

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sastra merupakan bentuk ekspresi pribadi manusia yang disampaikan melalui bahasa dan bersumber dari pengalaman, pemikiran, perasaan, gagasan, serta keyakinan yang diwujudkan secara konkret yang kehadirannya tidak terpisahkan dari kehidupan manusia baik sebagai pengarang maupun penikmat, serta memuat peristiwa, ide, dan nilai-nilai kehidupan yang berfungsi sebagai sarana untuk memahami manusia dan kebudayaannya secara menyeluruh (Haslinda, 2022). Sarana yang digunakan oleh pengarang untuk menuangkan pemikiran dan gagasan sastra diwujudkan dalam bentuk karya sastra. Melalui karyanya, pengarang menyalurkan pengalaman, imajinasi, dan gagasan ke dalam karya sehingga pembaca dapat merasakan, memahami, atau bahkan menafsirkan ulang pesan yang ingin disampaikan. Seperti yang dikatakan Al- Maruf & Nugrahani (2017) dalam bukunya bahwa karya sastra dapat dipahami sebagai sarana yang digunakan pengarang untuk mengekspresikan ide-ide dari hasil perenungan tentang makna dan hakikat kehidupan yang dialami, dirasakan dan disaksikan.

Karya sastra secara umum dikelompokkan ke dalam dua periode perkembangan yaitu sastra lama dan sastra baru. Sastra lama mencakup puisi lama dan prosa lama seperti bidal, pantun, syair, dongeng, dan kitab-kitab. Adapun sastra baru meliputi bentuk-bentuk karya modern seperti pantun, cerpen, novel, puisi, prosa, drama, dan film.

Penelitian ini memfokuskan film sebagai objek kajian karena film tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai salah satu bentuk karya sastra modern yang menyampaikan cerita melalui kombinasi visual dan audio sehingga efektif untuk merepresentasikan budaya, nilai sosial, dan pola pikir masyarakat. Menurut Pratista (2008) dalam bukunya bahwa film merupakan media komunikasi audio visual yang memadukan bahasa gambar dan bahasa suara, sehingga pemahaman terhadap film sangat bergantung pada kemampuan penonton dalam menginterpretasikan aspek naratif dan aspek sinematik yang membangunnya. Seiring berkembangnya teknologi, cara penyampaian cerita melalui media sinematik juga semakin beragam seperti film yang disajikan melalui visual berbasis animasi yang menggabungkan gambar ilustratif dan unsur cerita. Salah satu bentuk animasi adalah *anime* yakni karya animasi yang berasal dari Jepang dan telah berkembang menjadi fenomena budaya global.

Anime merupakan salah satu bentuk media audiovisual berupa animasi yang dapat dinikmati melalui tontonan dan berfungsi sebagai media penyampaian pesan. Pesan yang disampaikan melalui *anime* itu beragam, bergantung pada tujuan pembuatannya, dapat berupa pesan pendidikan, hiburan, maupun informasi. Selain itu, *anime* memiliki berbagai peranan, antara lain sebagai sumber hiburan, sarana komunikasi, instrumen pendidikan, serta media persuasif yang dapat memengaruhi pandangan masyarakat. *Anime* juga tidak selalu merupakan karya orisinal. Banyak *anime* yang diadaptasi dari karya sastra seperti novel, cerpen, atau manga, di mana proses adaptasi tersebut mengubah cerita dari bentuk tulisan ke dalam bentuk visual yang tidak hanya memberikan pengalaman berbeda bagi penontonnya, tetapi juga menghadirkan fungsi baru sebagai sarana pembelajaran.

Salah satu *anime* yang diadaptasi dari karya sastra adalah “Aoi Bungaku”. Dalam *anime* “Aoi Bungaku”. *Anime* “Aoi Bungaku” merupakan *anime* yang diadaptasi dari enam kisah karya sastra klasik Jepang yang diproduksi oleh Madhouse, yang ditayangkan pada tahun 2009 dengan jumlah 12 episode yang setiap episodenya berdurasi 22 menit. *Anime* tersebut yang memiliki genre drama psikologis ini mengangkat enam karya sastra sastrawan terkenal Jepang yaitu “Ningen Shikkaku” karya Osamu Dazai yang ditayangkan pada episode 1-4, “Sakura no Mori no Mankai no Shita” karya Ango Sakaguchi yang ditayangkan pada episode 5-6, “Kokoro” karya Natsume Soseki yang ditayangkan pada episode 7-8, “Hashire, Melos!” karya Osamu Dazai yang ditayangkan pada episode 9-10, serta dua karya Ryunosuke Akutagawa yaitu Kumo no Ito yang ditayangkan pada episode 11 dan Jigoku Hen yang ditayangkan pada episode 12.

