

BENTUK INTERAKSI SOSIAL DALAM ANIME JAKU CHARA TOMOZAKI-KUN KARYA YUUKI YAKU

***Synthalia Mardestuana Putri¹, Pitri Haryanti²**

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia,
Jl. Dipati Ukur 112-116, Bandung, Indonesia
synthalia.63819029@mahasiswa.unikom.ac.id

ABSTRACT

The anime literary work Jaku Chara Tomozaki-kun is an adaptation of the novel by Yuuki Yaku. Literary psychology is a branch of literary science that uses a psychological approach to analyze literary works. With the science of literary psychology, it can be used to study the behavior and thoughts of characters in literary works. Social interaction is a social process because social interaction is the main condition for social activities to occur. Social interaction is the key to all social life. The formation of close relationships will create social harmony, so that it can support social activities. This is what supports the creation of a social world that shapes behavior in society. The research approach used by the author is literary psychology. The approach through literary psychology aims to examine more deeply the changes that occur in the character Tomozaki Fumiya. Changes in the character Tomozaki Fumiya that occur in social interactions. The form of social interaction found in the Jaku Chara Tomozaki-Kun anime is associative interaction in the form of cooperation, accommodation, assimilation and acculturation. As well as dissociative interactions in the form of competition and conflict.

Keywords: Anime, Psychology, Interaction

ABSTRAK

Karya sastra anime Jaku Chara Tomozaki-kun merupakan adaptasi dari novel karya Yuuki Yaku. psikologi sastra ialah cabang ilmu sastra dengan menggunakan pendekatan ilmu psikologi untuk menganalisa karya sastra. Dengan adanya ilmu psikologi sastra, dapat digunakan untuk mempelajari perilaku serta pemikiran tokoh di dalam karya sastra. Interaksi sosial adalah proses sosial dikarenakan interaksi sosial merupakan syarat utama dalam terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Interaksi sosial menjadi kunci dari semua kehidupan sosial. Terbentuknya hubungan yang terjalin dengan erat akan menciptakan keselarasan sosial, sehingga dapat mendukung terjadinya aktivitas sosial. Hal inilah yang mendukung terciptanya dunia sosial yang membentuk tingkah laku pada masyarakat. Pendekatan penelitian yang digunakan oleh penulis adalah psikologi sastra. Pendekatan melalui psikologi sastra bertujuan untuk mengkaji lebih dalam perubahan apa yang terjadi pada tokoh Tomozaki Fumiya. Perubahan pada tokoh Tomozaki Fumiya yang terjadi dalam interaksi sosial. Bentuk interaksi sosial yang terdapat di dalam anime *Jaku Chara Tomozaki-Kun* adalah interaksi asosiatif berupa kerja sama, akomodasi, Asimilasi dan akulturasi. Serta interaksi disosiatif berupa persaingan dan pertentangan atau pertikaian.

Kata kunci: Anime, Psikologi, Interaksi

PENDAHULUAN

Karya sastra selaku bentuk ekspresi pada suatu masyarakat mampu memperlihatkan pandangan dari suatu masyarakat (Endraswara, 2013) dengan mengkaji karakter atau unsur-unsur kejiwaan dari tokoh-tokoh fiktional yang terkandung di dalam karya sastra tersebut (Setianingrum, 2008) melalui pendekatan psikologi sosial sastra. Menurut Sherif dan Sherif dalam Maulana (2020) psikologi sosial ialah suatu studi ilmiah mengenai pengalaman serta tingkah laku individu dalam hubungannya dengan situasi perangsang sosial melewati konsep imitasi, sugesti, identifikasi dan juga simpati. Pengalaman maupun tingkah laku menjadi rangsangan dan Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial di kehidupan sehari-hari dari individu atau karakter yang melakukan interaksi, baik secara perorangan ataupun berkelompok.

