dunia imajinasinya dan bertemu kakek buyutnya, Kun Chan merubah pikirannya tentang bersepeda. Kun Chan kembali mengatakan kepada ayahnya jika dirinya ingin latihan bersepeda lagi. Hal tersebut merupakan salah satu peran latihan dan pengalaman pada Kun Chan.

Adapun pengalaman yang dialami Kun Chan adalah ketika ia tersesat di stasiun Tokyo.

新幹線 : ミライちゃん好きくない
 くんちゃん : ミライちゃんは… ミライちゃんは…
 くんちゃんの… くんちゃんの…
 (ミライちゃんの声)

くんちゃん : あっ!
 ああっ! ミライちゃんなんでここに?!
 そっち行っちゃダメッ!
 ミライちゃん! 乗っちゃダメーッ!
 くんちゃん : くんちゃんは… くんちゃんは…
 くんちゃんはミライちゃんのお兄ちゃんっ!!

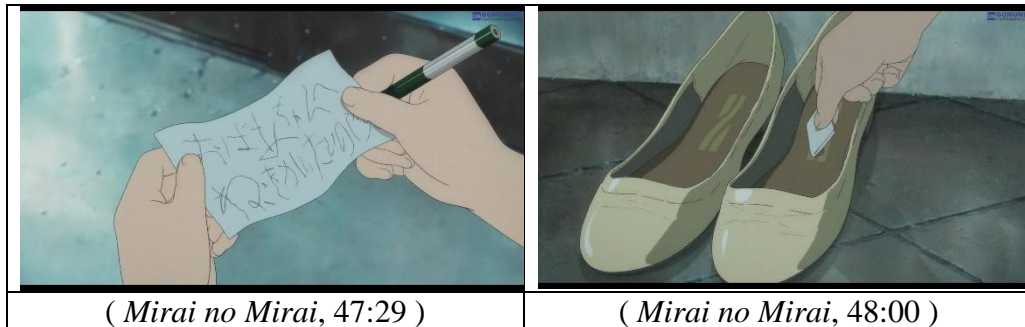
Shinkansen : *Mirai chan sukikunai*
Kun Chan : *Mirai chan wa... Mirai chan wa...*
Kun chan no... Kun chan no...
 (*Mirai chan no koe*)
Kun Chan : *Aa!*
AA! Mirai chan nande kokoni!?
Socchi iccha damee!
Mirai chan! Noccha dame!
Kun Chan : *Kun chan wa... Kun chan wa...*
Kun chan wa Mirai chan no oniichan!!

Shinkansen : “Kamu tidak suka Mirai chan?”
Kun Chan : “Mirai chan... Mirai chan...”
 “Adiknya... adiknya...”
 (Suara Mirai chan)
Kun Chan : “Ah! Mirai chan, kenapa kau ada di sini?”
 “Jangan masuk ke situ!”
 “Mirai chan! Jangan naik ke kereta!”
Kun Chan : “Kun chan... Kun chan...”
 “Kun chan adalah kakaknya Mirai chan!!”
 (*Mirai no Mirai*, 1:21:07 – 1:22:12)

Kutipan di atas terlihat ketika Kun Chan yang berusaha untuk bisa kembali ke rumahnya. Kun Chan yang tersesat di stasiun dalam dunia imajinasinya harus dapat menjelaskan siapa dirinya untuk kembali ke rumahnya. Kun Chan dapat menjelaskan siapa ibunya, ayahnya, dan Yukko, namun ia tidak dapat menjelaskan siapa dirinya untuk Mirai Chan. Shinkansen dalam dunia imajinasinya berbicara kepada Kun Chan, namun ia ragu untuk menjawab. Ketika Mirai Chan muncul dan akan menaiki shinkansen tersebut, Kun Chan panik dan mencoba menghentikan Mirai Chan. Pada akhirnya Kun Chan mengakui bahwa ia adalah kakaknya Mirai Chan. Hal tersebut merupakan pengalaman yang dialami Kun Chan karena dari pengalaman tersebut Kun Chan mengubah pemikirannya terhadap Mirai Chan,

seberapa pentingnya Mirai Chan untuk dirinya. Kun Chan juga dapat mengakui jika dirinya adalah kakak dari Mirai Chan dan menganggap Mirai Chan sebagai adiknya.

