

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Hakikat Sastra

Secara etimologi sastra berasal dari bahasa sanskerta, yang terbentuk dari dua kata, kata *sas* diartikan sebagai upaya mengajar, mengarahkan, memberi petunjuk, atau instruksi. Kata *tra* berarti sarana atau alat. Karya sastra merupakan ekspresi pengarang yang menggunakan bahasa sebagai medianya (Mangera, 2019: 45).

Karya sastra merupakan suatu bentuk atau hasil pekerjaan seni kreatif yang objeknya adalah manusia dan kehidupannya dengan menggunakan bahasa sebagai media menyalurkan karya itu (Sarlot, 2019: 6). Karya sastra merupakan bentuk ide atau pikiran yang dituangkan oleh penulis terhadap fenomena atau kejadian yang terjadi di sekitarnya.

Sastra adalah sebuah karya yang terbuka terhadap berbagai interpretasi (penafsiran). Interpretasi merupakan proses penyampaian makna yang secara eksplisit dan implisit termuat dalam karya sastra. Interpreter bertindak sebagai penerjemah dalam karya sastra (Simega, 2013: 25).

Jadi karya sastra merupakan luapan ekspresi pengarang terhadap berbagai fenomena dalam kehidupan manusia, serta karya itu dapat

dimaknai dengan berbagai penafsiran dan penyampaiannya menggunakan media bahasa.

## **2. Jenis-Jenis Karya Sastra**

Menurut (Lafamane, 2020: 2) karya sastra terbagi menjadi tiga bagian yaitu puisi, prosa, dan drama.

### **a. Puisi**

Secara etimologi puisi berasal dari bahasa Yunani yaitu *poeima* yang berarti membuat. Puisi dapat diartikan sebagai ‘membuat’ atau ‘pembuat’ melalui puisi pada dasarnya seseorang telah membuat sebuah dunia yang berisi pesan atau gambaran tentang suasana tertentu.

Puisi adalah karya sastra dengan bahasa yang dipadatkan dipersingkat dan diberi irama dengan bunyi yang padu dan diksi yang imajinatif. Ahmad (Gena, 2023: 7) menjelaskan puisi ditandai oleh beberapa ciri pokok yaitu adanya emosi, imajinasi, pemikiran, ide, nada, irama, kesan panca indra, susunan kata, diksi tertentu, kepaduan dan perasaan yang bercampur baur.

### **b. Prosa**

Prosa merupakan sebuah karya naratif yang menceritakan sesuatu yang bersifat rekaan, khayalan, tidak berdasarkan kenyataan, yang lahir berdasarkan khayalan dan tidak perlu dicari kebenarannya di dunia nyata (Gena, 2023: 8). Aminuddin (Sarlota,

2019: 7) menjelaskan prosa fiksi merupakan cerita yang diemban oleh pelaku-pelaku tertentu dengan peranan, latar serta tahapan dalam rangkaian cerita tertentu yang bertolak dari hasil imajinasi pengarangnya. Prosa fiksi dibagi ke dalam tiga bentuk yaitu roman, novel dan novelet.

### c. Drama

Dalam bahasa Yunani, drama disebut sebagai *draomai* yang berarti berbuat, berlaku dan bertindak. Drama menggambarkan hidup yang dilukiskan dengan gerak, serta konflik dari sifat manusia yang merupakan sumber pokok drama. Drama adalah seni yang menggarap lakon-lakon mulai dari menyusun penulisannya hingga pementasannya, membutuhkan ruang waktu dan audiens. Drama sebagai teater merupakan sandiwara yang dipentaskan sebagai ekspresi rasa keindahan atau seni.

### 3. Unsur-Unsur Pembangun Karya Sastra

Dalam sebuah karya sastra, selalu terdapat unsur-unsur yang bertujuan untuk membangun karya sastra itu. Baik itu unsur intrinsik sebagai elemen yang membangun karya sastra itu sendiri, atau pun unsur ekstrinsik sebagai elemen dari luar yang membangun karya sastra itu sendiri. Film pada umumnya mempunyai struktur atau unsur pembangun yang cukup berbeda dari kebanyakan jenis karya sastra lainnya yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Film sendiri merupakan salah satu jenis karya sastra yang tergabung dalam jenis

drama di luar drama itu sebagai teater. Jadi, dalam penelitian ini pengenalan mengenai aspek-aspek pembangun dalam film, khususnya pada unsur pembangunnya, digunakan unsur-unsur yang umum dikenal dalam sastra secara umum atau pada drama secara khusus.

