

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra adalah produk dari kreativitas manusia yang dapat diwujudkan baik secara tertulis maupun lisan. Karya sastra mencerminkan imajinasi dan ide-ide kreatif dari seorang pengarang. Setiap karya menggambarkan pandangan, perasaan, dan pengalaman yang diolah menjadi bentuk yang dapat dinikmati oleh masyarakat luas. Melalui karya sastra, pembaca dapat memahami berbagai permasalahan yang terjadi dalam kehidupan, terutama yang berkaitan dengan aspek kejiwaan, sosial, dan budaya.

Karya sastra yang baik mampu menyentuh aspek-aspek psikologis dan menciptakan hubungan emosional antara karya dan pembaca. Dalam proses membaca, pembaca tidak hanya memaknai teks secara literal, tetapi juga membangun representasi mental terhadap dunia dalam cerita. Sebagaimana dikemukakan oleh Yoneda et al. (2005: 479) sebagai berikut.

われわれは小説などの文学作品を読む際に、書かれている内容を理解するのにとどまらず、想像力を働かせることによって状況モデルを形成し、また必要に応じて前の状況モデルを修正していく。読者が状況モデルを形成した結果、読解に際して様々な感情が生起する。そうした理解にかかわる感情は、読者が物語の正しい理解に到達するのに促進的に働いていると考えられる。

Ketika kita membaca novel atau karya sastra lainnya, kita tidak hanya memahami isi yang tertulis, tetapi juga menggunakan imajinasi untuk membentuk model situasi, dan memodifikasi model tersebut sesuai kebutuhan. Saat pembaca membentuk model situasi, berbagai emosi muncul selama proses membaca. Emosi-emosi yang terkait dengan pemahaman itu dianggap dapat memfasilitasi kemajuan pembaca dalam mencapai pemahaman yang benar tentang cerita tersebut.

Pemaparan Yoneda tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan emosi bukan sekadar dampak membaca, melainkan bagian integral dari proses pemahaman sastra itu sendiri. Pengarang mengekspresikan pandangan dan perasaan mereka terhadap realitas sosial, sehingga pembaca dapat memahami dan merenungkan kondisi kehidupan mereka. Endraswara (2013: 96) menyatakan bahwa dalam menciptakan sebuah karya sastra, seorang pengarang memanfaatkan proses “cipta, rasa, dan karya.” Sama halnya dengan pembaca, dalam memahami dan merespons sebuah karya, pembaca dipengaruhi oleh kondisi kejiwaan masing-masing. Seperti dalam pandangan sosiologi refleksi, psikologi sastra memandang karya sastra sebagai cermin dari aspek kejiwaan. Oleh karena itu, karya sastra tidak dapat dipisahkan dari berbagai gambaran karakter dan watak manusia dalam kehidupan nyata. Karya sastra juga mencerminkan kondisi psikologis karakter, memberikan wawasan tentang perilaku manusia, dan mengetahui motivasi di balik tindakan mereka. Melalui konflik dan resolusi dalam cerita, pembaca dapat memahami berbagai aspek psikologi, seperti trauma, cinta, dan hubungan interpersonal.

Dengan kemajuan teknologi saat ini, pengarang tidak hanya dapat menciptakan karya melalui lisan dan tulisan saja. Pikiran, ide, dan gagasan kini dapat disampaikan melalui media visual seperti film. Film merupakan salah satu karya sastra yang sangat diminati oleh banyak kalangan, baik anak-anak, remaja, hingga dewasa. Istilah film berasal dari kata “*cinematography*” yang berarti melukis gerak dengan cahaya dan mencakup berbagai elemen seperti sinematografi, penulisan naskah, penyutradaraan, serta penampilan para aktor. Imanto (2007: 22) menyebutkan bahwa film dibuat dengan memasukkan

berbagai unsur karya seni lain, seperti seni musik, seni rupa, seni suara, dan seni teater sebagai bentuk penggambarannya. Imanto (2007: 32) juga menjelaskan bahwa film tidak hanya sekedar menjadi media ekspresi bagi pembuatnya, tetapi film juga berfungsi sebagai alat komunikasi yang efektif kepada masyarakat luas.

Selain sebagai media hiburan yang memberi kesempatan kepada para penonton untuk bersantai dan menikmati alur cerita seperti jenis karya sastra lainnya, film juga dapat menjadi media edukasi yang menyampaikan pengetahuan, pesan moral, atau wawasan baru baik secara langsung maupun tersirat. Melalui narasi yang dikemas secara menarik, penonton dapat terlibat dalam dunia yang berbeda, menjelajahi emosi dan pengalaman yang belum pernah mereka alami dalam kehidupan nyata.

Animasi merupakan salah satu jenis film yang dibuat dengan menggunakan teknik menggambar tangan atau animasi komputer. Salah satu negara yang dikenal sebagai pusat produksi animasi terbesar adalah Jepang. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya studio animasi yang berdiri di Jepang. Studio-studio terkenal seperti Kyoto Animation, Madhouse, Studio Ghibli, dan Toei Animation yang telah banyak menciptakan karya animasi terbaik dalam sejarah. Animasi dari Jepang biasa dikenal dengan sebutan *anime*.

Kata "*anime*" berasal dari kata "*animation*" dalam bahasa Inggris yang dalam pelafalan bahasa Jepang dibaca menjadi "*animeeshon*". Anime memiliki karakteristik gambar yang khas dengan grafis penuh warna. Anime dianggap sebagai bentuk karya sastra karena mengandung unsur-unsur intrinsik yang serupa dengan karya fiksi. Unsur intrinsik dalam anime meliputi tokoh dan

penokohan, latar, tema, serta amanat. Genre yang terdapat dalam anime juga bermacam-macam, mulai dari drama, komedi, romansa, aksi, fantasi, dan horor.

Anime kerap menghadirkan cerita yang relevan dan dekat dengan kehidupan manusia. Tidak sedikit anime yang secara khusus mengangkat isu-isu sosial yang terjadi di masyarakat, contohnya *bullying* atau *ijime*. Berdasarkan data yang dirujuk dari situs Kyodo News (2024), kasus *bullying* di Jepang tercatat sebanyak 292 kasus yang terjadi di kalangan pelajar pada tahun 2023, naik 66% dari tahun sebelumnya dan merupakan angka tertinggi dalam sepuluh tahun terakhir. Kasus tersebut mencerminkan tantangan yang dihadapi dalam menjaga norma dan aturan kehidupan yang berlaku ketat di masyarakat, sehingga individu dituntut untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai moral yang ada, seperti keselarasan dan saling menghormati. Ketika seseorang melanggar norma ini, seperti halnya dalam kasus *bullying*, mereka tidak hanya mendapat konsekuensi pribadi, tetapi juga sanksi sosial dari masyarakat. Fenomena *bullying* kemudian diangkat menjadi tema cerita dalam sejumlah judul anime dengan beragam sudut pandang masalah, dan *Koe no Katachi* merupakan anime yang mengangkat tema *bullying* tersebut.

Koe no Katachi atau “*The Shape of Voice*” merupakan anime *movie* yang tayang perdana di Jepang pada tahun 2016. Anime ini diproduksi oleh studio Kyoto Animation dengan durasi sekitar 2 jam 9 menit yang disutradarai oleh Naoko Yamada. Skenarionya ditulis oleh Reiko Yoshida dan merupakan adaptasi dari *manga* dengan judul yang sama karya Yoshitoki Ooima. Dalam 11 minggu sejak perilisannya, *Koe no Katachi* berhasil menjual sekitar 1,7 juta tiket dengan total pendapatan diperkirakan mencapai sekitar 2,2 miliar Yen atau

sekitar 250 miliar Rupiah, dan berhasil melampaui pendapatan yang dihasilkan oleh film anime *Puella Magi Madoka Magica The Movie Part 3: Rebellion* yang sebelumnya berhasil meraih pendapatan sebesar 2,08 miliar Yen saat ditayangkan pertama kali pada tahun 2013. Selain itu, *Koe no Katachi* juga telah menerima penghargaan sebagai “*Best Animation of the Year*” oleh *26th Japan Movie Critic Awards* pada tahun 2017, dan telah meraih nominasi dalam beberapa penghargaan, termasuk dalam kategori “Film Animasi Terbaik” pada Penghargaan Film Mainichi dan Penghargaan Akademi Jepang pada tahun yang sama. Saat ini, *Koe no Katachi* meraih *rating* 8,93 di situs MAL (*My Anime List*) dan 8,01 di situs IMDb (*Internet Movie Database*) (Susanto, 2023).