Penelitian ini hanya memfokuskan kajian pada dua kisah dalam *anime* “Aoi Bungaku” yaitu “Ningen Shikkaku” dan “Hashire, Melos!” yang keduanya merupakan karya Osamu Dazai. Pemilihan kedua kisah tersebut bertujuan pada penggambaran konflik batin yang kompleks yang digambarkan oleh pengarang yang sama melalui tokoh dan situasi yang berbeda. Dalam “Ningen Shikkaku”, konflik batin ditampilkan melalui tokoh Oba Yozo yang sejak kecil tidak mampu memahami perasaan orang lain dan memilih hidup di balik topeng kepalsuan. Perasaan terasing serta ketidakmampuannya menyesuaikan diri dengan lingkungannya membawanya ke dalam kondisi depresi dan trauma psikologis. Sementara itu, dalam “Hashire, Melos!”, konflik batin digambarkan melalui tokoh Takada yang menceritakan pengalaman dan trauma masa lalunya tentang sahabatnya, Joshima melalui penulisan naskah tentang kesetiaan dan

pengorbanan seorang sahabat, yang menunjukkan konflik batin antara kepercayaan, pengkhianatan, dan pemulihan luka batin. Dengan latar cerita yang berbeda, kedua kisah tersebut sama-sama menampilkan konflik batin tokoh yang kompleks dan relevan dengan fokus penelitian.

Anime “Aoi Bungaku” menggambarkan konflik batin yang dialami tokoh-tokohnya. Melalui penggambaran ini, penonton tidak hanya diajak memahami alur cerita, tetapi juga memahami bagaimana tokoh-tokoh tersebut merespons tekanan batin dan lingkungan sekitar mereka. Respons-respons tersebut merupakan cerminan dari mekanisme psikologis yang bekerja dalam diri manusia saat menghadapi konflik internal maupun eksternal. Respons ini termasuk psikologis. Menurut Amin (2016) psikologi adalah ilmu yang mempelajari bagaimana manusia bertindak laku dan bagaimana perilaku tersebut dipengaruhi oleh lingkungan.

Hubungan antara karya sastra dengan psikologi sangat dekat. Karya sastra mencerminkan fenomena-fenomena psikologis melalui perilaku tokoh-tokohnya. Seperti yang dijelaskan Siswantoro (dalam Al-Ma'ruf, A. I. & Nugrahani, 2017) bahwa psikologi adalah ilmu yang mempelajari kondisi psikologis manusia dengan menitikberatkan kajiannya pada perilaku dan tindakan manusia. Karya sastra dan psikologi memiliki titik awal yang sama, yaitu aspek kejiwaan manusia. Baik pengarang karya sastra maupun psikolog merupakan manusia biasa. Mereka secara mendalam memahami kondisi batin manusia, yang kemudian diekspresikan dalam karya sastra. Sastra dan psikologi sama-sama memiliki fungsi untuk memberikan gambaran kondisi psikologis seseorang. Oleh karena itu, pemahaman terhadap dinamika psikologis tokoh

dalam karya sastra tidak hanya memperkaya penafsiran terhadap isi cerita, tetapi juga membuka ruang refleksi terhadap realitas sosial budaya masyarakat.

Psikologi dan konflik merupakan dua ilmu yang berbeda, keduanya memiliki hubungan yang saling terkait. Psikologi umumnya dipahami sebagai studi tentang kondisi psikologis individu, sementara konflik merujuk pada situasi pertentangan atau ketegangan yang dihadapi oleh individu tersebut. Sujanto (2001) dalam bukunya mendefinisikan konflik batin sebagai kondisi psikologis yang timbul ketika individu dihadapkan pada beberapa keinginan, kebutuhan, atau nilai yang saling bertentangan dalam dirinya sendiri. Hubungan antara kedua bidang ini menjadi landasan teoritis untuk menganalisis konflik batin tokoh Oba Yozo dan Takada dalam *anime* “Aoi Bungaku”, di mana pergulatan psikologis mereka tercermin melalui narasi dan visual. Setiap respons emosional yang ditampilkan oleh tokoh Oba Yozo dan Takada dalam *anime* “Aoi Bungaku” merupakan cerminan dari konflik batin dan tekanan sosial yang mereka alami.