#### **a. Unsur intrinsik**

Aminuddin (Indrawan, 2023: 10) menjelaskan unsur intrinsik adalah elemen-elemen fiksional yang membangun karya sastra itu sendiri sebagai suatu wacana. Jadi unsur intrinsik hadir secara langsung untuk membangun cerita dalam sebuah karya sastra. Adapun unsur-unsur tersebut yaitu:

##### 1) Judul

Dalam karya sastra, judul memiliki peran penting yang dapat menunjukkan isi cerita secara singkat. Judul dapat menggambarkan secara sekilas jalannya cerita, menunjukkan tokoh utama, alur cerita, atau bahkan konflik-konflik yang terjadi dalam cerita (Maisaroh & Hidayah, 2019: 9).

##### 2) Tema

Tema merupakan dasar yang menopang sebuah karya sastra yang terkandung dalam teks sebagai struktur semantis yang menyangkut persamaan-persamaan atau pun perbedaan-perbedaan. Tema merupakan gagasan yang menyangkut isi drama. Tema dalam drama menyangkut segala persoalan baik

itu berupa masalah kemanusiaan, kekuasaan, kasih sayang, kecemburuan dan sebagainya.

### 3) Plot/alur

Abrams (Sarlot, 2019: 9) menjelaskan alur/plot merupakan struktur peristiwa, yaitu sebagai mana yang terlihat dalam pengurutan dan penyajian sebagai peristiwa untuk mencapai efek emosional dan efek artistik tertentu.

Alur atau plot merupakan suatu rangkaian peristiwa yang terkait satu sama lain dan terikat oleh prinsip kasualitas yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu.

- a. Tahap persiapan, tahap di mana segalanya bermula. Tahap ini titik di mana para pemeran atau karakter di dalam cerita diperkenalkan, mulai dari tokoh utama sampai pada karakter pendukung. Dalam tahap ini, di temukan sekuen atau prolog yang merupakan latar belakang cerita film. Tahap ini tidak memakan waktu terlalu lama, tetapi perubahan cerita atas aksi-aksi tokoh di dalam cerita banyak terjadi.
- b. Tahap pertengahan atau tahap konfrontasi/konflik, sebagian besar berisi upaya tokoh protagonis atau antagonis menyelesaikan konflik yang diperkenalkan pada tahap persiapan tadi. Tahap ini memiliki durasi paling panjang

dalam cerita, sehingga tempo cerita semakin meningkat sampai mencapai klimaks.

- c. Tahap resolusi atau penutup, tahap ini merupakan klimaks cerita atau puncak dari konflik atau konfrontasi yang terjadi di tahap pertengahan. Dalam film animasi yang bergenre aksi, umumnya klimaks digambarkan dengan duel atau pertarungan akhir antara tokoh protagonis dan antagonis. Tahap ini biasanya diakhiri dengan kemenangan duel oleh tokoh protagonis atas antagonis. Pada tahap klimaks, terciptalah penyelesaian masalah, kesimpulan cerita atau resolusi. Tahap ini hanya berdurasi kurang dari seperempat durasi film.

#### 4) Tokoh dan penokohan

Tokoh merupakan pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita, sehingga peristiwa tersebut mampu menjalin cerita. Setiap tokoh yang ada dalam cerita memiliki karakter yang berbeda-beda sehingga kerap kali menimbulkan konflik yang relatif berbeda. Berdasarkan keterlibatannya dalam cerita, tokoh dibagi atas (1) tokoh sentral, merupakan tokoh pusat dalam cerita sekaligus tokoh yang sangat potensial menggerakkan alur. (2) tokoh bawahan, tokoh yang tidak begitu besar pengaruhnya terhadap perkembangan alur cerita, walaupun secara langsung tokoh bawahan juga terlibat dalam

pembangun alur cerita. (3) tokoh latar, merupakan tokoh yang sama sekali tidak berpengaruh terhadap perkembangan alur cerita.

Penokohan merupakan cara pengarang menggambarkan watak tokoh dalam cerita. (Maisaroh & Hidayah, 2019: 10) menjelaskan berdasarkan watak atau sifat, tokoh dibedakan menjadi dua yaitu (1) tokoh protagonis, yang merupakan tokoh yang selalu memperjuangkan kebenaran, dan kejujuran serta memiliki watak yang baik. (2) tokoh antagonis, merupakan tokoh penentang, serta berdiri dari watak yang tidak baik.