Menurut Endraswara dalam Maulana (2020) psikologi sastra ialah kajian sastra yang memandang karya sastra sebagai aktivitas kejiwaan. Dimana aspek-aspek kemanusiaan merupakan objek utama bagi pendekatan psikologi sastra, serta kejiwaan pada tokoh yang terkandung pada karya sastra akan dianalisis lebih dalam. Pada dasarnya psikologi sastra berkaitan erat dengan persoalan faktor psikologis tokoh fiksi dalam karya sastra. Karya sastra mengacu pada berbagai aspek kehidupan, termasuk manusia. Secara umum, aspek kemanusiaan inilah yang menjadi fokus utama dalam psikologi sastra. Manusia ini digambarkan sebagai karakter yang aspek kejiwaannya dicangkokkan dan diinvestasikan. Kajian psikologi yang terakhir menyangkut sosiologi sastra dan penerimaan sastra sebagai psikologi sosial.

Pendapat H. Bonner dalam Permana dan Lewerissa (2022) interaksi sosial ialah hubungan di antara dua orang atau lebih individu yang dimana tingkah laku individu satu mempengaruhi, mengubah, ataupun memperbaiki tingkah laku individu lain dan begitupun sebaliknya. Interaksi sosial dapat diartikan hubungan yang dilakukan antara dua individu atau kelompok dimana terjadi kontak sosial dan komunikasi. Tahap pertama dalam interaksi sosial yaitu kontak sosial, sebagai bentuk tindakan dimana terjadinya kontak atau pertemuan dengan individu lain. Lalu berlangsungnya percakapan atau komunikasi dengan individu lain, sehingga tersampainya informasi dan timbulnya reaksi terhadap informasi yang diterima.

Bentuk-bentuk atau penggolongan proses sosial menurut Gillin dan Gillin dalam Komala (2012) terdapat dua macam proses sosial yang timbul diakibatkan adanya interaksi sosial: (1) Proses asosiatif (*Processes of Association*), dibagi dalam tiga bentuk yang lebih khusus, yaitu: (a) kerja sama, (b) akomodasi, dan juga (c) asimilasi dan akulturasi, (2) Proses disosiatif (*Process of Dissociation*), meliputi diantaranya: (a) persaingan serta (b) pertentangan atau perkelahian yang meliputi *contravebtion* dan *conflict*. Berdasarkan bentuk-bentuk dari teori interaksi sosial Gillin dan Gillin yang akan penulis gunakan, diuraikan sebagai berikut:

1. Proses Asosiatif (*Processes of Association*)

a. Kerja Sama

Manusia tidak dapat hidup sendiri, sehingga terjadinya kerja sama antara manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Melakukan kerja sama dengan manusia lainnya yang juga memiliki tujuan sama dengannya.

b. Akomodasi

Akomodasi digunakan dalam dua arti, untuk menunjuk suatu keadaan dan menunjuk pada suatu proses. Menunjuk pada suatu keadaan dapat berarti, adanya keseimbangan diantara interaksi orang-perorangan atau kelompok-kelompok yang

berkaitan dengan norma sosial serta nilai sosial di dalam masyarakat. Sedangkan menunjuk suatu proses dapat berarti, usaha-usaha untuk meredakan suatu pertentangan yang terdapat di dalam masyarakat. Hal ini terjadi untuk mencapai kestabilan, sehingga tidak terjadi perpecahan di dalam masyarakat.

c. Asimilasi Dan Akulturasi

Asimilasi merupakan perbauran antar budaya, dengan adanya usaha-usaha dalam mengurangi perbedaan yang terdapat pada orang-perorangan maupun kelompok-kelompok. Sehingga ciri khas dari kebudayaan asli menghilang dan terciptanya kebudayaan baru. Hal ini juga meliputi usaha untuk meninggikan kesatuan dalam tingkah laku, sikap dan proses-proses mental pada manusia dengan memperhatikan kepentingan-kepentingan serta tujuan-tujuan bersama.

Sedangkan akulturasi merupakan perbauran budaya tanpa menghilangkan budaya aslinya, sehingga mencampurkan budaya asing dengan budaya baru.