Dengan menganalisis konflik batin tokoh dalam *anime* “Aoi Bungaku”, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai cara media *anime* menyampaikan berbagai isu psikologis melalui pendekatan visual dan naratif, sekaligus menunjukkan bagaimana kondisi kejiwaan seseorang tercermin dalam karya sastra yang diadaptasi ke dalam bentuk animasi. Pemahaman terhadap konflik batin tersebut tidak hanya membantu dalam menganalisis aspek psikologis tokoh, tetapi juga memberikan gambaran mengenai konflik batin yang dapat dikaitkan konteks budaya Jepang. Selain itu, kajian ini diharapkan dapat membantu pembelajar bahasa Jepang dalam memahami cara berpikir atau pola ekspresi psikologis yang ditampilkan dalam

karya sastra Jepang, sehingga bermanfaat dalam pendidikan bahasa Jepang yang tidak hanya menekankan penguasaan bahasa, tetapi juga pemahaman aspek budaya dan psikologis yang melatarbelakanginya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

1. Bagaimana bentuk-bentuk konflik batin yang dialami tokoh Oba Yozo dan Takada dalam *anime* “Aoi Bungaku”?
2. Apa saja yang menjadi faktor-faktor penyebab konflik batin yang dialami tokoh Oba Yozo dan Takada dalam *anime* “Aoi Bungaku”?
3. Bagaimana penyelesaian konflik batin tokoh Oba Yozo dan Takada dalam *anime* “Aoi Bungaku”?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bentuk-bentuk konflik batin yang dialami oleh tokoh Oba Yozo dan Takada dalam *anime* “Aoi Bungaku”.
2. Mengetahui faktor-faktor penyebab konflik batin pada tokoh Oba Yozo dan Takada dalam *anime* “Aoi Bungaku”.
3. Mengetahui cara penyelesaian konflik batin yang dialami oleh tokoh Oba Yozo dan Takada dalam *anime* “Aoi Bungaku”.

