

MOTIVASI TOKOH ASHITO AOI UNTUK MENJADI PEMAIN SEPAK BOLA TERHEBAT DALAM ANIMASI AO ASHI KARYA YUGO KOBAYASHI

M.Dharmawan.W¹, Hermansyah Djaya², Hargo Saptaji³

Program Studi Bahasa Dan Kebudayaan Jepang Fakultas Bahasa Dan Budaya Universitas Darma Persada

Email : ohayouhermans@gmail.com (corresponding author)

This research focuses on the analysis of the main character, Ashito Aoi, using the ERG Motivation Theory. The aim of the research is to uncover Ashito Aoi's motivation, which is analyzed using the ERG Motivation Theory proposed by Clayton Alderfer. The author uses a descriptive analysis method found in the Ao Ashi animation as well as data collection from other credible sources. From this research, it was found that Ashito has 3 motivations: the desire for recognition, gradual development, and the relationships between characters.

Keywords - Motivation Theory, animation, development

PENDAHULUAN

Negara Jepang dikenal salah satu negara pemilik budaya pop yang telah mendunia. Budaya pop sebagian berasal dari perkembangan karya sastra. Budaya tersebut tersebar luas di seluruh dunia salah satunya adalah anime dan musik atau biasa disebut dengan genre j-pop atau Japanese pop. Budaya tersebut merupakan sastra modern yang berkembang mengikuti zaman.

Hidetoshi Kato (1989) Mengatakan budaya populer adalah *Taishuu bunka* (大衆文化) yang dapat diartikan budaya massa. Ada juga Istilah lain seperti *Minshu bunka* (大衆) yang dapat diartikan budaya rakyat atau *Minzou bunka* (文化) yang mempunyai arti budaya bangsa. Pengertian dari *Taishuu bunka* (大衆文化) dalam kamus bahasa Jepang Koujien.

Sastra berkembang mengikuti zaman, awal mula sastra hanya berupa tulisan dan suara namun untuk sekarang terdapat banyak karya sastra bentuk rupa seperti film dan

animasi. Animasi adalah sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah, 2011:63).

Menurut Vaughan dalam Binanto (2010:219) mengungkapkan bahwa animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Sedangkan menurut zeembry (2008 : 1) mengemukakan bahwa “Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun secara berurutan”. Pengertian animasi secara garis besar adalah suatu tampilan menarik, grafis statis maupun dinamis, yang disebabkan oleh perubahan tiap frame (frame by frame), perubahan posisi bergerak (motion) maupun perubahan bentuk diikuti gerakan (motion shape). Karena hal tersebut, merupakan salah satu dampak kemunculan Anime.

Animasi pertamakali di perkenalkan di Jepang pada tahun 1913 diawali dengan adanya first experience in animation yang dibuat oleh Kitayama Seitaro yang berjudul Shimokawa Bokoten (しもかわぼくてん), yang selanjutnya

diikuti oleh beberapa animasi durasi pendek. Penyebaran animasi semakin luas pada tahun 90an (<https://www.hipwee.com>)

Terdapat berbagai macam genre pada anime antara lain seperti: ***Fantasy, Scient Fiction, Comedy, Drama, Action*** dan ***Sport***. Salah satu animasi yang digemari penonton adalah anime ber-genre sport. Animasi ber-genre sport adalah animasi yang menceritakan dunia olahraga, seperti Bola Basket, Baseball, Renang, Bulutangkis dan Sepak bola atau sejenisnya.

Salah satu anime ber-genre sport bertema sepakbola yang disukai penonton menurut website myanimelist adalah animasi yang berjudul Ao Ashi. Ao Ashi memiliki rating 8/10 menurut 73,333 orang yang memberikan rating di website myanimelist **Ao Ashi (Aoashi) - MyAnimeList.net**.

Citra Ao Ashi menggambarkan seorang anak laki-laki muda bernama Ashito Aoi. Ashito Aoi berasal dari kota terpencil di Jepang, sangat gemar bermain dan berbakat dalam olahraga sepakbola. Ashito Aoi memiliki sifat individualis. Suatu Ketika dalam pertandingan yang menentukan bagi Tim sepak bola yang dibelanya, malah membuat kekacauan serta membuat tim yang dia bela kalah serta gagal untuk masuk Tim SMA sepak bola impiannya. Kemudian suatu hari Ashito berkesempatan bertemu dengan Tatsuya Fukuda. Tatsuya Fukuda merupakan seorang pelatih muda yang sedang berkunjung ke kampung halamannya. Ketika menonton pertandingan sepak bola antar SMP menyaksikan Ashito Aoi bermain. Mengetahui kemampuan sepak bola Ashito Aoi yang bagus, dia mengajaknya untuk mengikuti ujian seleksi masuk akademi tim sepakbola yang berada di Tokyo. Dengan masuknya Ashito Aoi ke akademi tim sepak bola di Tokyo mengubah nasib Ashito Aoi selanjutnya untuk mencapai kesuksesan sebagai pemain sepak bola tertinggi di Jepang.