Koe no Katachi berkisah tentang seorang anak laki-laki bernama Ishida Shouya dalam perjalanan mencari kedamaian dengan dirinya sendiri setelah pernah menjadi seorang pembully di masa lalu. Ishida Shouya merupakan seorang pelajar yang menjadi pelaku dari kasus *bullying* terhadap teman sekelasnya yang merupakan seorang tunarungu bernama Nishimiya Shouko. Dalam anime tersebut, Ishida Shouya melakukan *bullying* kepada Shouko dengan tujuan untuk mencari kesenangan dan pengakuan dari teman-temannya. Namun, Ishida Shouya tidak menyadari bahwa tindakannya membawa dampak negatif dan merugikan orang lain. Perbuatan yang dilakukan Shouya terhadap Nishimiya Shouko akhirnya terungkap setelah ibu Shouko melaporkan *bullying* yang dialami putrinya kepada pihak sekolah. Dalam proses tersebut, Ishida Shouya dikhianati oleh teman-teman yang sebelumnya turut terlibat dalam aksi *bullying*, sehingga ia dijadikan pelaku tunggal atas seluruh kejadian *bullying* yang menimpa Shouko. Setelah peristiwa tersebut, hidup Shouya berubah

drastis. Ia harus menghadapi sanksi sosial berupa *bullying* yang serupa dengan apa yang pernah ia lakukan terhadap Nishimiya Shouko. Ia juga dijauhi oleh teman-teman sekelasnya dan dicap negatif oleh lingkungan sekitarnya. Hal ini terus berlanjut hingga Shouya memasuki jenjang sekolah menengah pertama. Ia tetap dikucilkan dan dijauhi oleh lingkungan barunya karena statusnya sebagai mantan pelaku *bullying* semasa sekolah dasar. Melalui rangkaian pengalaman tersebut, Ishida Shouya akhirnya menyadari bahwa tindakan yang dilakukannya terhadap Nishimiya Shouko adalah sebuah kesalahan besar. Terlebih ketika dirinya harus melihat ibunya bertanggung jawab atas semua kerugian yang telah ia lakukan. Hal ini menimbulkan rasa bersalah dan kecemasan dalam diri Shouya, memunculkan pergolakan batin yang membuatnya depresi, menarik diri dari kehidupan sosial, dan berencana mengakhiri hidup sebagai bentuk penebusan dosa atas perbuatannya terhadap Nishimiya Shouko di masa lalu.

Setelah mengamati alur cerita dalam anime *Koe no Katachi*, peneliti menemukan bahwa di balik tema *bullying* yang diangkat, terdapat pula rangkaian peristiwa psikologis yang mencerminkan konflik batin tokoh Ishida Shouya. Meskipun anime ini juga menampilkan Nishimiya Shouko sebagai tokoh yang mengalami permasalahan psikologis hingga memiliki keinginan untuk mengakhiri hidup, konflik batin yang dialami Ishida Shouya lebih beragam karena ia mengalami perubahan peran dari pelaku *bullying* yang kemudian menjadi korban *bullying*. Perubahan peran tersebut menyebabkan konflik batin yang dialami Ishida Shouya berkembang sepanjang cerita. Atas dasar temuan tersebut, peneliti memutuskan untuk memfokuskan penelitian pada konflik batin yang dialami tokoh Ishida Shouya. Ishida Shouya dipilih

sebagai subjek penelitian karena perannya yang krusial dalam membentuk keseluruhan alur cerita, baik dari segi porsi cerita, pengembangan tokoh (*character development*), maupun konflik batin yang dialami lebih dominan, beragam, dan merepresentasikan berbagai permasalahan psikologis dibandingkan tokoh lain dalam anime ini. Analisis terhadap konflik batin Ishida Shouya memperlihatkan bagaimana sebuah karya sastra mampu menggambarkan kondisi psikologis manusia secara mendalam, sekaligus menunjukkan proses seorang tokoh dalam melewati masa-masa sulit, menghadapi konflik batin, dan berupaya pulih dari trauma yang dialaminya. Lebih jauh, anime ini turut mengilustrasikan bagaimana pengalaman masa lalu dan tekanan sosial memiliki peran besar dalam membentuk sikap, emosi, dan perilaku seseorang.