1.4 Batasan Masalah

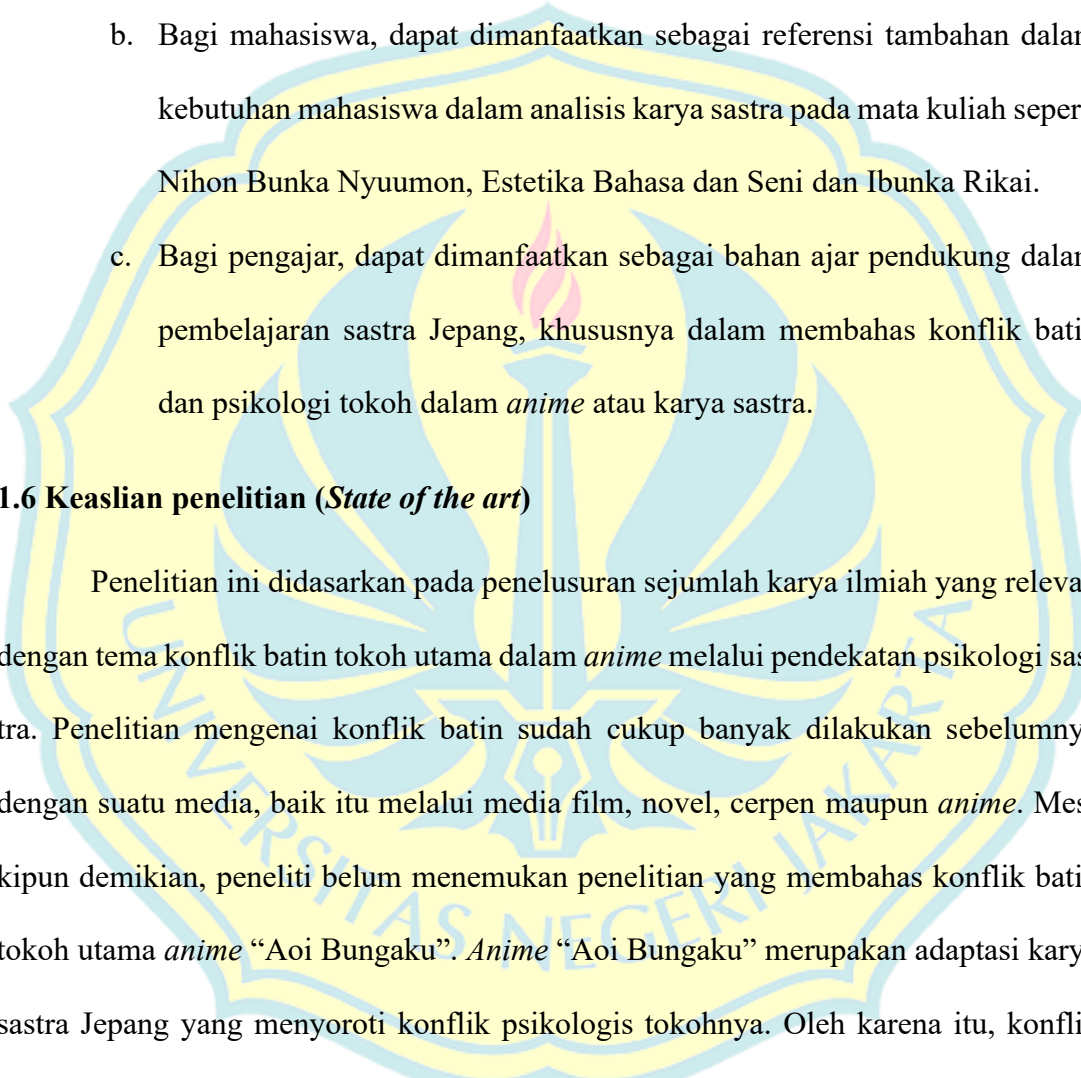
Batasan masalah digunakan agar penelitian memiliki ruang lingkup yang jelas dan tidak melebar ke aspek-aspek yang berada di luar fokus kajian. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian hanya difokuskan pada tokoh Oba Yozo dan Takada dari enam cerita yang terdapat dalam *anime* “Aoi Bungaku”.
2. Aspek yang dibahas mencakup bentuk konflik batin, penyebab konflik batin, serta penyelesaian konflik batin yang dialami oleh tokoh Oba Yozo dan Takada.
3. Analisis dilakukan menggunakan pendekatan psikologi sastra dengan teori konflik batin Muis, teori kebutuhan dasar Abraham Maslow, teori psikoanalisis Sigmund Freud.
4. Data yang dianalisis berupa dialog, monolog, narasi, dan adegan visual yang menggambarkan konflik batin tokoh utama dalam *anime*.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat mendalami pemahaman tentang representasi konflik batin dalam karya sastra, khususnya melalui *anime*.
 - b. Memberikan kontribusi pada kajian psikologi sastra dengan menganalisis bagaimana konflik batin tokoh Oba Yozo dan Takada terjadi.
2. Manfaat Praktis

- 
- a. Bagi peneliti, dapat memberikan pemahaman mengenai berbagai bentuk konflik batin, serta faktor penyebab munculnya hingga penyelesaian konflik batin yang dialami oleh tokoh Oba Yozo dan Takada sebagai hasil dari penelitian.
 - b. Bagi mahasiswa, dapat dimanfaatkan sebagai referensi tambahan dalam kebutuhan mahasiswa dalam analisis karya sastra pada mata kuliah seperti Nihon Bunka Nyuumon, Estetika Bahasa dan Seni dan Ibunka Rikai.
 - c. Bagi pengajar, dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran sastra Jepang, khususnya dalam membahas konflik batin dan psikologi tokoh dalam *anime* atau karya sastra.

1.6 Keaslian penelitian (*State of the art*)

Penelitian ini didasarkan pada penelusuran sejumlah karya ilmiah yang relevan dengan tema konflik batin tokoh utama dalam *anime* melalui pendekatan psikologi sastra. Penelitian mengenai konflik batin sudah cukup banyak dilakukan sebelumnya dengan suatu media, baik itu melalui media film, novel, cerpen maupun *anime*. Meskipun demikian, peneliti belum menemukan penelitian yang membahas konflik batin tokoh utama *anime* “Aoi Bungaku”. *Anime* “Aoi Bungaku” merupakan adaptasi karya sastra Jepang yang menyoroti konflik psikologis tokohnya. Oleh karena itu, konflik batin dapat relevan untuk diteliti dalam *anime* “Aoi Bungaku”.