1. Proses Disosiatif (*Process of Dissociation*)

a. Persaingan

Persaingan terjadi pada orang-perorangan maupun kelompok-kelompok dan merupakan suatu proses sosial. Hal ini dapat terjadi untuk mencari keuntungan atau saling mengungguli satu sama lain. Persaingan dapat menyangkut suatu nilai, tujuan ataupun kepentingan. Seperti persaingan antara kebudayaan, kedudukan, peran, ekonomi, serta ras yang tidak akan melakukan tindak kekerasan ataupun ancaman berbahaya pada pihak lawan.

b. Pertentangan Atau Pertikaian

Pertentangan atau pertikaian terjadi pada orang-perorangan maupun kelompok-kelompok dengan menentang pihak lainnya. Dalam hal ini, dapat terjadi kekerasan yang dilakukan baik secara fisik ataupun dengan mengancam pihak lawan. Pertentangan juga meliputi kontravensi dan konflik.

Kontravensi merupakan bentuk proses sosial yang berada diantara persaingan dan pertentangan atau pertikaian. Adanya penolakan namun tidak secara terbuka, bersifat agak tertutup atau rahasia. Sehingga tidak akan menimbulkan perselisihan secara langsung pada pihak lawan.

Konflik terjadi diakibatkan adanya perbedaan paham atau perbedaan dalam kepentingan yang terjadi pada orang-perorangan maupun kelompok-kelompok di dalam masyarakat.

Di antara banyaknya jenis karya sastra, anime atau animasi Jepang merupakan salah satu karya sastra yang banyak diminati. Dalam Mustafid & Ali (2023) Jepang merupakan salah satu negara yang mempunyai beragam keunikan tradisi serta budaya dalam berbagai bidang. Menurut Haryanti & Nurlatifah (2018) cerita serta gambar yang menarik menciptakan animasi Jepang menjadi begitu populer hingga banyak orang yang menggunakan animasi ini sebagai bahan ajar atau bahan penelitian. Penulis yang tertarik untuk menggunakan karya sastra *anime Jaku-Chara Tomozaki-kun* sebagai objek penelitian. Karya sastra anime Jaku-Chara Tomozaki-kun merupakan adaptasi dari novel karya Yuuki Yaku. Anime dengan total 12 episode pada season 1 menggambarkan kondisi anak muda di Jepang yang mengalami kendala dalam interaksi sosial, Anime Jaku-Chara Tomozaki-kun menceritakan Tomozaki Fumiya sebagai tokoh utama, seorang remaja yang gemar bermain game dan selalu menjadi juara satu pada game Tackfam. Pertemuannya dengan Hinami Aoi yang merupakan juara ke-dua pada game yang sama memberikan perubahan pada hidup Tomozaki dan dimulailah perubahan pada hidup Tomozaki, dengan dari bimbingan Aoi. Tomozaki mulai berkomunikasi dengan

teman sekelasnya terutama dalam membangun interaksi social dengan orang-orang disekitarnya. Dimana Tomozaki mempelajari cara berkomunikasi dengan teman sekelasnya dan menjadi dekat.

Melalui *anime* ini, penulis tertarik untuk meneliti perubahan tokoh utama pada *anime Jaku-Chara Tomozaki-kun*. Tomozaki seorang siswa yang introvert menjalani kehidupan sosial dengan orang terdekatnya hingga dapat menggambarkan bentuk interaksi sosial yang terjadi dalam *anime Jaku-Chara Tomozaki-kun*. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis melakukan penelitian yang berjudul Bentuk Interaksi Sosial Tokoh Tomozaki Fumiya dalam *Anime Jaku-Chara Tomozaki-Kun* Karya Yuuki Yaku.

METODE

Metode penelitian deskriptif analisis adalah metode yang akan penulis gunakan pada penelitian ini. Untuk meneliti pengaruh interaksi sosial dimana fakta atau data akan penulis uraikan, sehingga penulis dapat menggambarkan objek yang diteliti. Setelah mengumpulkan data penulis akan mengelompokkan data yang berhubungan dengan teori yang digunakan yakni interaksi sosial.

