

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Kesusastraan merupakan sebuah karya tulis yang memiliki sifat estetis sebagai seni, seperti dalam puisi, drama, esai dan berbagai bentuk karya sastra lainnya. Karya sastra sebagai bentuk luapan ekspresi, pengalaman, pendapat, perasaan dan pemikiran sastrawan dibangun melalui sebuah karya yang sifatnya estetis, dan disampaikan melalui media bahasa tulis atau pun lisan.

Karya sastra sering menceritakan sebuah kisah, sudut pandang orang pertama atau pun orang ketiga dalam sebuah cerita. Disampaikan dengan rangkaian peristiwa atau alur cerita sesuai dengan perangkat waktu yang terdapat dalam karya sastra tersebut. Secara umum karya sastra dikenal dalam dua bentuk yaitu karya sastra fiksi dan nonfiksi. Karya sastra fiksi berbentuk prosa fiksi, puisi dan drama. Karya sastra nonfiksi antara lain biografi, autobiografi, esai dan kritik sastra.

Karya sastra tercipta dari upaya sastrawan untuk menuangkan pemikiran dan perasaannya. Juga sebagai pengungkapan ketertarikan, keresahan sastrawan terhadap keadaan sosial atau lingkungannya.

Dari segi bentuknya salah satu karya sastra fiksi yaitu prosa. Prosa fiksi banyak dituangkan dalam beberapa karya seperti novel dan film. Karya sastra berbentuk prosa fiksi banyak mengandung konflik tokoh cerita.

Munculnya konflik dalam sebuah karya sastra biasanya ditemukan dalam runtutan cerita yang merupakan pertentangan yang terjadi dalam diri tokoh itu sendiri atau pun pertentangan antartokoh. Upaya memahami keadaan kejiwaan tokoh dalam sebuah karya sastra, terutama pada aspek konflik batin yang terjadi dapat dilakukan sebagai sebuah penelitian dengan berbagai metode dari suatu teori.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat karya sastra banyak mengalami adaptasi. Karya sastra pada mulanya dibawakan dalam bentuk cetak seperti novel ataupun cerpen diangkat menjadi bentuk audio-visual, seperti film. Film merupakan jenis karya sastra yang dapat dikatakan unik, karena terdapat unsur pembangun yang berbeda dengan kebanyakan unsur pembangun dari beberapa jenis karya sastra lainnya. Unsur tersebut merupakan unsur penayangan dan unsur naratif.

Animasi merupakan salah satu jenis film yang diproduksi dan diolah dari gambar tangan menjadi gambar gerak. Salah satu animasi yang paling banyak digemari pada kalangan remaja sampai dewasa saat ini adalah anime. Anime sendiri merupakan animasi yang khas dari Jepang. Artinya anime ditulis oleh penulis dari Jepang termasuk pemberian nama, karakter tokoh, latar tempat dan waktu, bahasa, suasana. Banyak bentuk kebudayaan Jepang banyak diangkat dalam sebuah anime. Beberapa ciri khas yang menjadi pembeda antara Anime dengan animasi lainnya yaitu anime banyak mengangkat tema cerita fantastis, karakter yang lebih dinamis dengan grafik yang penuh warna, ekspresi karakter yang khas

seperti gambar mata yang lebar, mulut yang kecil dan hidung yang mancung.

Film anime *Jujutsu Kaisen: Zero* merupakan serial anime dengan genre *action, supranatural dan fantasy* yang diadaptasi dari *manga* atau komik Jepang. Anime ini digarap oleh sutradara Park Sung Hoo mulai ditayangkan di Jepang pada akhir tahun 2021, dan ditayangkan secara global di luar negara Jepang pada awal tahun 2022. Anime ini diproduksi oleh *Mappa Studio*.

Anime *Jujutsu Kaisen: Zero* menceritakan banyak konflik yang dialami tokoh utama. Serial ini menggambarkan kehidupan Yuta Okkotsu yakni sikap dan kepribadiannya dipengaruhi oleh kejadian pilu yang dialaminya di masa kecilnya. Yuta menyaksikan langsung kecelakaan yang merengut nyawa teman masa kecil satu-satunya yaitu Rika Orimoto. Saat itu Rika Orimoto yang telah meninggal menjelma menjadi sesosok roh kutukan dan menempel pada diri Yuta. Janji yang pernah mereka buat untuk selalu bersama terus membayang-bayangi kehidupan Yuta selama bertahun-tahun. Yuta Okkotsu dibebani oleh ketakutan atas dirinya sendiri, rasa bersalah atas semua kejadian yang melibatkan dirinya, kesendirian sebagai upaya Yuta menghindari berbagai macam kejadian yang disebabkan oleh kutukan di dalam dirinya.