#### 5) Latar/seting

Latar merupakan landasan tumpu yang mengacu pada masalah tempat dan waktu terjadinya peristiwa, serta lingkungan sosial yang digambarkan untuk menghidupkan peristiwa. Latar dibagi menjadi tiga bentuk yaitu (1) latar tempat, latar yang menggambarkan tempat atau daerah terjadinya peristiwa dalam cerita. (2) latar waktu, latar yang menjelaskan kapan peristiwa dalam cerita terjadi. (3) latar suasana.

#### 6) Dialog

Dialog merupakan unsur yang harus ada dan termasuk ciri khas sebuah naskah drama. Dalam penyusunan dialog pengarang harus benar-benar memperhatikan pembicaraan

tokoh-tokoh kehidupan sehari-hari. Secara umum dialog terbagi atas monolog dan konvensi (percakapan).

#### 7) Amanat

Amanat merupakan segala sesuatu yang ingin disampaikan pengarang, yang dinyatakan secara tidak langsung ke dalam benak para penikmat karya sastra.

#### **b. Unsur Ekstrinsik**

Unsur ekstrinsik merupakan unsur yang berada di luar teks sastra itu, tetapi secara tidak langsung memengaruhi bangunan atau sistem organisme teks sastra (Nurgiyantoro, 2015: 30). Unsur ini berupa biografi pengarang, psikologi, ekonomi, politik, sosial, ideologi pengarang dan sebagainya.

#### **4. Anime sebagai Karya Prosa Fiksi**

Wardani (Wicaksono, 2017: 17) menjelaskan kedudukan prosa dengan istilah fiksi yang diramu dari beberapa pendapat ahli sastra. Ahli sastra sering menyebut prosa sebagai fiksi, teks naratif atau wacana naratif. Istilah fiksi dipergunakan untuk menyebutkan karya naratif yang isinya perpaduan antara kenyataan dan imajinatif. Dalam prosa, dunia fiksi berada di samping dunia realistik. Dalam menciptakan karyanya, pengarang selalu menghubungkan tokoh-



tokoh, latar, peristiwa, dengan tokoh, latar dan peristiwa yang ada dalam kehidupan nyata.

Badudu (Wicaksono, 2017: 18) menjelaskan prosa adalah karangan bebas yang tidak terkait dengan uraian dan isian. Dalam pengertian yang terbatas, kata itu menunjuk hanya pada narasi yang ditulis dalam bentuk prosa (novel dan cerita pendek). Istilah fiksi menunjuk pada karya-karya imajinatif yang menempati kategori yang berbeda dari karya-karya ilmiah. Wulyono (Wicaksono, 2017:18) mengemukakan yang ada dalam sebuah novel, yaitu adanya: (a) perubahan nasib dari tokoh cerita; (b) beberapa episode dalam kehidupan tokoh utamanya; (c) biasanya tokoh utama dalam cerita tidak sampai mati. Selanjutnya, novel mengemukakan sesuatu secara bebas, menyajikan sesuatu secara lebih banyak, lebih rinci, lebih detail, dan banyak melibatkan berbagai permasalahan yang lebih kompleks.

Anime dipahami sebagai media audio visual yang berupa rangkaian gambar 2D yang diurutkan pada sebuah frame dan proyeksi mekanisme yang membentuk sebuah gambar hidup (Erwindo, 2018). Terlepas dari perbedaannya dengan prosa fiksi (novel dan cerpen) yang lebih banyak dibawakan dalam bentuk cetak. Anime yang dibawakan dalam bentuk audio-visual, juga dikemas dengan berbagai unsur-unsur yang banyak ditemukan pada karya prosa fiksi (tema, tokoh dan penokohan, latar, peristiwa). Anime dalam produksinya banyak diangkat dari komik yang berisi tentang cerita fiksi atau rekaan. Hal ini

yang mendasari munculnya korelasi antara prosa fiksi yang dikenal dalam sastra Indonesia dengan anime sebagai animasi khas Jepang.