Pendekatan penelitian yang digunakan oleh penulis adalah psikologi sosial sastra. Pendekatan melalui psikologi sosial sastra bertujuan untuk mengkaji lebih dalam perubahan apa yang terjadi pada tokoh Tomozaki Fumiya dalam interaksi sosial dengan orang terdekatnya.

Data yang telah dikumpulkan dalam penelitian ini akan memakai data jenis deskriptif analisis untuk menjawab rumusan masalah. Kemudian data akan dianalisis sesuai dengan teori yang penulis pakai yaitu teori interaksi sosial Gillin dan Gillin yang berfokus dalam menganalisis bentuk-bentuk interaksi sosial.

HASIL

Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial dalam Jaku-Chara Tomozaki-Kun

Penulis menyajikan hasil data yang sesuai dengan bentuk-bentuk interaksi sosial, yaitu:

1. Bentuk Interaksi ke-1



Gambar 1.

Adegan Ketika Tomozaki Mengajak Yuzu Membeli Hadiah Ulang Tahun Nakamura Dialog 1

tomozaki : なんていうか仲直りってかほら、この間変な感じになっちゃったけど。中村ってさ、悪い奴じゃなさそうだし、Tackfam 好きなもの同士仲良くできるかもなんて。だから誕生日とかを機にきっかけでも作れたらなど。

- Yuzu : いい。それいいお友崎。
- Tomozaki : Nante iu ka nakanaori tteka hora, konoaida hen'nakanji ni natchattakedo. Nakamura tte sa, warui yatsu ja na-sa-sōdashi, Tackfam sukinamono dōshi nakayoku dekiru kamo nante. Dakara tanjōbi toka o ki ni kikkake demo tsukuretara na to.
- Yuzu : Ī. Sore ī o Tomozaki.
- Tomozaki : Kurasa bisa dibilang kita sedang memperbaiki atau semacamnya, karena kemarin suasana jadi aneh. Nakamura sepertinya bukan orang jahat, dan menurutku orang yang menyukai Tackfam mungkin bisa akur. Jadi menurutku akan sangat bagus jika hari ulang tahunnya dapat jadi kesempatan.
- Yuzu : Bagus. Itu bagus Tomozaki.
- (Jaku-Chara Tomozaki-Kun, episode 5, menit 06:47 - 07:14)

2. Bentuk Interaksi ke-2



Gambar 2.

Adegan Ketika Tomozaki Membantu Nanami Dalam Membuat Pidato Calon Ketua OSIS
(Jaku-Chara Tomozaki-kun, Episode 6, menit 09:38 – 09:46)

3. Bentuk Interaksi ke-3



Gambar 3.

Adegan Ketika Nakamura Menantang Kembali Tomozaki Bermain Tackfam
Dialog 2

- Tomozaki : チャラ 逆でもかってるし。
- Nakamura : じゃあやるか？チャラ かえて。
- Tomozaki : その代わりに、俺はかったらちゃんと認めるよ。
- Nakamura : 分かっているよちゃんとお前の実力を認める。
- Tomozaki : Chara gyaku demo katterushi.
- Nakamura : Jā yaru ka? Chara kaete.
- Tomozaki : Sono kawari, ore wa kattara chanto shitatameru yo.
- Nakamura : Wakatteru yo chanto omae no jitsuryoku o shitatameru.
- Tomozaki : Kalaulpun karakterku ditukar, aku masih menang.
- Nakamura : Kalau gitu, mau coba lagi? Dengan ganti karakter.

Tomozaki : Sebagai gantinya, kalau aku menang, akuilah kekalahanmu.

Nakamura : Aku mengerti, aku pasti akan sepenuhnya mengakui kemampuanmu.