Pengalaman yang dialami Kun Chan juga terlihat ketika ia bertemu dengan ibu sewaktu kecil.



(*Mirai no Mirai*, 47:29)

(*Mirai no Mirai*, 48:00)

Ketika Kun Chan yang tidak belikan sepeda oleh ibunya meskipun sudah memintanya, ia kesal dan masuk ke dunia imajinasinya. Disana Kun Chan bertemu seorang gadis kecil yang merupakan ibunya sewaktu kecil. Ibu sewaktu kecil sedang meminta izin untuk memelihara seekor kucing kepada neneknya dengan menaruh surat pada sepatu neneknya, dan tidak akan berhenti mengganggu neneknya sampai dapat izin.

お父さん : うまい方法だなあ
お母さんの靴の中に手紙って。そういうどこで覚えたの？

Otousan : *Umai houhoudana*
Okaasan no kutsu no naka ni tegamitte. Soiuno dokode oboetano?

Ayah : “Ide bagus ya?”
Sudah menaruh surat di sepatunya Mama. Dari mana kamu dapat ide itu?

(*Mirai no Mirai*, 54:49 – 54:56)

Kutipan di atas adalah ketika Kun Chan yang telah mendapatkan sepeda dari ibunya. Kun Chan mendapatkannya dengan cara menaruh surat pada sepatu ibunya.

Cara tersebut adalah sama dengan cara yang digunakan ibu sewaktu kecil meminta izin kepada neneknya untuk memelihara kucing. Hal tersebut merupakan salah satu pengalaman yang dialami Kun Chan karena ia mendapat pengetahuan baru. Kemudian setelah kembali ke dunia asli, Kun Chan juga menggunakan pengetahuan tersebut, yaitu dengan menaruh surat di sepatu milik ibunya.

3.3.3 Interaksi Sosial yang Dilakukan

Seorang anak dapat membandingkan pikiran dan pengetahuan yang telah dikembangkannya dengan orang lain melalui interaksi sosial. Seorang anak juga akan mendapat manfaat dari tantangan kelompok dalam mengasimilasi dan mengadaptasi skema pengetahuan mereka. Kecakapan bahasa dan kesadaran budaya juga merupakan indikator dari proses ini. Melalui orang tua dan masyarakatnya, seorang anak belajar bahasa. Dengan interaksi tersebut bahasa seorang anak akan berkembang.

Dalam anime *Mirai no Mirai* tokoh Kun Chan melakukan interaksi sosial lebih banyak pada keluarganya terutama ayah dan ibunya. Interaksi sosial yang dilakukan oleh Kun Chan adalah sebagai berikut:

Interaksi sosial yang dilakukan Kun Chan adalah ketika ia menyapa ibu dan adiknya ketika baru bangun tidur. Berikut kutipannya:

くんちゃん : おはようお母さん
 : おはよう赤ちゃん

Kun Chan : *Ohayou okaasan*
 : *Ohayou akachan*

Kun Chan : “Selamat pagi mama”
 : “Selamat pagi bayi”

(*Mirai no Mirai*, 8:42 – 8:48)

Selain menyapa pada anggota keluarga, salah satu interaksi sosial dalam keluarga juga adalah ketika membalas sapaan anggota keluarga. Adapun ketika Kun Chan membalas sapaan ibu. Berikut kutipannya:

お母さん : おはようくんちゃん
 くんちゃん : おはよう

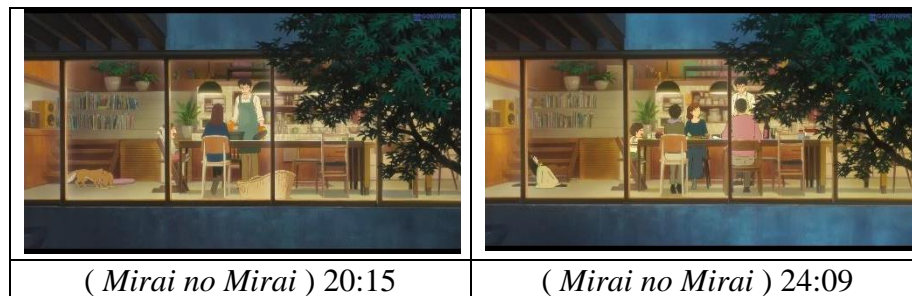
Okaasan : *Ohayou Kun chan*
Kun Chan : *Ohayou*