Penelitian dengan sumber data *anime* “Aoi Bungaku” pernah diteliti oleh Muhammad Ridho Haprori dari Universitas Gadjah Mada pada tahun 2022 dengan judul “Cerpen Kumo no Ito Karya Akutagawa Ryūnosuke dan *Anime* Aoi Bungaku Kumo no

Ito Karya Sutradara Ishizuka Atsuko: Analisis Intertekstual”. Penelitian ini membahas perbandingan antara cerpen “Kumo no Ito” dan adaptasinya dalam *anime* “Aoi” Bungaku menggunakan pendekatan intertekstual untuk melihat proses transformasi karya sastra ke dalam bentuk *anime*.

Selain itu, penelitian dengan sumber data *anime* Aoi Bungaku juga pernah dilakukan oleh Pristica Pratiwi Kusuma Wardani dari Universitas Diponegoro pada tahun 2024 dengan judul “Adaptasi Cerpen ‘Jigokuhen’ Karya Akutagawa Ryūnosuke ke dalam *Anime* Aoi Bungaku Episode 12 Karya Ishizuka Atsuko (Kajian Sastra Bandingan)”. Penelitian tersebut mengkaji unsur intrinsik cerpen “Jigokuhen” serta perubahan yang terjadi dalam proses adaptasi ke dalam *anime* Aoi Bungaku, meliputi pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi, dengan menggunakan teori struktural fiksi Burhan Nurgiyantoro dan teori adaptasi Linda Hutcheon.

Dari penjelasan diatas, dapat dilihat perbedaan penelitian Muhammad Ridho Haprori dan penelitian Pristica Pratiwi Kusuma Wardani dengan penelitian ini terletak pada tema yang diambil. Penelitian Muhammad Ridho Haprori membahas perbandingan antara cerpen Kumo no Ito karya Akutagawa Ryūnosuke dan adaptasinya dalam *anime* “Aoi Bungaku” dengan menggunakan pendekatan intertekstual. Selain itu, penelitian Pristica Pratiwi Kusuma Wardani membahas unsur intrinsik cerpen “Jigokuhen” serta perubahan yang terjadi dalam proses adaptasi ke dalam *anime* “Aoi Bungaku”. Sedangkan penelitian ini membahas mengenai konflik batin pada tokoh Oba Yozo dan Takada dalam *anime* “Aoi Bungaku” dengan pendekatan psikologi sastra.

Adapun penelitian yang relevan yang membahas konflik batin tokoh pada *anime* yang diteliti oleh Muhammad Basyir Asrori dari Universitas Brawijaya pada tahun 2019 yang berjudul “Konflik Batin Pada Tokoh Shinichi Izumi Dan Tokoh Migi Dalam *Anime* Kiseijuu: Sei No Kakuritsu Karya Hitoshi Iwaaki”. Penelitian ini memilih konflik batin pada Shinichi Izumi dan Tokoh Migi dalam *anime* “Kiseijuu: Sei No Kakuritsu” sebagai objek penelitian yang mengkaji bentuk konflik batin yang dialami oleh tokoh Shinichi Izumi dan tokoh Migi serta faktor-faktor penyebab konflik batin tersebut yang memengaruhi perubahan kepribadian kedua tokoh menggunakan teori konflik batin Kurt Lewin.

Berbeda dengan penelitian Muhammad Basyir Asrori, penelitian ini menganalisis konflik batin tokoh Oba Yozo dan Takada dalam *anime* “Aoi Bungaku” dengan menggunakan tiga teori, yaitu teori konflik batin Muis, teori kebutuhan dasar Abraham Maslow, dan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Penggunaan tiga teori ini bertujuan untuk memahami konflik batin tokoh secara lebih menyeluruh, mulai dari bentuk konflik batin yang dialami, penyebab konflik batin, hingga cara penyelesaian konflik batin oleh tokoh. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai konflik batin tokoh Oba Yozo dan Takada dalam *anime* “Aoi Bungaku”.