Salah satu konflik batin tersebut muncul pada cuplikan di menit 2 detik 58 anime *Jujutsu Kaisen: Zero*.

Satoru: “*kyou kara anata wa atarashii gakkou ni nyuugaku shi hajime masu*” (“*Hari ini kamu mulai masuk sekolah baru*”)

Yuta: “*Watashi wa iku tsumori wa ari masen. Mou dare mo kizutsuke taku nai . Dakar watori dekake nai. (“Aku tidak akan pergi. Aku tidak mau menyakiti siapa pun lagi. Jadi aku tidak akan keluar lagi”)*).

Satoru mencoba mengajak Yuta untuk masuk ke SMA *Jujutsu Tokyo* tetapi Yuta menolak dengan alasan tidak ingin kembali menyakiti orang lain. Sikap tersebut merupakan aspek *ego* menyikapi dorongan *id* untuk menolak dengan alasan larangan *super ego* (Psikoanalisis Sigmund Freud).

Seiring berjalannya waktu, upaya memahami sebuah karya sastra tidak hanya dilakukan dengan analisis yang hanya mengarah pada bentuk fisik atau isi dari karya sastra itu. Ilmu lain turut dilibatkan dalam dunia sastra seperti ilmu sosiologi, psikologi atau bahkan antropologi. Keuntungan untuk studi sastra sendiri atas munculnya ilmu interdisipliner ini adalah kajian sastra tidak lagi monoton dan tidak lagi mengasingkan diri. Juga menambah kajian yang lebih mendalam tentang sastra dengan melihat hubungan antara karya sastra dan aspek-aspek yang berada di luar seperti keadaan sosial dan psikis yang kemudian dikenal sebagai sosiologi sastra dan psikologi sastra. Sebuah karya sastra akan lebih hidup apabila tokoh-tokoh di dalamnya dilengkapi dan dibangun dengan berbagai keadaan jiwa dan karakter masing-masing. Meskipun dengan latar belakang fiktif, hal tersebut dibutuhkan untuk mendukung cerita karya sastra (Krisnanto et al., 2024: 63).

Psikologi sastra merupakan interpretasi ilmu antara psikologi dan studi tentang sastra. Psikologi sastra sebagai ilmu dalam dunia sastra yang

berusaha memahami karakter dari tokoh dalam cerita pada aspek internnya. Pendekatan psikologi sastra yang digunakan pada kajian karya sastra banyak menggunakan teori psikoanalisis dari Sigmund Freud

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap konflik batin tokoh utama yaitu Yuta Okkotsu dalam anime *Jujutsu Kaisen: Zero*, dengan pendekatan psikologi sastra.

## **B. Batasan Masalah**

Kajian konflik tokoh dalam karya sastra dapat dianalisis dari segi konflik internal (konflik batin) dan konflik eksternal. Berdasarkan latar belakang di atas, fokus penelitian ini dibatasi pada analisis konflik batin yang dialami tokoh utama dalam film anime *Jujutsu Kaisen: Zero*.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah konflik batin yang dialami tokoh utama dalam film anime *Jujutsu Kaisen: Zero*?

## **D. Tujuan Penelitian**

Sehubungan dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan konflik batin yang dialami tokoh utama dalam anime *Jujutsu Kaisen: Zero*.

## **E. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memperluas kajian dalam bidang ilmu sastra, khususnya kajian psikologi sastra sebagai ilmu antardisipliner dari psikologi dan ilmu sastra.

### 2. Manfaat praktis

- a. Menambah wawasan atau pengetahuan bagi peneliti maupun pembaca tentang konflik batin yang dialami tokoh utama dalam anime *Jujutsu Kaisen: Zero* karya Park Sung Hoo
- b. Menambah pengetahuan bagi penulis mengenai psikologi sastra dalam sebuah film khususnya anime
- c. Sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya