

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai makhluk sosial, manusia cenderung berinteraksi dengan sesama mereka dalam berbagai konteks sosial, mulai dari keluarga, komunitas, tempat kerja, hingga level yang lebih luas seperti masyarakat dan bangsa. Dalam proses interaksi ini, konflik kadang-kadang tidak dapat dihindari karena perbedaan pendapat, kepentingan, nilai, dan tujuan yang mungkin bertentangan.

Dalam konteks sosial, konflik bisa terjadi di banyak tingkatan, mulai dari konflik interpersonal antara individu hingga konflik antara kelompok dalam masyarakat. Faktor yang memicu konflik antara manusia sangat bervariasi, seperti perbedaan pendapat dalam politik, agama, ekonomi, budaya, bahkan kesalahpahaman antarindividu. Di tingkat interpersonal, konflik bisa muncul dalam hubungan antara pasangan, anggota keluarga, atau rekan kerja akibat perbedaan dalam pandangan, kebutuhan, atau cara berkomunikasi. Di tingkat yang lebih luas, konflik bisa timbul antara kelompok-kelompok dalam masyarakat akibat persaingan atas sumber daya, perbedaan budaya, atau konflik kepentingan politik.

Pada dasarnya, konflik adalah suatu proses sosial untuk mencapai tujuan dengan cara menentang pihak lawan yang biasanya disertai dengan ancaman atau kekerasan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sosial (Soekanto, 2014, 90). Kebanyakan orang memilih untuk menghindari sebuah konflik. Namun apabila disadari, kehidupan yang tenang dan damai tanpa adanya konflik juga terasa

menoton. Penting untuk dicatat bahwa konflik tidak selalu bersifat negatif. Dalam beberapa kasus, konflik dapat menjadi sarana untuk memperbaiki hubungan, menyelesaikan ketidaksetujuan, atau bahkan memperbaiki situasi yang tidak adil. Penyelesaian konflik yang baik dapat memperkuat hubungan sosial, meningkatkan pemahaman antarindividu atau kelompok, dan mempromosikan perdamaian dan keadilan dalam masyarakat. Kehidupan sosial masyarakat seperti ini dapat diangkat ke dalam sebuah karya sastra.

Pendekatan terhadap sastra yang mempertimbangkan segi-segi kemasyarakatan ini disebut sosiologi sastra (Damono, 2020:5). Karya sastra hadir sebagai cerminan kehidupan realita masyarakat yang didasari dari pengalaman pengarangnya. Dalam menciptakan sebuah karya sastra, pengarang juga tidak turut terlepas dari lingkungan kemasyarakatan yang ada di tempat dimana ia hidup, sehingga hal-hal yang dituang dan tergambar dalam karya sastra kerap kali menjadi representasi dari realitas kehidupan yang terjadi dalam lingkungan kehidupan pengarangnya sebagai anggota masyarakat.

Sastra sering kali mencerminkan berbagai aspek kehidupan manusia mulai dari perasaan, konflik, budaya, hingga kompleksitas hubungan antari individu dan antar budaya. Misalnya, refleksi atas isu-isu sosial dan politik. Banyak karya sastra mengangkat isu-isu sosial dan politik yang relevan dengan realitas kehidupan masyarakat pada saat itu. Seperti halnya sekarang, banyak film atau animasi yang dirilis dengan mengangkat tema isu politik untuk menyampaikan kritik atau refleksi ketidakadilan, konflik, atau perubahan dalam masyarakat. Meskipun adegan yang ditampilkan merupakan sebuah karangan, namun penggambaran sebuah peristiwa

yang terjadi dalam adegan tersebut mampu menyampaikan gambaran isu yang terjadi kepada penontonnya.

Seperti dalam animasi bergenre *action comedy* asal Jepang yang berjudul *Spy x Family*. Terinspirasi dari isu konflik politik Jerman Barat dan Jerman Timur yang dibalut dengan sentuhan komedi, pengarangnya, Tetsuya Endou berhasil menghibur penontonnya di seluruh dunia. Dirilis pada tanggal 9 April 2022, *Spy x Family* dalam musim pertamanya mendapat sekitar 32.000 *reviewer* dari seluruh penjuru dunia dan *rating* sebesar 8.4/10 dari situs resmi IMDb. Kepopuleran animasi *Spy x Family* yang mendunia ini kemudian menghantarkan animasi ini menjadi pemenang penghargaan kategori *Anime of the Year* (Serial TV) di *Tokyo Anime Award Festival 2023* (TAAF). Selain itu, dilansir dari *MyAnimeList.net* animasi ini menduduki peringkat ketiga pada penayangan episode musim pertamanya yang keempat.

Animasi *action comedy Spy x Family* bercerita tentang kehidupan Twilight, seorang mata-mata terbaik dari negara Westalis. Perang politik yang menyedihkan antara Westalis dan Ostania mengantarkan Twilight pada sebuah misi khusus yang disebut dengan Operasi Strix. Dalam misi itu, seorang petinggi partai bernama Denovan Desmond menjadi target utama Twilight. Untuk bertemu dan mendapatkan informasi tentang Ostania dari Desmond, Twilight harus membuat keluarga palsu sebagai kedok untuk masuk ke sebuah sekolah elit bernama Akademi Eden, yaitu satu-satunya tempat dimana Desmond, target utamanya tersebut menunjukkan wajahnya di depan umum.

Untuk menyukseskan misinya itu, dibentuklah keluarga palsu yaitu Loid Forger (Twilight), Anya Forger dan Yor Briar. Twilight mengganti identitasnya menjadi Loid Forger, seorang psikiater yang bekerja di sebuah lembaga rumah sakit. Dia mengadopsi seorang anak perempuan bernama Anya yang memiliki kemampuan membaca pikiran (*Esper*). Loid berpura-pura menikah dengan seorang perempuan bernama Yor Briar yang ternyata adalah seorang pembunuh bayaran yang kejam. Dengan latar belakang kehidupan pernikahan namun tujuan yang berbeda, mereka bekerja sama untuk mencapai kepentingan masing-masing.

Pada hakikatnya, tujuan utama dibuatnya animasi adalah untuk mengkomunikasikan cerita, ide atau emosi kepada penonton melalui gambar bergerak. Animasi merupakan sebuah media komunikasi bersifat audiovisual untuk menyampaikan pesan kepada penontonnya. Tidak hanya pesan, namun juga menampilkan berbagai macam kepribadian manusia melalui pelaku cerita atau tokoh didalamnya. Melalui kepribadian tokoh inilah yang kemudian memunculkan sebuah permasalahan atau konflik.

Dalam sebuah film atau animasi, konflik yang terangkat memiliki peran penting dalam keberlangsungan cerita. Salah satunya untuk membuat serta menentukan alur agar cerita semakin menarik dan tidak monoton. (Coser, 2001) dalam bukunya yang berjudul "*The Function of Social Conflict*", Coser membagi konflik sosial ke dalam dua bagian, yaitu konflik realistik dan konflik non-realistik. Konflik realistik berasal dari kekecewaan terhadap sebuah tuntutan khusus yang terjadi dalam hubungan dan dari perkiraan kemungkinan keuntungan partisipan. Sedangkan konflik non-realistik bukan berasal dari tujuan-tujuan saingan yang

antagonis, melainkan dari kebutuhan untuk meredakan ketegangan, paling tidak dari salah satu pihak. Umumnya, tiap konflik yang dialami para tokoh akan berakhir di penghujung film atau episode. Tiap tokoh memiliki cara yang berbeda dalam menyelesaikan sebuah konflik. Penyebab utamanya ialah latar belakang masalah dan kepribadian setiap tokoh.

Dengan asumsi adanya gejala konflik sosial jenis realistik dan non-realistik dalam animasi *Spy x Family*, penulis tertarik dan memilih animasi *Spy x Family Season 1* sebagai objek penelitian. Untuk mengkaji gejala konflik sosial dalam animasi *Spy x Family Season 1*, penulis menggunakan teori konflik sosial Lewis Alfred Coser. Penelitian menggunakan teori konflik sosial Lewis Alfred Coser sudah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan dalam jurnal *Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan*, Volume 6 No 2, 2022 karya Nur Fajriyati, N. dan AP. Seruni yang berjudul "Konflik Sosial Tokoh Utama dalam Film Animasi *Haikyuu!! Second Season* (Kajian Sosiologi Sastra)" memuat permasalahan berupa konflik sosial yang berlangsung dalam kehidupan sosial pelajar di Jepang berdasarkan anime *Haikyuu!! Second Season* sekaligus hasil analisis yang lebih mendalam terkait konflik sosial yang dialami oleh tokoh utama dalam animasi ini. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian kualitatif yang berdasar pada fenomena sosial yang terdapat dalam anime *Haikyuu!! Second Season*, dengan pendekatan sosiologi sastra dan teori konflik sosial milik Lewis Alfred Coser. Peneliti mendapatkan hasil bahwa sebuah konflik tidak hanya memiliki dampak yang negatif, namun juga terdapat dampak positif dibaliknya. Data yang diperoleh kemudian dibagi menjadi

tiga kategori, yaitu konflik realistik, non—realistik, konflik *out-group* dan *in-group* juga beserta fungsi konflik sosial tersebut.

Selanjutnya, penelitian kedua oleh Arum Rizka Nursantari dari Universitas Negri Surabaya, 2022 dengan judul “Konflik Sosial dalam Novel *O* Karya Eka Kurniawan” memuat permasalahan berupa konflik sosial yang terjadi dalam novel “*O*” karya Eka Kurniawan. Penelitian ini menggunakan pendekatan sosiologi sastra dan metode kualitatif untuk menganalisis konflik realistik dan konflik non-realistik yang terjadi dalam kehidupan tokoh-tokoh dalam novel tersebut. Teori utama yang digunakan dalam penelitian ini ialah konflik sosial yang dikemukakan oleh Lewis Alfred Coser. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat lebih banyak konflik sosial realistik yang disebabkan oleh perbedaan di antara dua kelompok maupun dua individu. Ditemukan bukti kutipan sebanyak 96 data. Selain konflik realistik ada pula konflik lain yang terjadi yaitu konflik non realistik yang terjadi karena pengkambinghitaman kelompok atau individu guna meredakan ketegangan.

Yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian ini ialah penulis mengkaji konflik sosial jenis realistik dan non-realistik tidak hanya pada gejala yang dialami tokoh utama, melainkan juga turut mengkaji gejala konflik sosial realistik dan non-realistik pada setiap tokoh yang terlibat dalam animasi *Spy x Family Season 1* dan bagaimana konflik itu bisa memunculkan fungsi yang positif dengan teori konflik sosial milik Lewis A. Coser.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti dapat merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana konflik sosial dalam animasi *Spy x Family Season 1* karya Tetsuya Endou?
2. Bagaimana fungsi positif konflik sosial dalam animasi *Spy x Family Season 1* karya Tetsuya Endou?

1.3 Pembatasan Masalah

Agar pembahasan yang diteliti jelas dan terarah, maka penelitian ini dibatasi pada konflik sosial realistis dan non-realistis antar tokoh yang ada pada animasi *Spy x Family Season 1*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan konflik sosial realistis dalam animasi *Spy x Family Season 1* karya Tetsuya Endou
2. Mendeskripsikan konflik sosial non-realistis dalam animasi *Spy x Family Season 1* karya Tetsuya Endou

1.5 Kerangka Teori

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori konflik sosial Lewis Alfred Coser (2001). Teori ini digunakan untuk mengkaji konflik sosial realistis dan non-realistis yang dialami tokoh dalam animasi *Spy x Family Season 1*. Menurut

Coser, konflik dapat memicu suatu bentuk interaksi dan memicu konsekuensi yang bersifat positif, karena baginya konflik yang terjadi dalam masyarakat tidak semata-mata menunjukkan fungsi negatifnya saja, tetapi dapat pula menimbulkan dampak yang positif. Oleh karena itu, konflik juga dapat menguntungkan bagi sistem yang bersangkutan. Dalam mengemukakan teorinya, Coser membedakan konflik menjadi 2 (dua) bagian, yakni konflik yang bersifat realistik dan yang tidak realistik (non-realistic). Konflik realistik adalah konflik yang terpicu dari adanya rasa kekecewaan individu atau kelompok terhadap sistem dan tuntutan yang ada pada hubungan sosial, sementara konflik non-realistic adalah konflik yang asalnya bukan dari tujuan persaingan yang berlawanan, melainkan dari kebutuhan pihak tertentu untuk meredakan ketegangan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti berupa memahami bagaimana teori konflik sosial dapat digunakan untuk meneliti suatu karya sastra, terutama dalam karya sastra audiovisual. Serta diharapkan menjadi penambah wawasan pembaca yang ingin melakukan penelitian serupa.

1.7 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yang didasari oleh fenomena sosial yang tergambar dalam animasi *Spy x Family Season 1*. Usman (2008) dalam bukunya menyebutkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif diuraikan dan dianalisis dengan kata-kata, apa adanya sesuai fakta. Maka, adapun tujuan dari metode deskriptif kualitatif adalah untuk

menggambarkan, melukiskan, dan menjelaskan secara rinci permasalahan yang akan diteliti.

Data primer yang digunakan bersumber dari animasi Jepang berjudul *Spy x Family Season 1* karya Tetsuya Endou yang diadaptasi dari sebuah seri manga. Dengan asumsi adanya gejala konflik sosial jenis realistik dan non-realistik dalam animasi *Spy x Family*, penulis tertarik dan memilih animasi *Spy x Family Season 1* sebagai objek penelitian. Animasi ini dirilis pada tanggal 9 April 2022 oleh *Wit Studio* dan *CloverWorks* dengan Kazuhiro Furuhashi sebagai sutradara utamanya. Langkah pertama yang penulis lakukan dalam penelitian ini yaitu memilah beberapa adegan dan dialog yang relevan dalam animasi *Spy x Family Season 1*. Setelah itu menerjemahkan dialog ke dalam bahasa Indonesia. Selanjutnya penulis mulai menganalisis adegan dengan menggunakan teori konflik sosial Lewis Alfred Coser. Penelitian ini juga menggunakan teknik studi pustaka, yaitu peneliti mencari sumbernya melalui buku dan jurnal yang relevan dengan penelitian serta teori-teori pendukung yang dapat mendukung penelitian.

1.8 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian dalam penelitian ini terbagi menjadi empat bab dengan pembagian sebagai berikut :

Bab 1 merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika penyajian yang digunakan dalam penelitian ini.

Bab 2 berisi tentang penjabaran unsur intrinsik dan ekstrinsik yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

Bab 3 merupakan analisis konflik sosial realistis dan non-realistic yang terdapat dalam animasi *Spy x Family Season 1* karya Tetsuya Endo.

Bab 4 berisi kesimpulan yang diperoleh dari analisis yang telah dilakukan.