(*Jaku-Chara Tomozaki-kun*, Episode 1 menit 01:58 – 02:10)

4. Bentuk Interaksi ke-4



Gambar 4. Adegan Tomozaki Meluapkan Kekesalannya Pada Hinami

Dialog 3

Tomozaki : お前みたいな初期パラメーターが高い奴にわ。俺の気持ちなんてわかんねえんだよ。人生は不平等なんだ。クソゲームんだよ。

Tomozaki : Omae mitaina shoki paramētā ga takai yatsu ni wa. Ore no kimochi nante wakan'nē nda yo. Jinsei wa fubyōdōna nda. Kusogēmu nda yo.

Tomozaki : Untuk orang sepertimu yang memiliki standar yang tinggi. Kamu tidak tahu bagaimana perasaanku. Hidup tidak adil. Ini permainan yang buruk.

(*Jaku-Chara Tomozaki-kun*, Episode 1, menit 09:47 – 09:55)

5. Bentuk Interaksi ke-5



Gambar 5. Adik Perempuan Tomozaki yang Menyemangati Tomozaki

Dialog 4

Tomozaki : 何

Zaki : まあいろいろあるんだと思うけどさ。ぜぜ頑張りなよ

Tomozaki : nani?

Zaki : Mā iroiro aru nda to omou kedo sa. Zeze ganbari na yo.

Tomozaki : apa?

Zaki : yah, menurutku terjadi berbagai hal. Lakukan yang terbaik!

(*Jaku-Chara Tomozaki-kun*, Episode 12, menit 01:58 – 02:02)

6. Bentuk Interaksi ke-6



Gambar 6.

Adegan Takahiro yang Sedang Berbincang Dengan Tomozaki Mengenai Perubahannya
Dialog 5

- Takahiro : 今までどインキヤだったお前が顔付きを喋ることも変わってさ。いつの間にかゆずを誘ってたり。それに最近葵とも仲良さげだしな。
- Takahiro : Ima made do inkyadatta omae ga kaotsuki o shaberu koto mo kawatte sa. Itsunomanika yuzu o sasotte tari. Soreni saikin aoi tomo nakayo-sa-gedashi na.
- Takahiro : Kamu yang selama ini introvert mengubah cara kamu berbicara, penampilanmu. Sebelum aku menyadarinya, bisa mengajak Yuzu keluar. Selain itu, kamu tampaknya sangat akrab dengan Aoi akhir-akhir ini.
- (*Jaku-Chara Tomozaki-kun*, Episode 5, menit 08:28 – 08:51)

7. Bentuk Interaksi ke- 7



Gambar 7. Adegan Konflik Antara Tomozaki Dengan Adiknya

Dialog 6

- Zaki : っていうかさ、なんでまたキモくなったの。
- Tomozaki: はあ...
- Zaki : だから、なんでちょっと前のお兄ちゃん顔に戻ってのてこと？
- Tomozaki: まあ、な...
- Zaki : あーもう。性格 マシになってきたってのに。
- Zaki : Tte iu kasa, nande mata Kimo ku natte no.
- Tomozaki: Haa...?
- Zaki : Dakara, nande chotto mae no oni-chan kao ni modotte note koto?
- Tomozaki: Maa, na...
- Zaki : A~mou. Seikaku mashi ni natte kitattenoni.
- Zaki : lagipula, kenapa kembali menjadi orang aneh?
- Tomozaki: hah...?
- Zaki : Karena itu, kenapa kakak kembali lagi menjadi kakak yang dulu?

Tomozaki: Yaa, begitulah...

Zaki : Ah sudahlah. Padahal sudah menjadi pribadi yang lebih baik.

(*Jaku-Chara Tomozaki-kun*, Episode 12, menit 00:37 – 00:59)

8. Bentuk Interaksi ke- 8



Gambar 8. Adegan Terjadinya Perselisihan Antara Nakamura dan Erika
(*Jaku-Chara Tomozaki-kun*, Episode 4, menit 17:20 – 20:46)

PEMBAHASAN

Ditinjau dari teori teori interaksi sosial oleh Gillin dan Gillin melalui bentuk-bentuk yang mempengaruhi interaksi sosial. Penulis akan melakukan analisis pada 8 hasil temuan data yang penulis asumsikan berupa bentuk interaksi sosial yaitu proses asosiatif dan proses disosiatif. Terdapat tiga bentuk proses asosiatif dalam proses asosiatif yaitu 1) kerjasama, 2) akomodasi, serta 3) asimilasi dan akulturasi. Dalam proses disosiatif terdapat dua bentuk yaitu 1) persaingan serta 2) pertentangan dan pertikaian.

Bentuk-bentuk Interaksi Sosial Jaku-Chara Tomozaki-Kun

1. Interaksi Asosiatif

a. Kerja Sama

Lewis Thomas dan Elaine B. Johnson (2014) menyatakan kerjasama merupakan pengelompokan yang berlangsung di antara makhluk-makhluk bernyawa yang kita kenal. kerjasama dapat menghilangkan hambatan mental yang disebabkan oleh terbatasnya pengalaman dan sempitnya sudut pandang. Dengan cara ini, mereka akan lebih mungkin menemukan kekuatan dan kelemahan mereka sendiri, belajar menghormati orang lain, mendengarkan dengan adil, dan mencapai kesepakatan kerja sama. Dengan bekerja sama, kelompok-kelompok kecil dapat mengatasi berbagai macam hambatan, bertindak mandiri dan bertanggung jawab, mengandalkan bakat dan gagasan masing-masing anggota kelompok, mempercayai orang lain, dan mengutarakan pendapatnya, serta mampu mengambil keputusan.

Interaksi asosiatif dalam bentuk kerja sama antara Tomozaki dengan teman-temannya dalam anime *Jaku-Chara Tomozaki-kun* terlihat pada gambar 4.1 dan gambar

4.2. Pada gambar 4.1 memperlihatkan kerjasama antara Tomozaki dan Yuzu yang terjadi di dalam kelas, tujuan utama dari kerja sama Tomozaki dan Yuzu untuk membeli kado ulang tahun Nakamura bersama. Sehingga dapat saling membantu dalam mengambil keputusan ketika memilih hadiah. Dalam dialog 1 menunjukkan Tomozaki mencapai kesepakatan dalam kerja sama dengan adanya persetujuan dari Yuzu.

Selanjutnya gambar 4.2 menunjukkan bentuk interaksi kerja sama antara Tomozaki dan Nanami yang tergambar dalam tindakan. Dengan Tomozaki yang membantu Nanami menjadi ketua OSIS untuk mengalahkan Aoi.

b. Akomodasi

Menurut Gillin dan Gillin dalam Soekanto (2007) Akomodasi adalah istilah yang digunakan bagi para sosiologi untuk mencerminkan suatu proses dalam hubungan sosial yang maknanya serupa dengan istilah adaptasi yang digunakan oleh para ahli biologi yang merujuk suatu proses dimana makhluk hidup beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan suatu proses dimana kelompok dengan kelompok dan orang perorangan yang awalnya saling bertentangan secara perlahan mulai mengadakan penyesuaian untuk mengatasi ketegangan yang terjadi.

Berdasarkan bentuk interaksi akomodasi gambar 4.8 menunjukkan tingkah laku saling bertentangan yang dilakukan oleh Nakamura dan Erika. Kemudian berhasil dihentikan oleh Yuzu, yang mencoba menenangkan keadaan. Yuzu berhasil meredakan keadaan dan keadaan tersebut merupakan salah satu proses akomodasi. Proses penyelesaian yang dilakukan oleh Yuzu untuk mencapai kestabilan.