Karakteristik Ashito Aoi mempunyai cita-cita yang tinggi, dan sifat yang individualis, demi mencapai cita-cita untuk menjadi pemain sepakbola terhebat, Ashito berusaha sangat keras sampai bertemu pelatih Fukada dan mengundang Ashito masuk akademi sepakbola Tokyo Esperion Football Club. Pada akademi sepak bola Ashito mendapatkan pengalaman baru dan disitu lah ia termotivasi untuk menjadi pemain sepak bola terhebat. Disamping itu karakter Ashito Aoi lah yang sering ditampilkan secara jelas dalam setiap episode anime. Karakter Ashito Aoi yang memiliki motivasi yang tinggi dan latar belakang yang menarik dalam perjalanannya

Dalam indentifikasi masalah ini penulis menyampaikan asumsi berupa latar belakang yang menjadi motivasi dari obyek penulisan Ashito Aoi dalam olahraga Sepakbola, meliputi situasi emosional, keinginan pribadi, rasa suka terhadap sepakbola, kekecewaan antar kawan, persaingan dengan rekan satu akademi, selain itu muncul motivasi yang timbul untuk mengubah rasa dari individualis menjadi mengandalkan kerja sama tim untuk menjadi yang terhebat dalam permainan sepakbola.

Penelitian yang membahas mengenai Anime Ao shi sebelumnya ditulis oleh Fairuz Restu Chabita (2017). Penelitian Fairuz menggunakan teori psikoanalisis dari Sigmund Freud dan teori Psikologi umum yang signifikan sebagai penunjang teori pendukung. Sedangkan penulis menggunakan teori Motivasi ERG yang dikemukakan oleh Clayton Alderfer.

Agar dapat menyelesaikan permasalahan yang dibahas dengan jelas, terarah dan mendalam, penulis membatasi masalah dalam penulisan penelitian ini adalah kepribadian Ashito Aoi berupa motivasinya dalam menjadi pemain terbaik dengan menggunakan teori motivasi ERG.

Dalam indentifikasi masalah ini penulis menyampaikan asumsi berupa latar belakang yang menjadi motivasi dari obyek penulisan Ashito Aoi dalam olahraga Sepakbola, meliputi situasi emosional, keinginan pribadi, rasa suka terhadap sepakbola, kekecewaan antar kawan, persaingan dengan rekan satu akademi, selain itu muncul motivasi yang timbul untuk mengubah rasa dari individualis menjadi mengandalkan kerja sama tim untuk menjadi yang terhebat dalam permainan sepakbola.

Penulis mengidentifikasi beberapa masalah diantaranya :

1. Kehebatan Ashito Aoi dalam sepak bola membuatnya terjebak dalam individualis nya. Ia hanya terpaku pada mencetak gol tanpa memedulikan kerjasama tim.
2. Memasuki akademi sepak bola membuka mata Ashito terhadap kenyataan pahit. Persaingan antar pemain di sana jauh lebih ketat dari pada yang dia bayangkan.
3. Berbagai pengalaman di akademi sepak bola memicu tekad Ashito untuk meningkatkan kemampuannya. Dia ingin menyamai level teman-teman satu timnya.
4. Hambatan apa saja alami Ashito Aoi untuk mencapai tujuannya menjadi pemain terhebat.
5. Ashito tidak gentar dengan rintangan yang menghadangnya. Dia akan lakukan dengan tekad yang kuat dan pantang menyerah untuk menyelesaikan masalah

METODE

Peneliti ini menggunakan metode deskriptif analisis. Metode ini mendeskripsikan permasalahan penelitian kemudian menganalisis data yang ditemukan. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui studi Pustaka dengan sumber data dari buku-buku teks, Jurnal ilmiah, dan E-Book.