## 5. Hakikat Anime dan *Manga*

Anime dipahami sebagai istilah umum yang menggambarkan animasi kartun khas Jepang yang dibuat pada tahun 1980an (Erwindo, 2018: 67). Kemunculan anime tidak terlepas dari sejarah peradaban bangsa Jepang. Dalam meningkatkan dan mendukung moralitas pasukan kekaisaran Jepang serta upaya propaganda Jepang pada panggung perang dunia kedua, pada tahun 1943 angkatan laut Kekaisaran memproduksi sebuah film animasi yang berjudul *Momotaro no Uwimashi* atau “Elang Laut Momotaro”. Film animasi tersebut digadang menjadi cikal bakal terciptanya beberapa anime di tahun-tahun berikutnya, anime seperti “*Austro Boy*” oleh Osamu Tezuka dan “*Mazinger Z.*”, meskipun tidak menutup kemungkinan ada anime yang lebih lama.

Momentum tersebut juga yang dimanfaatkan oleh bangsa Jepang untuk memperbaiki citra Jepang di mata dunia yang sempat luntur lantaran kekejamannya dalam perang dunia kedua, khususnya kejahatan perang Jepang yang dialami oleh beberapa negara seperti Tiongkok dan Korea serta negara-negara di Asia Tenggara termasuk Indonesia.

Anime dan kartun merupakan bentuk kecil dari animasi, yang umumnya berbentuk dua atau tiga dimensi yang menghadirkan

sekumpulan karakter dengan mengikuti plot tertentu (Aisyah & Hayati, 2023: 586). Anime sebagai sebuah film animasi, tentu juga memiliki banyak kesamaan dengan berbagai jenis film pada umumnya. Film adalah salah satu jenis karya sastra yang termasuk ke dalam jenis drama. Film memiliki beberapa unsur pembeda dari jenis karya sastra lainnya. Pada unsur pembangunnya, Dweojati (Soulisa & Lubur, 2022: 18) menjelaskan dua unsur pembangun dalam sebuah film yaitu unsur penayangan dan unsur naratif. Unsur penayangan film yang berupa adegan termasuk kedalam sebuah karya seni, sedangkan unsur naratif film yang berupa teks film merupakan sebuah karya sastra.

Anime merupakan salah satu jenis film yang memiliki karakteristik yang khas, sebagai sebuah film dan banyak diadaptasi atau diangkat dari cerita dalam *manga* atau komik Jepang. Komik adalah sebuah susunan gambar yang dilengkapi oleh teks berupa kata atau kalimat dengan tujuan penyampaian informasi kepada pembaca, atau hanya sekedar sarana hiburan (Soedarso, 2015: 497). Bonnef (Soedarso, 2015: 497) menjelaskan komik dibagi menjadi dua jenis, yang pertama komik strip, komik strip merupakan jenis komik yang bersambung dan banyak dijumpai pada surat kabar dengan menyajikan cerita yang pendek dibawakan dengan cara humor dan banyak mengangkat tema tentang isu-isu hangat yang sedang terjadi di tengah-tengah masyarakat. Yang kedua, buku komik jenis komik ini adalah komik yang disajikan sebagai sebuah buku yang utuh, umumnya memiliki

cerita yang lebih panjang dan dapat diproduksi berjilid-jilid. Buku komik tidak hanya disajikan dalam bentuk buku cetak, tetapi banyak juga dijumpai dalam buku elektronik dan dapat diakses dalam majalah elektronik seperti *blog* dan *website*.

Chon (Erwindo, 2018: 70) menjelaskan *manga* yang secara umum dipahami oleh pembacanya di luar wilayah Jepang perspektif yang pertama adalah *manga* sebagai komik Jepang dengan segala sosial-budaya yang terkandung di dalamnya dan perspektif yang kedua yaitu *manga* sebagai perkembangan industrialisasi Jepang dan komunitas yang terkait di dalamnya.

Dalam sejarahnya *manga* mulai dikenali masyarakat Jepang mulai pada awal abad ke-12, *manga* pada awalnya disajikan dalam bentuk kertas gulungan yang dikenal dengan nama *Choju-Giga* yang menceritakan tentang kartu hewan dengan dibungkus adat agama Budha. *Manga* mulai berkembang pesat pada abad ke-18 tepatnya pada periode *Edo*. Kata *manga* sendiri mulai dikenal dan digunakan pada tahun 1814, dengan buku *manga* pertama yang dikenal dengan nama "*Hokusai Manga*". Dalam sejarahnya *manga* pertama yang diadopsi menjadi sebuah animasi adalah "*Nakamura Gatana*" yang diproduksi oleh *Junichi Kouchi* pada tahun 1917. Anime dan *manga* atau komik Jepang juga banyak dipahami sebagai kultural visual dan nilai estetika dari bentuk kebudayaan sebuah negara.

