

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan sebuah media yang digunakan oleh para pengarang atau sutradara untuk menyampaikan ide-ide kreatif dan imajinatif ke dalam bentuk fiksi maupun film. Melalui penyampaian ide-ide itu, biasanya terselip pesan yang ingin disampaikan oleh si pengarang, seperti permasalahan sosial, pengalaman, dan gagasan pengarang yang disampaikan melalui media tulis maupun media gambar bergerak seperti film.

Film menggunakan unsur visual dan suara sebagai sarana utama dalam penyampaian informasi melalui cerita yang disajikan kepada penontonnya. Hal tersebut menciptakan sebuah ekspresi karena ketika menonton film, penonton melihat gambar sekaligus mendengar suara. Hal tersebutlah yang menjadikan cara penyajian film berbeda dengan jenis-jenis karya sastra lainnya.

Seiring berkembangnya teknologi, memunculkan beberapa genre atau jenis baru dalam dunia perfilman, salah satunya adalah film jenis animasi, yang merupakan gambar bergerak yang dibuat dari kumpulan gambar-gambar yang disatukan dan digambar menggunakan tangan maupun difoto dengan dibantu teknologi komputer.

Jepang menjadi sebuah negara yang sukses dalam industri animasinya. Animasi yang berasal dari Jepang dikenal dengan *anime* (アニメ). Kata *anime* merupakan singkatan yang berasal dari kata *animeshon* (アニメーション) yang merupakan kata serapan dari bahasa Inggris, yaitu *animation*. Menurut MacWilliams (2008), *anime* (アニメ) merupakan kunci dari budaya populer Jepang dan juga memainkan peran yang penting dalam *mediascape* global elektronik dan juga cetak. Anime juga termasuk dalam karya sastra karena memuat unsur-unsur naratif yang terdiri dari tema, tokoh dan penokohan, alur, amanat, sudut pandang dan lain-lain. Munculnya *anime* pertama kali pada awal tahun 1900-an dan mulai terkenal hingga ke berbagai negara termasuk Indonesia pada tahun 70-an hingga sekarang ini. *Anime* memiliki berbagai macam genre di antaranya adalah fantasi, komedi, romance, *slice-of-life*, dan horor.

Penokohan menjadi sebuah ciri khas tersendiri dalam *anime* karena dikemas dengan menarik dan tidak biasa. Ini dibuktikan dengan banyaknya tokoh-tokoh dalam *anime* yang memiliki kepribadian yang unik. Selain itu, banyak anime yang menggambarkan kehidupan manusia di dunia nyata dan disertai dengan konflik yang dialami oleh tokoh utamanya yang menjadi sorotan judul dari suatu *anime*. Permasalahan konflik batin dan psikologi dalam karya sastra termasuk anime memiliki keterkaitan erat dengan studi psikologi, khususnya psikoanalisis. Hal ini karena psikologi menggunakan tingkah laku manusia sebagai subjeknya. Studi psikoanalisis dapat digunakan sebagai salah satu pendekatan dalam menganalisis karya sastra yang disebut dengan psikologi sastra dan menggunakan tokoh atau karakter pada karya sastra sebagai bahan analisis.

Salah satu judul film *anime* yang tampaknya menggambarkan persoalan konflik yang dialami oleh tokoh utamanya adalah film *anime Drifting Home* (雨を告げる漂流団地 = *ame o tsugeru hyōryū danchi*), yang dipilih sebagai data dalam penelitian ini. Film *Drifting Home* merupakan film *anime* remaja yang ber-genre drama-fantasi yang disutradarai oleh Hiroyasu Ishida. Mengutip dari situs resmi data perfilman IMDB, film *anime* ini dirilis pada bulan September 2022 di bioskop Jepang dan platform Netflix dengan durasi 1 jam 59 menit.

Film *anime* ini mengisahkan seorang tokoh bernama Natsume Tonai. Natsume diasuh oleh Yasuji setelah kedua orang tuanya berpisah karena sering bertengkar. Yasuji adalah seorang pria lansia yang sekaligus kakek dari teman dekat Natsume sejak kecil, Kosuke. Selama Natsume diasuh oleh Yasuji, ia merasa lebih bahagia karena ia bisa merasakan keluarga yang sesungguhnya dan menganggap Yasuji adalah sosok pengganti terbaik ayahnya. Natsume dan Kosuke menghabiskan waktu bermain dan tumbuh besar bersama. Namun, persahabatan mereka harus kandas karena Kosuke mengatakan hal yang membuat Natsume sedih, terlebih di hari yang sama, Yasuji meninggal dunia. Natsume merasa tertekan atas meninggalnya orang yang ia cintai.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk mengangkat film *anime Drifting Home* sebagai topik pembahasan dalam penulisan skripsi ini karena adanya konflik yang dialami tokoh Natsume Tonai dan cara ia menyelesaikan konflik yang dialaminya tersebut menjadi relevan untuk dikaji dengan pendekatan teori psikoanalisis, yaitu psikoanalisis sosial yang dikemukakan oleh Karen Horney

sebagai pendukung dari penelitian ini mengenai struktur kepribadian dan diteliti melalui unsur-unsur intrinsik dalam film *anime* ini.

Penelitian terdahulu yang membahas film *anime Drifting Home*, penulis tidak menemukan penelitian terdahulu yang membahas film yang sama, karena film *anime* ini masih terbilang film baru ketika penelitian ini dibuat. Namun, penulis menemukan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.