Menurut Alderfer (1972) dalam merumuskan suatu model penggolongan kebutuhan segaris dengan bukti-bukti empiris

yang telah ada. Ia merasakan bahwa ada nilai tertentu dalam menggolongkan kebutuhan-kebutuhan, dan terdapat suatu perbedaan antara kebutuhan dalam tatanan paling bawah dengan tatanan paling atas. Oleh sebab itu, Alderfer mengelompokkan ini dari kebutuhan tersebut menjadi tiga dan disingkat menjadi ERG (Existence, Relatedness, dan Growth), yakni :

1. Existence Need (kebutuhan akan keberadaan)

Dalam Motivasi ERG, Existence need meliputi kebutuhan dasar kehidupan atau fisiologis manusia seperti rasa haus, lapar, dan materi, perasaan yang baik kebutuhan ini secara luas disebut sebagai kebutuhan psikologis dan keamanan dasar kita jika kebutuhan tersebut tidak terpenuhi maka tidak mungkin fokus kepada kebutuhan lain yang lebih tinggi.

2. Relatedness Need (kebutuhan berhubungan)

Kebutuhan berhubungan ini merupakan suatu kebutuhan untuk menjalin hubungan sesamanya melakukan hubungan sosial dan berkerja sama dengan orang lain.

3. Growth Need (kebutuhan untuk berkembang)

Kebutuhan untuk berkembang berhubungan dengan keinginan intrinsik dari seseorang untuk mengembangkan dirinya. Kebutuhan ini dapat terus meningkat walaupun seseorang telah merasa puas. Sebagai manusia akan merasa bosan bila melakukan aktivitas yang monoton tanpa adanya variasi, tetapi jika ada sesuatu tantangan dalam beraktivitas maka akan ada pemicu untuk melakukan pengembangan diri.

Aldefer menelaah lebih jauh dan mengatakan bahwa perbedaan potensi seorang individu memprioritaskan kebutuhan dalam permintaan yang berbeda berdasarkan sudut

pandang hidupnya. Contoh sederhana si pelaku yang termotivasi oleh pertumbuhan melalui cara mereka, secara potensi dalam beban keberadaan mereka (mereka tak mampu membayar konsekuensinya tetapi tetap menekuni obsesinya).

Aldefer juga mencatat bagaimana peranan individu memandang perkembangan mereka dalam hubungan tingkatan kebutuhan itu adalah sesuatu yang penting. Bila individu membuat suatu perkembangan dalam hal yang terkait maka mereka akan termotivasi dalam mengembangkannya meskipun hal yang terkait tersebut tak terpenuhi. Jika seseorang merasa frustrasi dengan perkembangan yang telah mereka lakukan untuk berkembang lebih maju, mereka akan menghapusnya dan melipat gandakan motivasi mereka dalam hal-hal yang terkait.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ashito Aoi merupakan seorang siswa yang gemar bermain sepakbola dengan keterampilan yang bagus, semua dilakukannya untuk satu tujuan yaitu menjadi pemain sepakbola terhebat. Posisinya adalah “penyerang jenius”. Menyebutkan diri sebagai “reinkarnasi Ronaldo di masa kejayaannya”. Ashito bertemu Fukuda di Ehime dan melanjutkan langkahnya ke Esperion Youth. Dia percaya diri dan memiliki kepribadian yang lurus ke depan, tetapi Temperamennya yang pendek meliki kekurangan dalam hal bola. Kemampuan sepak bolanya tidak terlalu bagus, namun ia membuka berbagai kemungkinan dengan ketangguhan dan perspektif alaminya.

Pantang menyerah

Untuk bisa bermain sepakbola dan menjadi yang terhebat Ashito sanggup melakukan apa saja tanpa rasa malu sedikitpun.

Gambar 9 : Ashito memasuki ruangan staff para pelatih yang sedang berdiskusi.



Sumber : Ao Ashi Episode 8

Gambar 10 : Ashito berfikir untuk menyerah, seketika Ashito pun tergerak untuk tidak menyerah lagi.



Sumber : Ao Ashi Episode 8 Individualis

Gambar 11 : Dalam kelas balik saat Ashito masih kecil ia dibenci karena Individualis



Sumber : Ao Ashi Episode 8

Gambar 12 : Ashito berdiskusi dengan rekan satu timnya dikelas tapi idenya hanya Ashito yang mencetak gol tersebut.



Sumber : Ao Ashi Episode 10

Gambar 13 : Ketika Ashito berhasil membuat gol indah dengan rekannya.