Pentingnya penelitian ini terletak pada kompleksitas konflik batin yang dialami Ishida Shouya sebagai akibat dari pengalaman masa lalunya. Pengalaman tersebut menimbulkan beban psikologis yang berat bagi Ishida Shouya, sebab ia harus menanggung rasa bersalah atas perbuatannya di masa lalu sekaligus menghadapi perlakuan negatif dari orang-orang di sekitarnya. Dinamika inilah yang menjadikan konflik batin Ishida Shouya menarik untuk dikaji lebih dalam, sebab pemahamannya tidak cukup jika hanya melihat tokoh ini secara sepihak sebagai pelaku atau sebagai korban, melainkan perlu ditelusuri bagaimana kedua posisi tersebut saling membentuk pergolakan batin yang dialaminya. Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mengungkap penokohan Ishida Shouya, bentuk konflik batin yang dialaminya, serta upaya yang dilakukan tokoh tersebut dalam mengatasi konflik batin

melalui mekanisme pertahanan diri.

Konflik adalah suatu pertentangan yang terjadi antara dua pihak atau lebih yang memiliki kepentingan, tujuan, atau keinginan yang berbeda (Muspawi, 2014: 46). Sejalan dengan pendapat Muspawi, dalam KBBI VI (2016) konflik didefinisikan sebagai suatu bentuk percekocokan, perselisihan, atau pertentangan yang dapat terjadi dalam berbagai situasi. Konflik dalam karya sastra atau drama, merujuk pada ketegangan atau pertentangan yang muncul dalam alur cerita, baik berupa konflik antar tokoh, konflik dalam diri tokoh, maupun antara dua kekuatan yang saling berlawanan. Nurgiyantoro (2018: 179) menyebutkan bahwa dalam menciptakan sebuah karya sastra, pengarang selalu menghadirkan konflik untuk mengembangkan plot cerita. Kemampuan pengarang dalam mengolah dan mengembangkan konflik, baik melalui aksi maupun peristiwa akan mempengaruhi kemenarikan dan *suspense* atau ketegangan dari cerita yang dihasilkan. Konflik dalam karya sastra sering kali muncul sebagai representasi dari masalah yang terdapat di dunia nyata. Konflik merupakan elemen penting dalam pengembangan alur cerita sebuah karya fiksi. Sebuah karya tidak akan hidup jika tidak ada konflik yang ditampilkan. Dengan demikian, konflik di dalam sebuah karya sastra, termasuk anime, disajikan untuk menarik minat para penggemarnya. Semakin beragam dan menarik konflik yang ada, maka cerita tersebut akan lebih menarik untuk dinikmati.

Menurut Stanton (2007: 16), konflik dibedakan menjadi dua jenis utama, yaitu konflik eksternal dan konflik internal. Konflik eksternal merupakan jenis konflik yang melibatkan pertentangan antara tokoh dengan faktor-faktor di luar dirinya, seperti lingkungan alam atau tokoh lain dalam cerita. Sedangkan,

konflik batin merupakan konflik yang terjadi akibat adanya pertentangan yang muncul dalam pikiran, hati, dan jiwa seorang tokoh.