Ibu : “Selamat pagi Kun chan”
 Kun Chan : “Selamat pagi”

(*Mirai no Mirai*, 21:49 – 21:51)

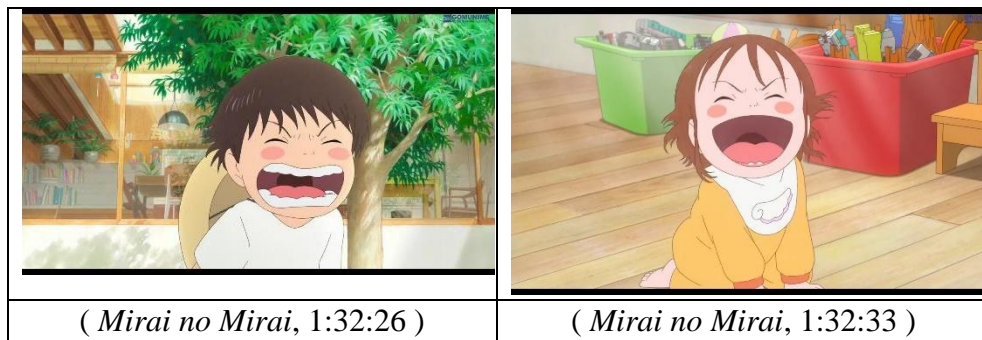
Salah satu interaksi sosial adalah saling menyapa antar anggota keluarga. Kedua kutipan di atas memperlihatkan Kun Chan yang menyapa anggota keluarganya dan membalas sapaan. Dengan mengatakan selamat pagi, Kun Chan sudah melakukan interaksi sosial.

Interaksi sosial berikutnya yang dilakukan Kun Chan juga terlihat ketika ia berkumpul bersama keluarganya dengan ikut makan malam bersama:



Salah satu interaksi sosial dalam keluarga adalah ketika kita berkumpul bersama keluarga. Pada gambar pertama, terlihat ketika Kun Chan melakukan interaksi sosial dengan makan malam bersama keluarganya, yaitu ayah, ibu dan Mirai Chan pada hari biasa. Lalu, pada gambar kedua, Kun Chan juga melakukan interaksi sosial dengan ikut makan malam bersama saat perayaan Ohinasama untuk Mirai Chan bersama ayah, ibu, nenek, kakek, dan Mirai Chan.

Interaksi sosial yang dilakukan Kun Chan juga terlihat ketika ia berinteraksi dengan adiknya, Mirai Chan.



Pada gambar di atas terlihat jika Kun Chan sedang melakukan interaksi sosial dengan Mirai Chan. Pada adegan akhir ketika keluarga Kun Chan akan pergi berkemah, Kun Chan menghampiri Mirai Chan di ruang bermainnya. Ketika Kun Chan dipanggil oleh ibu karena akan segera berangkat, Kun Chan berteriak untuk menjawab panggilan ibunya. Di saat itu setelah Kun Chan berteriak, Mirai Chan pun ikut berteriak. Mereka berteriak bergantian. Hal tersebut termasuk dalam interaksi sosial yang dilakukan oleh Kun Chan, karena ia saling bersahutan dengan Mirai Chan.

3.3.4 Ekuilibrasi

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, ekuilibrasi atau ekuilibrium berarti keadaan mantap karena kekuatan-kekuatan yang berlawanan, setimbang, atau sepadan dan kesetimbangan.

Ekuilibrasi atau ekuilibrium merupakan salah satu faktor yang paling penting dalam perkembangan pemikiran seorang anak. Ekuilibrasi merupakan *self*-regulasi, yaitu suatu pengaturan dalam diri seseorang berhadapan dengan rangsangan atau tantangan dari luar. Ekuilibrasi sering juga disebut dengan motivasi dasar seseorang yang memungkinkannya selalu berusaha memperkembangkan pemikiran dan pengetahuannya.

Ekuilibrasi dalam diri Kun Chan adalah ketika ia belajar mengendarai sepeda. Adapun kutipannya adalah sebagai berikut.

くんちゃん : 自転車怖~っ!
 お父さん : 泣かない泣かない
 くんちゃん : 怖い~っ!
 ...
 お父さん : ごめんよ、でもまた乗りに行こう
 くんちゃん : もう自転車乗らないのっ!