Adapun penelitian terdahulu yang relevan adalah skripsi yang ditulis oleh Erzan Muhammad Iqbal pada tahun 2022 yang berjudul “Intrapsikis Pada Tokoh Utama dalam Komik *Koe No Katachi* Karya Yoshitoki Oima”. Dalam penelitiannya, Erzan membahas tentang konflik intrapsikis yang dialami oleh tokoh utama Ishida Shouya dalam *manga Koe no Katachi* menggunakan teori psikoanalisis Karen Horney. Hasil dari penelitian ini yaitu munculnya konflik intrapsikis pada tokoh Ishida disebabkan karena perundungan. Dari penelitian terdahulu yang ditulis oleh Erzan tersebut terdapat perbedaan dengan penelitian ini, yaitu dari penyebab konflik intrapsikis yang timbul.

Penelitian terdahulu selanjutnya adalah skripsi yang ditulis oleh Maryam (2022) dengan penelitiannya yang berjudul “Konflik Neurotik Tokoh Utama dalam *Anime Omoide No Marnie* Karya Hiromasha Yonebayashi”. Dalam penelitiannya, Maryam menganalisis tokoh utama dalam *anime Omoide no Marnie* dengan pendekatan psikoanalisis Karen Horney. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya konflik neurotik pada tokoh utamanya, di mana ia cenderung menjauh dari orang-orang di sekitarnya. Bedanya penelitian yang dilakukan oleh Maryam

dengan penulis terdapat pada penyebab dari konflik neurotik yang dialami oleh tokoh utamanya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dengan apa yang diuraikan dalam bagian Latar Belakang, maka perumusan masalah dalam penelitian ini meliputi :

1. Bagaimana bentuk konflik neurotik yang diperlihatkan tokoh Natsume Tonai dalam film *anime Drifting Home*?
2. Bagaimanakah penyebab konflik neurotik yang dialami oleh tokoh Natsume Tonai ini ditampilkan melalui alur carita film *anime Drifting Home*?

1.3 Pembatasan Masalah

Agar topik pembahasan dari penelitian ini tidak melebar, maka dicantumkan pembatasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, penulis hanya memfokuskan pada konflik neurotik yang dialami oleh tokoh Natsume Tonai dalam film *anime Drifting Home* dengan pendekatan teori psikoanalisis sosial yang dikemukakan oleh Karen Horney.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan apa yang diuraikan dalam latar belakang, tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Mengetahui bentuk konflik neurotik yang diperlihatkan tokoh Natsume Tonai dalam film *anime Drifting Home*.
3. Mengetahui penyebab konflik neurotik yang dialami oleh tokoh Natsume Tonai ini ditampilkan melalui alur carita film *anime Drifting Home*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini secara umumnya adalah untuk mengetahui konflik neurotik yang dialami oleh tokoh utama Natsume Tonai dalam *anime Drifting Home*. Selain itu, manfaat yang bersifat teoritis dari penelitian ini adalah untuk memberikan pengetahuan mengenai sebab dan dampak dari perubahan karakter dengan pendekatan teori psikoanalisis sosial yang dikemukakan oleh Karen Horney, kemudian mengaplikasikannya ke dalam penelitian ini.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan penulis pakai dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif (Cresswell, 2016:4) merupakan suatu metode penelitian yang mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu maupun kelompok yang menganggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan.

Sumber data dari penelitian ini adalah berasal dari film *anime* yang berjudul *Drifting Home*, yang merupakan sebuah film *anime* bergenre drama-fantasi yang disutradarai oleh Hiroyasu Ishida dan dirilis pada bulan September 2022 di platform Netflix dengan durasi 1 jam 59 menit. Teknik pengumpulan data yang digunakan

dalam meneliti film *anime* ini adalah teknik pengamatan langsung (observasi), yakni mengamati peristiwa demi peristiwa serta adegan demi adegan yang terjadi dengan pendekatan teori psikoanalisis yang dikemukakan oleh Karen Horney.

1.7 Kerangka Teori

Dalam membahas film *anime Drifting Home*, penulis membahas unsur intrinsik, dan unsur ekstrinsik sebagai insur di luar karya. Dalam unsur intrinsik, penulis menggunakan pendekatan teori struktur film yang dikemukakan oleh Himawan Pratista (2008) untuk menjabarkan alur cerita (plot), tokoh dan penokohan, serta latar tempat yang terdapat dalam film *anime Drifting Home*.

Unsur ekstrinsik yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah pendekatan teori psikoanalisis sosial yang dikemukakan oleh Karen Horney (Alwisol, 2014) untuk mendeskripsikan tentang konflik interpersonal dan intrapsikis yang membuat terjadinya perubahan pada perilaku seorang individu.

1.8 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian pada penelitian ini terdiri dari 4 (empat) bab, yaitu :

Bab I yang berisi tentang Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, Kerangka Teori, dan Sistematika Penyajian.

Bab II berisi tentang kajian teori mengenai unsur-unsur intrinsik film dan teori psikoanalisis Karen Horney sebagai teori yang digunakan dalam menganalisis film *anime Drifting Home*.

Bab III berisi tentang analisis dan pembahasan dari penelitian yang penulis lakukan mengenai konflik neurotik pada tokoh utama Natsume Tonai dalam *anime Drifting Home*.

Bab IV yang merupakan bab penutup yang berisi tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian.