Sumber : Ao ashi Episode 13

Ketika Ashito mencetak gol seperti gambar 13, dia dengan bangganya dan percaya diri menamakan dirinya reinkarnasi dari Gabriel Batistuta pemain terkenal dari Argentina.

Tempramental

Gambar 14 : Ashito marah kepada pelatih Fukuda karena perubahan posisi yang dimainkan.



Sumber : Ao Ashi Episode 13

Pada gambar 14 terlihat Ashito langsung marah Ketika pelatih Fukuda merubah posisi pemain

pada suatu pertandingan. Ashito langsung meluapkan kemarahan kepada pelatihnya tanpa mengindahkan bahwa yang dimarahinya adalah pelatihnya sendiri.

Nama Tokoh	Sifat Tokoh
Ashito Aoi	Ashito memiliki sifat yang temperamental, Individual, percaya diri dan juga pantang menyerah, sifat tempramentalnya terkadang suka membuat lawan bicara emosi terhadap dirinya, ke individualnya juga membuat rekan satu timnya membenci Ashtio namun tekad pantang menyerah dan percaya diri yang dimiliki Ashito bisa membuat rekan setimnya bisa mempercayai Ahito kembali.

Tabel 1. Sifat Tokoh Utama

Motivasi ERG

Ketika manusia akan melakukan sesuatu diatur oleh gerakan yang diartikan sebagai motivasi. Menurut Darmawan (2013:29) motivasi adalah keadaan jiwa yang mendorong atau menggerakkan seseorang yang kelak mengarahkan serta menyalurkan perilaku, sikap, dan tindakan yang dilakukan dengan pencapaian tujuan. Motivasi biasanya identik dengan tiga komponen utamanya yaitu : kebutuhan, dorongan dan tujuan.

Motivasi adalah perilaku yang ingin mencapai tujuan tertentu yang cenderung untuk menetap. Motivasi juga merupakan kekuatan yang mendorong dan mengarahkan keberhasilan perilaku yang tetap ke arah tujuan tertentu. Motivasi bisa berasal dari dalam diri seseorang atau pun dari luar dirinya. Motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang disebut motivasi intrinsik, dan yang berasal dari luar adalah motivasi ekstrinsik.

Penulis menggunakan teori Motivasi ERG yang dikemukakan oleh Clayton Aderfer. Kebutuhan inti yang terdiri dari tiga kelompok adalah eksistensi (existence), hubungan (relatedness), dan pertumbuhan (growth) sehingga dinamakan teori ERG.

1. Existence

Ashito Aio merupakan seorang siswa yang gemar bermain sepakbola dengan

keterampilan yang bagus, semua dilakukannya untuk satu tujuan yaitu menjadi pemain sepakbola terbaik. Posisinya adalah “penyeran jenius”. Memproklaimkan diri sebagai “reinkarnasi Ronaldo di masa kejayaannya”. Ashito bertemu Fukuda di Ehime dan melanjutkan langkahnya ke Esperion Youth. Dia percaya diri dan memiliki kepribadian yang lurus ke depan, tetapi Temperamennya yang pendek memiliki kekurangan dalam hal sepakbola. Kemampuan sepakbolanya tidak terlalu bagus, namun ia membuka berbagai kemungkinan dengan ketangguhan dan perspektif alaminya.

Ia memiliki impian yaitu “ingin menjadi pemain sepakbola terbaik didunia” saat pertandingan antar prefecture Ashito melakukan kesalahan karena terpancing emosi oleh tim lawan dan dikeluarkan karena perkelahian itu membuat tim Ashito mengalami kekalahan pahit.

2. Relations

Relations mengacu kepada hubungan yang kita miliki sekarang berinteraksi dengan orang lain untuk merasa Bahagia dan puas. Relatedness yang menjadikan Ashito Aoi menjadi pemain sepakbola adalah kehadiran Ichijou Hana yang menarik perhatian Ashito dengan sifatnya yang baik, ramah, dan perhatian. Hana juga merupakan penggemar pertama untuk Ashito karena kemiripan oantang menyerah sama dengan pelatih Fukuda saat masih berseragam timnas Jepang.

Ashito yang menyadari kalau dirinya mempunyai banyak kekurangan dalam sepak bola, membuat Ashito menunjukkan sisi sentiment terhadap pesaingnya dan berlatih sangat keras agar tidak tertinggal dari pesaingnya di akademi sepak bola Esperion Youth. Dan beberapa rekan satu tim membantu Ashito untuk berlatih agar bisa cepat berkembang dan menyaingi yang lain dan masuk kedalam tim A Esperion.