Konflik batin yang dialami oleh tokoh Ishida Shouya dalam anime *Koe no Katachi* dapat dianalisis menggunakan sudut pandang psikologi, karena konflik batin tercermin melalui keadaan mental, karakter, dan pengalaman yang dialami oleh seseorang yang pada akhirnya mempengaruhi kondisi psikologisnya. Psikologi sastra berperan dalam memberi pemahaman yang lebih mendalam tentang permasalahan tersebut serta bagaimana tokoh berusaha untuk mengatasi konflik yang sedang dihadapi. Dalam analisis psikologi sastra, tokoh di dalam sebuah cerita dianggap mirip dengan individu di kehidupan nyata yang memiliki berbagai kerangka mental dan karakteristik yang beragam.

Psikologi sastra dapat didefinisikan sebagai suatu ilmu interdisipliner yang menggabungkan unsur-unsur psikologi dan sastra (Endraswara dalam Minderop, 2011: 59). Psikologi sastra muncul sebagai bentuk analisis sastra yang memanfaatkan konsep dan teori psikologi untuk memahami dan menginterpretasikan karya sastra, pengarang, dan para pembacanya. Hasanah & Khasanah (2022) menjelaskan bahwa psikologi sastra merupakan bidang studi sastra yang memusatkan perhatian pada aktivitas kejiwaan yang tergambar dalam karya sastra. Melalui imajinasi, perasaan, dan pemikiran, seorang pengarang dapat menghasilkan sebuah karya seni. Kajian psikologi sastra berfokus pada tokoh yang ada dalam karya tersebut dengan melakukan analisis lebih lanjut terhadap konflik batin yang ditemukan. Konflik batin yang dialami oleh tokoh dalam karya sastra sering kali mencerminkan pertentangan antara dorongan yang bersifat instingtif dengan nilai-nilai moral yang berlaku di

masyarakat.

Berdasarkan teori psikoanalisis yang dikembangkan oleh Sigmund Freud, perilaku manusia merupakan hasil dari konflik serta proses penyesuaian antara tiga struktur kepribadian (Minderop, 2011: 20). Ketika terjadi pertentangan di antara ketiga struktur kepribadian tersebut yang menimbulkan konflik batin dan kecemasan, maka seseorang secara naluriah akan melindungi dirinya dari konflik serta rasa cemas yang muncul. Upaya yang berlangsung secara tidak sadar untuk melawan atau mengurangi tekanan psikologis inilah yang Freud sebut sebagai mekanisme pertahanan. Mekanisme pertahanan muncul sebagai respons alami dari alam bawah sadar ketika individu tidak lagi mampu menahan tekanan emosional. Dalam kondisi ini, ego terdesak untuk mengambil langkah-langkah ekstrim demi meredakan ketegangan yang dirasakan. Mekanisme pertahanan berfungsi sebagai alat bagi ego untuk melindungi diri dari tekanan yang datang dari luar. Tanpa keberadaan mekanisme pertahanan, seseorang berisiko mengalami beban mental berlebih yang dalam jangka panjang dapat mengganggu keseimbangan dan kesehatan struktur kepribadiannya (Minderop, 2011).

Pada tokoh Ishida Shouya, konflik batin muncul akibat adanya pertentangan antara keinginan untuk menghindari rasa bersalah, dorongan untuk menghadapi kenyataan, serta upaya untuk memperbaiki kesalahannya terhadap Nishimiya Shouko. Penelitian ini berfokus pada bagaimana dinamika emosi membentuk konflik batin dalam diri Ishida Shouya. Merujuk pada pandangan Saludin Muis (2017), konflik batin tersebut tampak muncul dalam bentuk depresi, cemas, rasa takut, rasa tidak aman, rasa bersalah, perasaan tidak

mampu, dan frustrasi. Melalui pendekatan psikologi sastra, penelitian ini menguraikan bentuk-bentuk konflik batin yang muncul serta mekanisme pertahanan yang digunakan Ishida Shouya untuk meredakan konflik batin yang dialami.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana penokohan pada tokoh Ishida Shouya dalam anime *Koe no Katachi* karya Naoko Yamada?
2. Bagaimana bentuk konflik batin yang dialami tokoh Ishida Shouya dalam anime *Koe no Katachi* karya Naoko Yamada?
3. Bagaimana upaya yang dilakukan tokoh Ishida Shouya untuk mengatasi konflik batin dalam anime *Koe no Katachi* karya Naoko Yamada?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah disampaikan sebelumnya, adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Mengetahui penokohan pada tokoh Ishida Shouya dalam anime *Koe no Katachi* karya Naoko Yamada.
2. Mengetahui bentuk konflik batin yang dialami tokoh Ishida Shouya dalam anime *Koe no Katachi* karya Naoko Yamada.
3. Mengetahui upaya yang dilakukan tokoh Ishida Shouya untuk mengatasi konflik batin dalam anime *Koe no Katachi* karya Naoko Yamada.

1.4 Batasan Masalah

Batasan dalam penelitian ditetapkan untuk memfokuskan kajian agar tidak melebar dan tetap berada pada ruang lingkup yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Objek kajian dalam penelitian ini dibatasi hanya pada anime *Koe no Katachi* karya Naoko Yamada, sehingga versi lain seperti manga maupun bentuk adaptasi lainnya tidak dianalisis dalam penelitian ini.
2. Tokoh yang dianalisis dalam penelitian ini dibatasi hanya pada tokoh Ishida Shouya. Hal ini dikarenakan konflik batin yang dialami tokoh tersebut lebih beragam dan merepresentasikan permasalahan psikologis sehingga tokoh-tokoh lain dalam anime ini tidak dibahas.
3. Analisis terhadap bentuk-bentuk konflik batin yang dialami oleh tokoh Ishida Shouya sepanjang alur cerita dikaji berdasarkan teori konflik yang dikemukakan oleh Saludin Muis (2017).
4. Upaya yang dilakukan oleh tokoh Ishida Shouya dalam mengatasi konflik batin dikaji melalui teori mekanisme pertahanan diri yang dikemukakan oleh Sigmund Freud.
5. Faktor-faktor penyebab timbulnya konflik batin pada tokoh Ishida Shouya tidak dijadikan sebagai fokus analisis utama dalam penelitian ini, melainkan hanya digunakan sebagai data penunjang untuk memperjelas konteks serta latar belakang munculnya bentuk konflik batin yang dianalisis.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan pembaca tentang kesusastraan Jepang serta ilmu psikologi. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi pembelajar bahasa Jepang yang sedang memperdalam pemahaman mereka mengenai ilmu sastra serta menganalisis karya sastra dengan pendekatan psikologi sastra.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menyajikan informasi tentang analisis karya sastra dengan pendekatan psikologi sastra. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada pembaca mengenai konflik batin yang dialami oleh tokoh dalam sebuah karya sastra serta bagaimana tokoh tersebut berusaha mengatasi konflik batinnya berdasarkan hasil analisis penelitian ini.

1.6 Keaslian Penelitian (*State of The Art*)

Penelitian mengenai *Koe no Katachi* karya Naoko Yamada telah berkembang melalui berbagai perspektif keilmuan. Kajian-kajian terdahulu tidak hanya membahas fenomena *ijime (bullying)* sebagai tema utama dalam cerita, tetapi juga mengkaji representasi kekerasan, kondisi psikologis tokoh, hingga aspek kebahasaan. Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa *Koe no Katachi* merupakan karya sastra yang memiliki kompleksitas sehingga dapat dianalisis dari berbagai sudut pandang. Meskipun demikian, setiap penelitian memiliki fokus yang berbeda sehingga masih terdapat aspek-aspek yang belum

dikaji secara mendalam.

Penelitian-penelitian awal lebih banyak berfokus pada penyebab dan representasi tindakan *bullying*. Putro (2019) menganalisis faktor yang mendorong Ishida Shouya melakukan *ijime* dan menemukan bahwa perilaku tersebut dipengaruhi oleh kebutuhan aktualisasi diri yang tidak terpenuhi akibat kurangnya penanaman nilai moral. Selanjutnya, Qatrunnada (2021) mengkaji representasi *bullying* melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, sedangkan Rizki (2021) menganalisis representasi kekerasan menggunakan semiotika John Fiske. Ketiga penelitian tersebut memberikan kontribusi dalam menjelaskan penyebab serta representasi tindakan *bullying* yang dialami tokoh. Akan tetapi, fokus kajiannya masih terbatas pada perilaku *bullying* beserta representasinya sehingga belum membahas dinamika psikologis yang dialami tokoh setelah peristiwa tersebut terjadi.

Perkembangan penelitian kemudian mulai mengarah pada aspek psikologis tokoh. Tryansyah (2020) meneliti kondisi psikologis Ishida Shouya melalui teori psikoanalisis Sigmund Freud yang dipadukan dengan teori depresi Jonathan Trisna. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Ishida Shouya mengalami gangguan depresi yang ditandai dengan kebencian terhadap diri sendiri, kecenderungan mengkritik orang lain, pemikiran pesimis, keinginan untuk bunuh diri, serta perasaan tertekan akibat pengalaman masa lalunya. Penelitian tersebut menunjukkan adanya perkembangan kajian dari analisis penyebab perilaku menuju identifikasi dampak psikologis yang dialami tokoh. Namun, penelitian tersebut berfokus pada diagnosis gangguan depresi beserta gejala-gejalanya sehingga belum menguraikan bentuk-bentuk konflik batin

yang melatarbelakangi kondisi psikologis tokoh maupun proses tokoh dalam mengatasi konflik tersebut.

Selain aspek psikologis, penelitian terhadap tokoh Ishida Shouya juga berkembang pada bidang linguistik. Nurdiana (2024) menganalisis ketidakfasihan berbicara tokoh Ishida Shouya melalui pendekatan psikolinguistik dan menemukan bahwa ketidakfasihan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti beban pemrosesan, fungsi koordinasi, familiaritas dengan lawan bicara, jenis kelamin, serta faktor-faktor lainnya. Penelitian tersebut memperluas kajian terhadap tokoh Ishida Shouya pada aspek komunikasi, tetapi belum menelaah konflik batin yang menjadi latar belakang munculnya gejala tersebut.

Berdasarkan perkembangan penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa kajian mengenai *Koe no Katachi* telah berkembang dari pembahasan mengenai faktor penyebab *bullying*, representasi *bullying* dan kekerasan, kondisi psikologis berupa depresi, hingga aspek kebahasaan tokoh. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih cenderung berfokus pada penyebab perilaku, representasi fenomena, maupun identifikasi dampak psikologis yang dialami tokoh. Hingga saat ini, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji konflik batin Ishida Shouya sebagai suatu dinamika psikologis yang meliputi berbagai bentuk konflik, serta bagaimana tokoh tersebut berupaya mengatasi konflik batinnya melalui mekanisme pertahanan diri.

Berdasarkan celah penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk-bentuk konflik batin yang dialami tokoh Ishida Shouya berdasarkan teori konflik batin Saludin Muis (2017), kemudian mengkaji upaya

penyelesaiannya melalui mekanisme pertahanan diri Sigmund Freud. Berbeda dengan penelitian Tryansyah (2020) yang berhenti pada identifikasi gangguan depresi sebagai dampak psikologis, penelitian ini menelaah proses psikologis yang melatarbelakangi munculnya konflik batin, perkembangan konflik tersebut sepanjang alur cerita, serta mekanisme pertahanan diri yang digunakan tokoh dalam menghadapi konflik yang dialaminya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperluas kajian psikologi sastra terhadap anime *Koe no Katachi*, tetapi juga memberikan kontribusi baru berupa analisis yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara konflik batin dan mekanisme pertahanan diri pada tokoh Ishida Shouya.

Untuk mempermudah melihat posisi penelitian ini dibandingkan penelitian-penelitian terdahulu, perbandingan secara ringkas disajikan pada tabel keaslian penelitian sebagai berikut.