Anime seperti *Doraemon*, *Samurai X*, *Dragon Ball*, dan *Naruto* adalah beberapa anime yang mulai populer dan banyak tayang di saluran televisi Indonesia pada periode 2000-an. Secara garis besar *genre* anime dan *manga* dibagi menjadi dua jenis, yaitu *Shoju* untuk anak perempuan dan *Shounen* untuk anak laki-laki.

Anime *Jujutsu Kaisen:Zero* yang menjadi objek dalam penelitian ini merupakan adaptasi dari *manga* yang berjudul “*Tokyo Metropolitan Magic Technical School*” merupakan *manga* yang digarap oleh seorang *Mangaka* Gege Akutami dan diproduksi oleh *Mappa Studio*. Gege Akutami seorang *Mangaka* kelahiran Iwate, Jepang, berhasil meloloskan *manga* pertamanya yang diterbitkan dalam *Shonen Jump Shueisha* pada tahun 2014 dengan judul “*Kamishiro Sosa*”. *Manga* lain yang sama digarap oleh Gege seperti “*No.9*”(2015), “*Nikai Bongai Barabarujura*” (2016), “*Tokyo Metropolitan Magic Technical School*”(2017-2018) yang diadaptasi menjadi serial anime “*Jujutsu Kaisen 0*”, dan *manga* “*Jujutsu Kaisen*” yang juga diadaptasi ke versi animenya dengan *genre* yang sama.

*Mappa* merupakan studio animasi Jepang yang berkantor pusat di Suginami, Tokyo Jepang. Selain *Jujutsu Kaisen*, anime seperti *Attack On Titan* merupakan anime yang populer yang juga diproduksi oleh *Mappa*. Selain dua anime tadi beberapa anime produksi *Mappa* yang juga menjadi perbincangan hangat adalah *Hell's Paradise* (2023)

berggenre laga yang dipadukan *dark fantasy*, *Dorohedoro*, dan *Vinlad Saga*.

## 6. Konflik Batin

Batin adalah unsur pembangun cerita di mana batin akan melekat dalam diri tokoh (Sianipar & Siregar, 2022: 55 ). Pergolakan batin karakter atau tokoh dalam sebuah cerita, sering diotak-atik oleh pengarangnya dengan tujuan menarik minat pembaca. Sering kali pergolakan batin yang terjadi dalam diri tokoh dapat diresapi oleh para pembaca atau penikmat.

Konflik batin adalah konflik yang terjadi dalam diri, pikiran, maupun pada jiwa seorang tokoh. Konflik batin banyak lahir karna dipicu oleh munculnya dua keinginan yang saling bertolak belakang, keyakinan, harapan-harapan atau masalah yang dihadapi yang dapat mendominasi pikiran sehingga memengaruhi tingkah laku individu atau tokoh dalam sebuah cerita.

Umumnya dalam sebuah karya sastra konflik yang dialami oleh tokoh dibagi menjadi dua bentuk, yaitu konflik internal dan konflik eksternal. Konflik batin merupakan gambaran kondisi psikis individu atau tokoh dalam cerita dan banyak menyoroti pada keadaan kejiwaan dengan sudut pandang orang pertama.

Muis (Sianipar & Siregar, 2022: 55) membagi beberapa bentuk konflik batin yang kerap muncul dalam diri seseorang khususnya pada tokoh dalam sebuah karya sastra:

- a. Depresi, keadaan di mana seseorang berada pada kondisi bersedih atau bahkan terdapat gangguan mental yang memengaruhi perasaan, cara berpikir atau bahkan cara bertindak seseorang. Saat tersebut individu cenderung menjadi lebih diam, kurang bersemangat terutama untuk melakukan aktivitas atau rutinitasnya.
- b. Obsesi, obsesi merupakan keadaan perasaan yang terus merasuki pikiran, dengan timbulnya gejala gangguan kejiwaan seperti pikiran yang terus memancing atau menggoda seseorang untuk melakukan tindakan yang sangat diinginkan dan menghilangkan obsesi juga merupakan hal yang sulit dilakukan.
- c. Takut, merupakan keadaan di mana seseorang mendapatkan perasaan yang sangat tidak menyenangkan yang dipicu oleh persepsi bahaya, kekhawatiran, keraguan serta raga gelisah yang sangat kuat, sehingga memunculkan perkiraan kemungkinan terburuk yang akan terjadi.
- d. Rasa bersalah, merupakan perasaan moral yang dirasakan seseorang saat menyadari bahwa tindakan mereka telah mengompromi pelanggaran moral akibat terlalu lama memberi kesempatan pada hal-hal atau dorongan dari alam bawah sadar.
- e. Marah, merupakan respons emosional atau stimulus terhadap hal-hal yang dianggap melakukan pelanggaran pada nilai-nilai kebenaran yang dianut oleh seseorang. Bentuk pelampiasan

kemarahan dapat berupa tuturan verbal maupun non-verbal yang bisa berupa tindakan fisik.

- f. Sakit hati, merupakan keadaan yang mencampur adukkan rasa marah, sedih dan kecewa akibat dari adanya tindakan atau keadaan yang tidak menyenangkan. Kemungkinan terburuk dari konflik batin ini adalah pengaruh buruk terhadap kondisi fisik.
- g. Tidak puas, rasa ingin berkuasa dan mendominasi keinginan sendiri atau bahkan atas orang lain.
- h. Perhatian, salah satu gejala psikologis dalam diri manusia, yang muncul dari dalam maupun dari luar individu dan dapat membantu proses kewaspadaan dan kesadaran seseorang yang ditawarkan kepada orang lain.

## **7. Psikologi Sastra**

Siswanto (Pradnyana & Utama, 2019: 340) menjelaskan psikologi sastra merupakan bidang sastra yang mempelajari fenomena kejiwaan atau psikis tertentu yang dialami oleh tokoh utama dalam karya sastra ketika merespons dan bereaksi terhadap diri dan lingkungannya, dengan demikian gejala kejiwaan dapat diungkap melalui perilaku tokoh dalam sebuah karya sastra. Munculnya kajian psikologi sastra secara tidak langsung memicu munculnya banyak pendekatan baru tentang kajian sastra, seperti psikologi sastra, sosiologi sastra, antropologi sastra, kritik sastra feminis, dan *new hystorocism*.



Dalam penelitian terkait psikologi sastra perlu diketahui apa saja yang menjadi dasar dan alasan penelitian tersebut. Pertama munculnya pandangan bahwa karya sastra merupakan satu hasil dari proses kejiwaan dan pemikiran pengarang karya sastra yang berada pada angan atau dalam kondisi setengah sadar, setelah jelas maka proses pemikiran atau kejiwaan tersebut kemudian dituangkan ke dalam bentuk sadar yang menghasilkan satu produk karya sastra. Kedua psikologi sastra selain meneliti perwatakan tokoh, secara psikologi juga berupaya memahami aspek-aspek pemikiran dan perasaan pengarang saat menciptakan suatu karya sastra.

Ratna (Wandira dkk, 2019: 415) mengemukakan tiga upaya yang dapat dilakukan dalam memahami hubungan antara psikologi dan sastra, yaitu (1) upaya memahami aspek-aspek psikis atau kejiwaan pengarang karya sastra sebagai penulis, (2) upaya memahami aspek-aspek kejiwaan tokoh dalam karya sastra, (3) upaya memahami aspek-aspek kejiwaan pembaca atau penikmat karya sastra.

Kajian psikologi sastra yang paling banyak digunakan dalam kajian sastra khususnya pada analisis aspek batin tokoh dalam karya sastra adalah teori psikoanalisis Sigmund Freud. Psikoanalisis merupakan disiplin ilmu yang dimulai sekitar tahun 1900-an.

Teori psikoanalisis berhubungan dengan fungsi dan perkembangan mental manusia. Teori ini berupaya menganalisis kejiwaan manusia sampai pada alam bawah sadarnya. Teori ini berpandangan bahwa

manusia adalah individu yang kerap mengalami konflik batin dalam kegelisahan dan tekanan jiwa. Sigmund Freud (Asteka, 2018: 9) menganalogikan jiwa manusia dengan gunung es, bagian gunung es yang lebih kecil yang timbul di permukaan air adalah gambaran ketidaksadaran pada manusia.