Kun Chan : *Jitensha kowa~a!*
Otousan : *Nakanai nakanai*
Kun Chan : *Kowai~i!*
 ...
Otousan : *Gomenyo, demo mata nori ni ikou*
Kun Chan : *Mou jitensha noranainoo!*

Kun Chan : “Naik sepeda menakutkan!”
 Ayah : “Jangan menangis”
 Kun Chan : “Menakutkan!”
 ...
 Ayah : “Maaf, ya. Kita main sepeda lain kali yuk!”
 Kun Chan : “Aku sudah enggak mau main sepeda lagi!”

(*Mirai no Mirai*, 56:36 – 57:52)

Kutipan di atas adalah ketika Kun Chan belajar menaiki sepeda, namun karena terus terjatuh, ia menangis sambil mengatakan jika naik sepeda itu menakutkan. Ketika sudah di rumah, Kun Chan juga mengatakan jika ia tidak ingin main sepeda lagi. Skema Kun Chan terhadap sepeda saat itu adalah sesuatu yang menakutkan.

青年 : もう馬は怖がってねえ、俺たちを受け入れたんだ
怖くねえだろ？
くんちゃん : 少し
青年 : なら、ずっと先を見る。下は見ねえで、何があった
も遠くだけを見る
くんちゃん : あれって…
青年 : な？これだと怖くない
くんちゃん : うん

Seinen : *Mou uma wa kowagattenee, oratachi wo ukeiretanda*
Kowakunedarou?

Kun Chan : *Sukoshi*

Seinen : *Nara, zutto saki wo miru. Shita wa mineede, nani ga atta*
mo tooku dake wo miru

Kun Chan : *Arette...*

Seinen : *Na? koredato kowakunai*

Kun Chan : *Un*

Anak muda : “Kudanya sudah tidak takut lagi. Dia menerima kita.”
“Tidak menakutkan kan?”

Kun Chan : “Sedikit.”

Anak muda : “Kalau begitu, lihat arah depan. Jangan lihat ke bawah
apapun yang terjadi.”

Kun Chan : “Itu...”

Anak muda : “Benar kan? Tidak menakutkan kan?”

Kun Chan : “Ya.”

(*Mirai no Mirai*, 1:01:58 – 1:02:36)

青年 : まだ怖えかい？

くんちゃん : 怖くない…

青年 : 地平線見えるかい？

くんちゃん : 見える

…

青年 : どんな乗り物だって、コツは同じだに。ひとつ乗れ
たら、なんでも乗れるようになる。馬だって、船だっ
て、飛行機だって…

Seinen : *Mada kowaekai?*

Kun Chan : *Kowakunai...*

Seinen : *Chiheisen mierukai?*

Kun Chan : *Mieru*

…

Seinen : Donna nori monodatte, kotsu wa onajidani. Hitotsu noretara, nandemo noreruyouni naru. Umadatte, funedatte, hikoukidatte...

Anak muda : “Masih takut?”

Kun Chan : “Engga menakutkan.”

Anak muda : “Bisa lihat kaki langit itu?”

Kun Chan : “Bisa.”

...

Anak muda : “Apapun yang dikendarai, triknya sama semua. Kalau kamu bisa kendarakan satu saja, apa pun pasti bisa kamu kendarakan. Kuda, kapal laut, bahkan pesawat”

(*Mirai no Mirai*, 1:03:48 – 1:04:36)

Dengan skema Kun Chan terhadap sepeda menakutkan, ia masuk ke dunia imajinasinya dan bertemu kakek buyutnya. Di sana Kun Chan ikut menaiki kuda meskipun ketakutan pada awalnya dan membuat kuda tersebut memberontak. Setelah kuda lebih tenang, ketakutan Kun Chan juga sedikit berkurang. Kemudian kakek buyut menyuruh Kun Chan untuk melihat ke arah depan apapun yang terjadi, dan ketika Kun Chan melihat ke depan ia melihat satu gedung yang sama dengan lapangan dimana ia main sepeda dengan ayahnya.

Setelah dengan kuda, Kun Chan ikut menaiki motor milik kakek buyut. Kakek buyut bertanya kepada Kun Chan apakah ia masih takut, dan Kun Chan menjawab tidak namun dengan kepala yang melihat ke bawah. Kemudian kakek buyut bertanya kepada Kun Chan apa ia bisa lihat kaki langit yang berada di depan guna membuat Kun Chan melihat ke depan. Kakek buyut juga memberikan nasihat kepada Kun Chan jika apapun yang kita kendarai triknya sama dan jika kita dapat mengendarai satu, apapun pasti bisa dikendarai.