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

Nama Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Kebaruan Penelitian
Ananto Rizki Putro, 2019	Faktor Pendorong Tokoh Ishida Shouya Melakukan <i>Ijime</i> dalam Anime <i>Koe no Katachi</i> Karya Yamada Naoko	Tindakan <i>ijime</i> yang dilakukan Ishida Shouya didorong oleh kebutuhan aktualisasi diri yang tidak terpenuhi akibat kurangnya pendidikan nilai moral seperti keadilan dan kebaikan, yang kemudian mendorongnya untuk melakukan hal-hal tidak baik.	Penelitian milik peneliti memiliki keaslian dan kebaruan dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang juga mengangkat anime <i>Koe no Katachi</i> . Penelitian milik Ananto Rizki Putro lebih menyoroti alasan Ishida Shouya melakukan tindakan <i>bullying</i> tanpa membahas aspek psikologisnya. Kemudian, penelitian milik Luluk Afifah Qatrunnada menganalisis representasi <i>bullying</i> dari sisi tanda menggunakan pendekatan
Luluk Afifah Qatrunnada, 2021	Representasi <i>Bullying</i> dalam Film Animasi Jepang “ <i>Koe no Katachi</i> ” (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)	Representasi <i>bullying</i> dianalisis menggunakan trikotomi Charles Sanders Peirce dengan fokus penelitian <i>sign</i> , <i>object</i> , dan interpretan. <i>Bullying</i> direpresentasikan melalui	

		kekerasan verbal dan nonverbal yang mencerminkan diskriminasi terhadap penyandang disabilitas. Seperti tindakan menyakiti, memaksa, mengintimidasi, mengejek, hingga menghina.	semiotika Peirce, bukan psikologi sastra. Sementara itu, penelitian milik Intan Tiara Rizki membahas representasi kekerasan secara simbolik melalui tiga level semiotika Fiske tanpa menelaah kondisi batin tokoh. Selanjutnya, penelitian milik Yuniandrifa Nurdiana berfokus pada ketidakfasihan berbicara tokoh dari sisi linguistik, bukan dari sisi psikologi. Berbeda dari keempat penelitian sebelumnya, penelitian milik Rochim Tryansyah memang sama-sama mengangkat aspek psikologis tokoh Ishida Shouya, namun bersifat diagnostik terhadap gangguan depresi berdasarkan sumber data manga dan berhenti pada deskripsi gejala tanpa menelaah bentuk konflik batin maupun upaya penyelesaiannya. Berbeda dari kelima penelitian tersebut, penelitian milik peneliti secara khusus menganalisis bentuk konflik batin yang dialami tokoh Ishida Shouya menggunakan teori konflik Saludin Muis, serta upaya yang ditempuh tokoh dalam mengatasi konflik batinnya melalui mekanisme pertahanan diri Sigmund Freud dengan sumber data berupa anime karya Naoko Yamada. Pendekatan ini belum dibahas dalam penelitian sebelumnya sehingga menjadi nilai kebaruan sekaligus memperkaya kajian sastra Jepang.
Intan Tiara Rizki, 2021	Representasi Kekerasan dalam Anime Movie <i>Koe no Katachi</i>	Kekerasan terhadap perempuan dan penyandang disabilitas direpresentasikan melalui tiga level semiotika John Fiske, yaitu realitas, representasi, dan ideologi. Level realitas menjadi unsur paling dominan dalam membangun representasi tersebut.	
Yuniandrifa Nurdiana, 2024	Ketidakfasihan Berbicara Pada Tokoh Ishida Shoya dalam Film Animasi <i>Koe no Katachi</i> Karya Naoko Yamada	Ketidakfasihan berbicara pada tokoh Ishida Shoya terdiri dari senyapan terisi, senyapan diam, pengulangan, dan perbaikan, yang dipengaruhi oleh beban pemrosesan, fungsi koordinasi, familiaritas rekan percakapan, jenis kelamin, dan efek variabel lainnya.	
Rochim Tryansyah, 2020	Analisis Psikologis pada Tokoh Ishida dalam Manga " <i>Koe no Katachi</i> " Karya Yoshitoki Ooima	Ishida Shouya mengalami depresi yang ditandai dengan kebencian terhadap diri sendiri, kecenderungan mencela dan mengkritik orang lain, pemikiran pesimis, keinginan untuk bunuh diri, serta perasaan tertekan akibat ingatan masa lalunya. Struktur jiwa Ishida diperlihatkan melalui dorongan id yang bersifat tidak logis dan amoral, ditekan oleh ego berupa teguran sosial dan superego berupa larangan ibunya untuk mengakhiri hidup.	