Sigmund Freud mengemukakan perilaku manusia merupakan hasil interaksi substansi dalam kepribadian manusia. Berikut adalah susunan kepribadian manusia menurut Sigmund Freud dalam tiga sistem, yaitu:

- a. *Das es* atau *id*, merupakan aspek biologis dan sebagian aspek kejiwaan yang paling dasar. *Ide* adalah sistem kepribadian yang paling dasar sistem yang di dalamnya terdapat naluri-naluri bawaan (Nabila & Muchtar, 2023: 209). Lapisan ini merupakan lapisan yang memuat hal-hal yang menjadi bawaan sejak lahir, berupa naluri bawaan (seksual dan agresif) termasuk keinginan-keinginan yang ditekankan. *Id* berfungsi untuk mencapai kepuasan individu bagi keinginan nalurinya sesuai dengan standar atau prinsip kesenangan. *Id* adalah energi jiwa yang menggerakkan *ego* dan *super ego*. *Id* tidak mengenal hukum akal, *id* tidak mengenal nilai estetika atau akhlak. *Ide* hanya memiliki dua kemungkinan dalam proses *id* itu sendiri, yaitu memaksakan memuaskan keinginan atau menyerah pada pengaruh *ego*. *Id* berisi dorongan-dorongan untuk hidup atau mempertahankan kehidupan serta dorongan untuk mati dengan cara apa pun, tanpa memperhatikan norma, moral, dan

sebagainya. Dorongan mati berupa dorongan agresi yaitu dorongan yang menyebabkan orang lain ingin menyerang orang lain, berkelahi, berperang, atau marah.

- b. *Das Ich* atau *Ego*, aspek yang bertindak menengahi antara dorongan *ide* dan larangan *super ego*, merupakan aspek psikologi yang muncul sebagai upaya pemenuhan kebutuhan individu untuk berhubungan dengan dunia nyata atau realita. Ego menggunakan energi psikis untuk menyatukan ketiga aspek kepribadian, untuk memunculkan keseimbangan batin, sehingga hubungan antar pribadi dengan dunia di luar secara baik, serta memicu timbulnya konflik internal atau yang dikenal sebagai konflik batin yang diperlihatkan dalam bentuk tingkah laku yang abnormal. (Krisnanto & Sadewa, 2024: 64) menjelaskan *ego* merupakan aspek eksekutif kepribadian, *ego* mengontrol jalan yang akan ditempuh dan memilih kebutuhan-kebutuhan yang dapat dipenuhi serta cara-cara pemenuhannya.
- c. *Das Ueber Ich* atau *super ego*, fungsi utamanya adalah menentukan susila tidaknya atau benar salahnya sesuatu. Dengan kendali dari *super ego* pribadi dapat bertindak sesuai moral dalam masyarakat. Dengan demikian pengetahuan baik buruknya, benar salahnya, atau pantas tidaknya sesuatu menjadikan *super ego* sebagai energi psikis yang mendorong individu dalam mendahulukan moralitas. *Super ego* memberi batasan atau

halangan pada aspek *id* terutama dorongan pada seksual dan agresif yang bertentangan dengan moralitas. *Super ego* mendorong *ego* untuk mengejar hal-hal yang bermoral dari pada hal-hal yang realistis dan mengejar kesempurnaan (Saputra & Ikhwan, 2024: 518). *Super ego* mampu membuat konsep yang lebih ideal untuk menentang *id* dan *ego*.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian Budinata, Hermawan, Sadyana (2021). Dengan judul *Konflik Batin Tokoh Levi Ackerman dalam Anime Shingeki No Kyojin Season 3 Part 2 Karya Araki Tetsuro*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konflik batin ditimbulkan adanya kekuasaan *id*, *ego* dan *super ego* yang saling menguasai dalam diri tokoh Levi. Konflik batin muncul saat *id* mendorong Levi untuk mengorbankan nyawanya agar para kadet dan Erwin bisa kembali dengan selamat. Levi dihadapkan pada masalah haruskah dia membunuh beast titan atau membiarkannya tetap hidup. Penelitian relevan ini berupaya menggali konflik batin tokoh dalam serial anime dengan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Penelitian relevan ini hanya terfokus pada konflik yang dialami oleh tokoh Levi Ackerman dalam serial anime *Shingeki No Kyojin Season 3 Part 2*. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yang lebih berfokus pada beberapa tokoh utama yaitu Yutta Okkotsu.

Penelitian yang dilakukan Haitami dan Seruni (2018) dengan judul penelitian *Konflik Batin Tokoh Utama Jintan dalam Anime Anohana (Teori*

*Konflik Kurt Lewin*). Penelitian sama-sama menggali konflik yang batin tokoh dari perspektif psikologi sastra, tetapi dengan teori yang berbeda. Berbeda dengan teori psikoanalisis Sigmund Freud, konflik batin dalam teori Lewin ini dibagi menjadi tiga bentuk yaitu konflik tipe satu yang terdiri atas konflik mendekat-mendekat (*approach-approach conflict*), konflik menjauh-jauh (*avoidance-avoidance conflict*), konflik mendekat-menjauh (*approach-avoidance conflict*), konflik tipe 2, dan konflik tipe 3.

Penelitian yang relevan berikutnya adalah penelitian yang dilakukan Razzaq, Sutejo dan Setiawan (2022) dengan judul *Konflik Batin Tokoh Mustafa dalam Novel Tempat Paling Sunyi Karya Arafat Nur*. Persamaan dengan penelitian ini ada pada kajian konflik batin dalam sebuah karya sastra. Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada teori kajiannya. Penelitian yang dilakukan Razzaq dkk. menggunakan teori psikologi yang dikemukakan Alfred Alder yang menekankan pada kesadaran akan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Selain itu penelitian Rezaq dkk. fokus pada objek berupa novel. Berbeda dengan penelitian ini yang meneliti film anime.

Sarlota (2019) dengan judul *Konflik Batin Tokoh Utama dalam Novel Dilan 1991 Karya Pidi Baiq*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa wujud konflik batin yang dialami oleh tokoh utama meliputi pertentangan antara pilihan yang tidak sesuai dengan keinginan, kebimbangan dalam menghadapi permasalahan, dan harapan yang tidak sesuai dengan kenyataan. Hasil penelitian menunjukkan keseluruhan

permasalahan yang dialami oleh tokoh utama didominasi oleh *ego*. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu penelitian terhadap konflik batin tokoh utama dengan menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud yang membahas tiga aspek kepribadian manusia yaitu *id*, *ego* dan *super ego*. Sarlota (2019) dalam penelitiannya berusaha menganalisis konflik batin dalam sebuah novel. Sedangkan, penelitian ini fokus pada objek kajian berupa film animasi/anime.

Penelitian yang relevan selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Bertha Mangiri' (2017). Dengan judul *Konflik Batin Tokoh Utama dalam Novel Menyongsong Pasang Karya Junita Jaya*. Hasil dari penelitian ini memaparkan tiga puluh tiga (33) data tentang pertentangan atau konflik batin yang dialami oleh tokoh utama. Konflik batin oleh tokoh utama didominasi oleh aspek *id*. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu penelitian terhadap konflik batin tokoh utama dengan menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud yang membahas tiga aspek kepribadian manusia yaitu *id*, *ego* dan *super ego*. Penelitian Bertha Mangiri' (2017) berusaha menganalisis konflik batin dalam sebuah novel. Sedangkan, penelitian ini fokus pada objek kajian berupa film animasi/anime.

Penelitian yang relevan berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Afrilia Mimo Paliling (2020). Dengan judul *Konflik Batin Tokoh Utama dalam Novel Konspirasi Alam Semesta Karya Fiera Besari*. Hasil penelitian ini menggambarkan konflik batin dari Tokoh Juang

Astrajingga dan Ana Tidae, mereka adalah sepasang kekasih. Terdapat tiga hal yang menyebabkan konflik tersebut muncul, yaitu: pertama, kisah asmara antara Juang dan Ana dari perjumpaan yang tidak terduga. Kedua, saat kedua tokoh ini harus menjalani hubungan jarak jauh. Ketiga karena sikap Juang yang ikut menentang pemerintahan orde baru, sehingga harus dianak tirikan di keluarganya. Konflik-konflik yang terjadi banyak didominasi oleh aspek super ego. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu penelitian terhadap konflik batin tokoh utama dengan menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud yang membahas tiga aspek kepribadian manusia yaitu id, ego dan super ego. Penelitian Afrilia Mimo Paliling (2020) berusaha menganalisis konflik batin dalam sebuah novel. Sedangkan, penelitian ini fokus pada objek kajian berupa film animasi/anime.