お父さん : ほんとにひとりで大丈夫？

くんちゃん : 大丈夫

...

お父さん : 頑張れくんちゃん！

くんちゃん : 遠く…遠く…

遠く…遠くを…

...

お父さん : ああっ！すごいっ！

すごっ！すごっ！
 やったー！くんちゃんやったー！やったよ～っ!!

Otousan : *Hontoni hitoride daijoubu?*

Kun Chan : *Daijoubu.*

...

Otousan : *Ganbare Kun chan!*

Kun Chan : *Tooku... tooku...*

Tooku... tooku wo...

...

Otousan : *Aaa! Sugoi!*

Sugoi! Sugoi!

Yatta-! Kun chan yatta-! Yattayo~!!

Ayah : “Kamu yakin bisa sendiri?”

Kun Chan : “Bisa”

...

Ayah : “Berjuang, Kun chan!”

Kun Chan : “Lihat ke depan! Lihat ke depan!”

...

Ayah : “Wah, hebat!”

“Hebat, hebat!”

“Berhasil! Kun chan berhasil!”

(*Mirai no Mirai*, 1:05:54 – 1:07:28)

Kutipan di atas adalah ketika Kun Chan sudah kembali ke dunia asli. Kun Chan mulai memberanikan diri dengan main sepeda tanpa bantuan ayahnya. Beberapa kali Kun Chan jatuh dari sepedanya, namun ia tidak lagi menangis. Ayah juga menyemangati Kun Chan dari kejauhan sambil menggendong Mirai Chan. Kun Chan mengatakan kepada dirinya sendiri untuk melihat ke depan apapun yang terjadi, seperti apa yang dikatakan oleh kakek buyutnya. Tidak lama kemudian Kun Chan akhirnya berhasil main sepeda tanpa terjatuh lagi. Hal tersebut merupakan ekuilibrasi yang ada dalam diri Kun Chan karena ia termotivasi untuk terus mencoba menaklukkan hal yang menakutkan bagi dirinya, yaitu sepeda. Dengan adanya ekuilibrasi tersebut, skema Kun Chan mengenai sepeda tidak lagi menakutkan.

BAB 4

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian unsur intrinsik dalam *anime Mirai no Mirai* meliputi tema, tokoh dan penokohan, latar (tempat, waktu dan sosial), dan amanat.

- 1) Tema dalam *anime Mirai no Mirai* adalah tentang keluarga.
- 2) Tokoh dan penokohan meliputi:
 - Tokoh utama, yaitu: Kun Chan dengan watak yang periang, cemburu, dan periang. Mirai Chan dengan watak yang peduli.
 - Tokoh tambahan, yaitu: Ibu dengan watak yang perhatian dan gigih. Ayah dengan watak yang peragu dan rajin. Kakek buyut dengan watak yang pantang menyerah.
- 3) Latar dalam *anime Mirai no Mirai* meliputi:
 - Latar tempat, yaitu: rumah Kun Chan, lapangan, dunia imajinasi Kun Chan, rumah ibu sewaktu kecil, stasiun Isogo, stasiun Tokyo, dan tempat pelaporan barang hilang.
 - Latar waktu, yaitu: musim dingin, saat perayaan Ohinasama, musim panas, dan masa depan.
 - Latar sosial budaya, yaitu: tradisi merayakan Hina Matsuri.
- 4) Amanat dalam *anime Mirai no Mirai*, yaitu: pentingnya kebersamaan antar keluarga, orang tua memiliki kekurangan, dan toleransi.

Simpulan dari penelitian perkembangan kognitif pada tokoh utama Kun Chan dalam *anime Mirai no Mirai* menunjukkan bahwa ia berada di tahap praoperasional dengan fungsi semiotik, pemikiran intuitif, dan dengan pemikiran yang masih egosentris.

- 1) Fungsi semiotik pada tokoh Kun Chan meliputi: Imitasi tidak langsung, permainan simbolis, menggambar dan bahasa ucapan.
- 2) Pemikiran intuitif pada tokoh Kun Chan masih terbatas dengan pemusatan.
- 3) Pemikiran yang masih egosentris. Kun Chan menginginkan sesuatu yang tidak ada.

Simpulan dari penelitian faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif tokoh utama Kun Chan dalam *anime Mirai no Mirai* menunjukkan bahwa Kun Chan memiliki perkembangan organik yang baik pada fisiknya dan kematangan sistem saraf yang baik karena dapat berpikir dengan baik. Peran latihan yang dilakukan dan pengalaman yang dialami Kun Chan juga mempengaruhi terhadap pola pikirnya pada suatu objek. Kun Chan juga melakukan interaksi sosial dengan keluarga yang dapat mempengaruhi perkembangan dalam berbahasa. Ekuilibrase dalam diri Kun Chan juga mempengaruhi skemanya terhadap suatu objek.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, N. & Syahri, A.A. Fitriany. (2011). *Teori Perkembangan Kognitif Piaget dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika*.
- Ajhuri, K.Y. (2019). *Psikologi Perkembangan: Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Yogyakarta: Penebar Media Pustaka.
- Agustina, D.A. dkk. (2018). "Sastra dan Psikologi". Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Asrori. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. Purwokerto Selatan: Pena Persada.
- Glaserfeld, V. (1988). *Cognition, Construction of Knowledge, and Teaching*. [Online].
Diakses dari <https://www.vonglaserfeld.com/118>.
- Handoko, P.S.S. (2022). *Nilai Moral Dalam Anime Mirai No Mirai (Movie) Karya Mamoru Hosoda*. (Skripsi).Fakultas Ilmu Budaya, Universitas 17 Agustus 1945, Surabaya.
- Inarko, F. (2013). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. [Online].
Diakses dari https://prezi.com/uepcgwoue5_m/teori-perkembangan-kognitif-jean-piaget/.
- Khadijah. (2016). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman, XIV*, 122-126.
doi: <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Lestari, Y.P. (2021). *Perkembangan Kognitif Pada Tokoh Chibi Dalam Novel Sugu Soko No Takara Mono Karya Yoshimoto Banana*. (Skripsi).Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas, Padang.
- Nurgiyantoro, B. (2015). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Puspitawati, H. (2012). *Gender dan keluarga: Konsep dan realita di Indonesia*. Bogor: PT IPB Press.
- Rochmah, E.Y. (2014). *Psikologi Perkembangan Sepanjang Rentang Hidup*. Yogyakarta: STAIN Po PRESS.
- Rohman, F. (2022). *Sejarah dan Pengertian Anime Kartun Buatan Jepang yang Populer*. [Online].
Diakses dari <http://kadata.co.id/intan/berita/62d982116d45a/sejarah-dan-pengertian-anime-kartun-buatan-jepang-yang-populer>.
- Saleh, A.A. (2018). *Pengantar Psikologi*. Makassar: Aksara Timur.
- Sandra, C, M. (2020). *Representasi Aktualisasi Diri Tokoh Kun Chan Dalam Anime Mirai Karya Mamoru Hosoda*. (Skripsi).Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang.
- Sit, M. (2017). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Depok: PT Kharisma Putra Utama.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprano, P. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, H. (2016). *Psikologi Sastra*. [Online].
Diakses dari <https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2016/09/20/psikologi-sastra/>.
- Tiurma, S, M. (2019). *Sibling Rivalry Pada Tokoh Utama Kun Yang Terdapat Pada Film Animasi Mirai no Mirai Karya Mamoru Hosoda*. (Skripsi).Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada, Jakarta.
- Utomo, P. (t.t.). *Piaget dan Teorinya*. [Online].
Diakses dari <https://ilmuwanmuda.wordpress.com/piaget-dan-teorinya/>.
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. [Online].
Diakses dari <https://home.fau.edu/musgrove/web/vygotsky1978.pdf>.
- Widuseno, I. (2018). Pendidikan Anak Model Orang Tua di Jepang. *E-Journal: Kiryoku, II*, 59-60. <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/kiryoku>.

アニメ「未来のミライ」の主人公くんちゃんの認知発達分析

アジェン・ラマプテリ

043119054

要旨

序論

成長と発達のパターン、個性、学習スタイル、家族背景がすべて異なるという意味で、すべての子どもはユニークである。幼児期の学習は子どもたちの思考や経験と、周りの世界からアイデア、精神的表現との結合の結果から生まれる。認知発達は、子どもの考え方の発達を示す。さまざまな問題を解決するためにさまざまな考え方を調整する子供たちの能力は、知性の成長の尺度として使用できる。

このアニメは、妹のミライちゃんに嫉妬するくんちゃんという男の子の物語である。ミライちゃんが生まれてきたから、両親の注意はくんちゃんに集中しなくなった。したがって、くんちゃんはいつもみらいちゃんが嫌いで、仲良くできない。でも最後のストーリーでくんちゃんはみらいちゃんと仲良くなった。この研究で使用された調査方法は定性調査方法である。

この研究の目的はアニメ「未来のミライ」の本質的な要素を説明する。アニメ「未来のミライ」の主人公くんちゃんのにんち発達を説明する。アニメ「未来のミライ」の主人公くんちゃんの認知発達にどのような要因があるのか説明する。主人公のくんちゃん

んに存在する認知発達を調べるだけでは限界がある。使用される理論は Jean Piaget の認知発達理論と Nurgiyantoro (2015) の理論を使用した本質的な要素である。

本論

日本語のアニメは英語の「アニメーション」から由来する語であり、インドネシア語では「Animasi」を意味する。アニメーションは、フレーム上で配列され、生きた画像を形成するように機械的に設計された一連の 2D 画像の形式をとった視聴覚メディアである。

(Darojah in Hasanah & Nulhakim, 2015)

本質的要素とは、文学作品そのものを構築する要素である。文学が作品として現れるのはこれらの要素であり、人々が文学作品を読むときに事実として発見される要素である。

(Nurgiyantoro, 2015: 30)

幼児期とは、幼い頃から急速な成長と発達を経験する 0～6 歳の子供時代である。

(Khadijah, 2016:1)

この研究は、Jean Piaget によって提唱された認知発達理論を使用して分析した。

Piaget によれば、理解は知的適応のプロセスであり、新しい経験やアイデアがすでに知られているものと相互作用して、新しい理解構造を形成すると述べている。

(Von Glaserfeld, 1988; Shymansky, 1992)

結論

このアニメの本質的な要素の分析結果は、テーマ、キャラクターとキャラクターの特性、設定、およびメッセージがある。

1. このアニメのテーマは家族。
2. キャラクターでは主人公と脇役がいる。そしてそれぞれのキャラクターには独自の性格がある。

主人公は：くんちゃんで甘えた性格で、嫉妬深く、朗らかな子である。

脇役は：ミライちゃんは思いやりのある子供である。お母さんは思いやりがあつて、根気の良い人である。お父さんは疑いやすく、勤勉な人である。ひいじいじは不屈人である。

3. 設定は、場所設定、時間設定、と社会的設定がある。

場所設定は：くんちゃんの家、広場、くんちゃんの想像の世界、子供の頃の母の家、いそご駅、東京駅、遺失物届所。

時間設定は：冬、3月、夏、未来。

社会的設定は：ひな祭りを祝う伝統的な行事。

4. このアニメのメッセージは、家族間の団結の重要性、親も子育てに欠点があること、そして寛容さである。

アニメ「未来のミライ」のくんちゃんの認知発達の結果によると、くんちゃんは象徴的機能や直観的思考、自己中心的な思考を備えた段階的な人格過程であることが判明した。

1. くんちゃんの象徴的機能は間接的な模倣、象徴的ゲーム、キャラクターを描く、話し言葉からみられる。
2. くんちゃんの直感的な思考は、依然として集中力によって制限されている。
3. くんちゃんの思考はまだ自己中心的で、彼は存在しないものを求める。

くんちゃんの認知発達に影響を与える要因に関する研究の結果は、くんちゃんは体格の器質的な発達と神経系の成熟が良好であることを示している。くんちゃんが経験した練習と経験の役割も、物に対する彼の考え方に影響を与える。くんちゃんは、言語発達に影響を与える可能性のある家族との交流も行っている。くんちゃんの平衡状態は、物の理解にも影響を与える。

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : Ajeng Rahmaputri
Tempat Tanggal Lahir : Bogor, 10 Mei 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Nama Ayah : Pulung Priyambodo
Nama Ibu : Siti Fachrianti
Alamat : Kp. Gedong, Ciampea, Rt.004/001
Riwayat Pendidikan : MI Manbaul Ulum Ciampea
MTs. Manbaul Ulum Ciampea
MAN 2 Kota Bogor