Kemudian adegan dalam gambar 4.5 menunjukkan adanya keadaan yang harmonis antara Tomozaki dengan adiknya. Dalam dialog 4 terlihat adik Tomozaki yang menunjukkan kasih sayangnya dengan menyemangati Tomozaki. Hal ini menunjukkan keadaan bentuk interaksi akomodasi, adanya keseimbangan dalam interaksi Tomozaki dan adiknya.

c. Asimilasi dan Akulturasi

Gillin dan Gillin dalam Romli (2015) menyatakan bahwa asimilasi dan akulturasi dapat terjadi dengan adanya: 1) kesetiaan serta keserasian sosial, 2) kesempatan dalam bidang ekonomi, 3) persamaan dalam kebudayaan, 4) perkawinan campur, dan 5) adanya ancaman dari luar.

Berdasarkan bentuk interaksi asimilasi dan akulturasi adegan pada gambar 4.6 menunjukkan Tomozaki yang sudah berubah dan Takahiro berpendapat mengenai perubahan signifikan yang terjadi pada Tomozaki. Dalam dialog 5 percakapan Tomozaki dengan Takahiro, membuktikan adanya perubahan pada Tomozaki yang terjadi diakibatkan adanya keserasian sosial. Keserasian sosial yang timbul dari interaksi Tomozaki dengan teman sekelasnya, menciptakan perubahan dalam hal baik seperti cara berbicara, sikap dan batin Tomozaki.

2. Proses Disosiatif

a. Persaingan

Menurut Wiese dan Becker dalam Santoso (2016), persaingan merupakan suatu proses sosial, di mana terdapat individu atau kelompok-kelompok manusia yang akan bersaing untuk mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang suatu masa tertentu akan menjadi pusat perhatian umum baik untuk perorangan maupun kelompok manusia.

Berdasarkan bentuk interaksi persaingan gambar 4.3 menunjukkan adegan ketika Nakamura menantang kembali Tomozaki bermain Tackfam. Terlihat Nakamura yang menunjukkan perilaku dalam persaingan. Ketika Tomozaki mengalahkan Nakamura dan Nakamura tidak dapat menerima hal tersebut sehingga melakukan pertandingan ulang. Terlihat dalam dialog 2 Nakamura ingin menyaingi Tomozaki dengan bertukar karakter game, Nakamura dan Tomozaki bertaruh bahwa Nakamura akan mengakui kekalahannya apabila kalah. Terdapat persaingan ketika Nakamura merasa tidak ingin kalah dan terus mencobanya.

b. Pertentangan dan Pertikaian

Pertentangan merupakan individu mau pun kelompok yang menyadari terdapatnya perbedaan-perbedaan, contohnya dalam ciri-ciri badaniah, emosi, pola-pola perilaku, unsur-unsur kebudayaan, dan seterusnya kepada pihak lain (Soekanto, 2007) dalam hal ini, Ciri tersebut bisa mempertajam perbedaan hingga menjadi suatu pertentangan atau pertikaian. Proses sosial ini sering terjadi dalam kehidupan masyarakat antara beberapa pihak yang berbeda kepentingan untuk saling memberikan sebuah dampak negatif, yang artinya terdapat pihak-pihak berbeda pendapat akan senantiasa memberikan perlawanan.

Berdasarkan bentuk interaksi pertikaian pada gambar 4.4 menunjukkan Adegan Tomozaki yang meluapkan kekesalannya pada Hinami. Hinami merasa terganggu dengan kenyataan bahwa Tomozaki merupakan peringkat pertama dalam game Tackfam. Sehingga mengatakan hal yang tidak sopan. Tomozaki merasa terusik dan akhirnya melepaskan kekesalannya sehingga timbul pertikaian antara kedua belah pihak. Pada dialog 3 terlihat Tomozaki yang membandingkan kehidupan dalam dunia nyata selayaknya game dan menurutnya dunia nyata merupakan game paling buruk. Perbedaan yang dirasakan oleh Tomozaki menciptakan perasaan rendah diri dan menyalahkan Aoi yang menurut Tomozaki memiliki standar tinggi. Pertentangan yang dilakukan oleh Tomozaki disebabkan oleh rasa rendah diri dan adanya penolakan pada Aoi yang merupakan siswi populer, tidak seperti dirinya yang introvert.