3. Growth

Growth mengacu kepada pengembangan diri untuk menjadi lebih maju

dan kreatif supaya bisa melakukan pekerjaan yang lebih berarti untuk mengeksplorasi potensi kita dalam lingkungan. Akan ada pengalaman yang membuat individu merasa termotivasi dan berusaha untuk mengembangkan hal dalam individu itu sendiri bisa dari kepribadian, prestasi, dan lain-lain.

Setelah memasuki Esperion Ashito kesulitan untuk bersaing dengan para pemain yang lainnya, kesalahan-kesalahan yang ia lakukan membuat rekan satu timnya Ashito marah dan meremehkan sepakbola. Namun kesalahan-kesalahan itu yang membuat Ashito tidak mudah menyerah dia terus berlatih ketika semua orang sudah selesai latihan dan terus mencari jawaban akan kesalahan yang dibuat agar bisa bersaing dengan yang lainnya.

Motivasi	Analisis
Existence	Bersumber dari keinginan psikologi Ashito yaitu mengisi waktu luangnya dengan latihan.
Relatedness	Didapatkan dari orang-orang yang dekat dengannya yaitu Fukuda Tatsuya yang membuat Ashito Aoi bergabung dalam club sepakbola Esperion Tokyo
Growth	Didapatkan dari pengalaman dalam latihan dan pertandingan sepakbola, yang awalnya selalu melakukan kesalahan karena individualisnya yang tinggi tanpa peduli dengan pemain yang lain

Tabel 2. Motivasi Ashito Aoi

KESIMPULAN

Setelah menelaah Anime Ao Ashi, penulis dapat menarik kesimpulan dari unsur Intrinsik yaitu, tokoh utama dalam Anime ini adalah Ashito Aoi dia memiliki sifat temperamental, individual, percaya diri dan pekerja keras. Hasil analisis motivasi dari karakter utama Ao Ashi yaitu Ashito Aoi menggunakan teori ERG dari Clayton Aldefer ada 3 hal yang memotivasi Ashito yaitu Existence, Relatedness dan Growth. Kebutuhan Existence bersumber dari keinginan psikologi Ashito yaitu mengisi

waktu luangnya dengan latihan. Kebutuhan Relatedness didapatkan dari orang-orang yang dekat dengannya yaitu Fukuda Tatsuya yang membuat Ashito Aoi bergabung dalam club sepakbola Esperion Tokyo. Growth didapatkan dari pengalaman dalam latihan dan pertandingan sepakbola, yang awalnya selalu melakukan kesalahan karena individualisnya yang tinggi tanpa peduli dengan pemain yang lain, setelah banyaknya latihan dan pertandingan Ashito menjadi mengerti alur permainan sepakbolanya dan berjuang lebih keras.

<https://aoashi-pr.com/>, Diakses pada 26 Agustus 2023

https://www.imdb.com/title/tt15792808/?ref_=tep_ov_i

Diakses pada 10 May 2023

https://myanimelist.net/anime/49052/Ao_Ashi,

Diakses pada 15 May 2023

<https://www.netflix.com/jp-en/title/81591873>,

Diakses pada 24 Juni 2023

REFERENSI

- Alderfer, Clayton Paul (1972). *Theory of Motivation (ERG)*. New York: Free Press.
- Binanto,I.(2010). *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta:CV. Andi Offset.
- Darmawan. (2013). *“Metode Penelitian Kuantitatif.”*Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fairuza Restu Chabita (2017) *Struktur Kepribadian Akashi Seijuro dalam Anime Kuroko no Basuke*. (Universitas Diponegoro)
- Ivancevich, Konopaske, Matteson. 2008, *Organization Behavior and Management*. New York: McGraw-Hill.
- June, Prachi (2023). *ERG Theory of Motivation*. Management Study Guide
- Nurgiantoro, Burhan.(2017) . *“Teori Pengkajian Fiksi.”* Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- Panuti Sudjiman.(1988). *“Memahami Cerita Rekaan.”* Jakarta : Gramedia.

SUMBER ONLINE

<https://we-xpats.com/id/guide/as/jp/detail/3861/>, Diakses pada 17 November 2023

<https://www.hipwee.com/list/sejarah-dan-perkembangan-anime-jepang/>, Diakses pada 21 Oktober 2023