Kemudian adegan pada gambar 4.7 dengan dialog 6 menunjukkan adanya pertentangan dari adik Tomozaki. Tomozaki yang kembali menjadi introvert ketika bertengkar dengan Aoi akibat selisih paham. Menyebabkan adik Tomozaki mempertanyakan perubahan Tomozaki yang kembali menjadi seperti dulu. Dalam tindakan serta ucapan adik Tomozaki menunjukkan adanya kontravensi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari pembahasan bentuk-bentuk interaksi sosial dalam anime Jaku-Chara Tomozaki-Kun. Bentuk-bentuk interaksi sosial yang terdapat di dalam anime Jaku-Chara Tomozaki-Kun adalah 1) interaksi asosiatif berupa a) kerja sama, b) akomodasi, serta c) Asimilasi dan akulturasi. Kemudian 2) interaksi disosiatif berupa a) persaingan serta b) pertentangan atau pertikaian. Dapat disimpulkan bahwa karya sastra berkaitan erat dengan psikologi sosial, sehingga dapat mencerminkan interaksi sosial yang terjadi pada Tomozaki dan teman-temannya. Ditinjau dari teori interaksi sosial oleh Gillin dan Gillin melalui bentuk-bentuk interaksi yang terjadi pada Tomozaki, perubahan pada tingkah laku Tomozaki dipengaruhi oleh teman-temannya sehingga dapat memperbaiki sifat Tomozaki yang introvert dalam interaksi sosial.

REFERENSI

- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *PALAPA*, 7(1), 149-166.
- Haryanti, P., & Nurlatifah, Y. (2018). Visual Language in Japanese Animation. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 225.
- Isnayani, U. M. (2022). *Perkembangan Diri Tokoh Ariel Dalam Anime Sayonara No Asa Ni Yakusoku No Hana O Kazarou Kajian Psikologi Sastra*. Skripsi. Universitas Diponegoro. Semarang.
- Komala, H. (2012). *Interaksi Sosial Pada Tokoh Utama Novel Rumah Tanpa Jendela Karangan Asma Nadia Dan Implikasinya Bagi Pembelajaran Sastra Di SMA (Suatu Kajian Sosiologi Sastra)*. Skripsi. Universitas Negeri Jakarta. Jakarta.
- Maulana, R. (2020). *Bentuk Interaksi Sosial Dan Pengaruhnya Terhadap Tokoh Tanaka Dalam Anime Tanaka-Kun Wa Itsumo Kedaruge Karya Nozomi Uda (Kajian Psikologi Sosial)*. Skripsi. Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM). Bandung.
- Mustafid, M., & Ali, M. (2023). Interaksi Sosial Honne-Tatemaie Masyarakat Jepang dalam Drama Series “Gekikaradou” Karya Keisuke Shibata. *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 3(2), 271-280. DOI: <https://doi.org/10.34010/mhd.v3i2.8288>
- Novita, A. (2020). *Interaksi Sosial Dalam Komik Ouran HIGSCHOOL Host Club Karya Bisco Hatori*. Skripsi. Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM). Bandung.
- Permana, A., & Lewerissa, E. D. (2022). Hubungan Interaksi Kelompok Terhadap Pencapaian Tujuan dan Perkembangan Karakter Okabe Rintarou dalam Anime Steins; Gate 0. *Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra*, 9(1), pp.48-64.
- Romli, K. (2015). Akulturasi Dan Asimilasi Dalam Konteks Interaksi Antar Etnik. *Ijtimaiyya*. 8(1).
- Santoso, R. V. (2016). *Interaksi Sosial Didalam Persaingan Para Pelaku Usaha Multietnis Di Pasar Raya II Kota Salatiga*. Skripsi. Universitas Kristen Satya Wacana. Salatiga
- Setianingrum, R. (2008). *Analisis Aspek Kepribadian Tokoh Utama Dalam Novel Supernova Episode Akar Karya Dewi Lestari: Tinjauan Psikologi Sastra*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.
- Soekanto, S. (2002). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soekanto, S. (2007). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

