

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra pada dasarnya merupakan karya yang dihasilkan dari replika kehidupan sehari-hari berdasarkan imajinasi pengarang setelah merefleksi lingkungan sosial sekitarnya. Karya sastra seperti film menurut Pratista (2007:40) merupakan media yang dapat memberikan hiburan berupa produk karya seni dan budaya yang memadukan berbagai unsur gagasan, sistem nilai, pandangan hidup, tingkah laku manusia yang memiliki nilai guna karena dapat memberikan kepuasan batin bagi yang melihat. Selain itu, film memiliki banyak ragam dan salah satu film yang paling banyak diminati sebagai media hiburan oleh berbagai kalangan umum adalah film *anime*. *Anime* merupakan film animasi dari Jepang yang juga strukturnya terdiri dari unsur intrinsik sebagaimana yang terdapat dalam sebuah karya fiksi, seperti tokoh dan penokohan, plot, dan latar.

Salah satu studio animasi yang mengeluarkan banyak film yang terkenal menghasilkan karya *anime* yang berkualitas adalah Studio Ghibli. Studio Ghibli

adalah studio film animasi Jepang yang berpusat di Koganei, Tokyo, Jepang. Studio Ghibli mulai beroperasi pada Juni, 1985 dan dipimpin oleh dua sutradara yang bernama *Hayao Miyazaki* dan *Takahata Isao*. Beberapa karya *anime* dari Studio Ghibli banyak yang didominasi oleh *anime* fantasi dan misteri yang bersifat imajinatif. *Anime* yang pertama dikeluarkan oleh Studio Ghibli adalah *Kaze No Tani No Naushika*, yang dirilis pada tahun 1984. *Anime* ini bergenre fantasi dan misteri karena menampilkan kisah sihir serta misteri yang berupa serangga-serangga raksasa yang hidup bersama manusia. Kemunculan *anime* ini mendapat perhatian besar dari para penonton di masanya. Seiring berjalannya waktu, Studio Ghibli terus mengeluarkan film animasi dengan genre yang hampir sama, namun ceritanya berbeda-beda. Beberapa contoh film animasi Ghibli yang terkenal adalah *Spirited Away* (2001), *Tonari No Totoro* (1988), *Mononoke Hime* (1997), *Ponyo* (2008), *Howl's Moving Castle* (2004). Semua film Ghibli di atas dikategorikan sebagai *genre* fantasi, misteri dan imajinatif, yang ditandai dengan adanya karakter dan kejadian yang tidak terjadi pada dunia nyata. Salah satu film Ghibli yang lainnya yang juga merupakan *anime* bergenre misteri adalah *Omoide No Marnie*.

Anime Omoide No Marnie sebagai merupakan *anime* bergenre misteri dan menyoroti permasalahan psikologi yang dialami oleh tokohnya. *Anime* yang dirilis oleh Studio Ghibli pada 19 Juli 2014 ini dianggap memiliki *genre* misteri karena mengandung banyak *enigma* tentang keberadaan tokoh Marnie, sekaligus mempersoalkan kondisi jiwa tokoh-tokohnya dalam mengatasi sebuah konflik.

Anime yang disutradarai oleh Hiromasa Yonebayashi ini menceritakan kondisi kejiwaan tokoh Anna Sasaki, yang memiliki rasa kecewa dan dendam yang terpendam terhadap orang tua angkatnya. Konflik kejiwaan dalam *anime* ini mulai diperlihatkan saat Anna mengalami serangan asma. Perasaan tertekan, cemas, serta keengganan untuk berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya menjadi permasalahan yang muncul terkait dengan kondisi kejiwaan tokoh Anna, kondisi kejiwaan Anna yang tidak stabil menjadi konflik cerita yang terus ditampilkan secara berulang dalam *anime* ini. Dengan melihat banyaknya konflik-konflik kejiwaan Anna yang diperlihatkan secara berulang tersebut, penulis memutuskan untuk menelaah *anime Omoide No Marnie* dengan pendekatan psikoanalisis Horney.

Dalam kajian psikoanalisis Horney, sebagaimana yang dikutip oleh Feist Feist (2012:167), perubahan karakter seseorang yang disebabkan oleh karena kecewa terhadap orang tua atau sekitarnya pada masa kecilnya pada akhirnya membuat kondisi kejiwaannya menjadi neurotik. Kondisi ini pun tampaknya diperlihatkan oleh karakter tokoh Anna yang cenderung memperlihatkan ketidakstabilan kepribadiannya yang dicurigai penulis memperlihatkan gangguan neurotik.

Beberapa penelitian terdahulu terkait dengan film *anime Omoide No Marnie*, dilakukan oleh Natasha Sekar Ayu (2018), Geofany Muhammad (2021), dan Budi Etika (2017). Natasha Sekar Ayu dalam jurnalnya membahas tentang wacana birasial (*Hafu*) dan rasisme dalam *anime When Marnie Was There*, bahwa

adanya *anime* ini memperlihatkan kekerasan anak disebabkan oleh praktik rasisme oleh tokoh-tokoh asli Jepang terhadap tokoh birasial dalam ceritanya.

Berbeda dengan Ayu, Geofani (2021) membahas *anime Omoide No Marnie* untuk melihat penokohan Anna Sasaki dengan menggunakan teori Orson Scott Card. Dari hasil penelitiannya, ia menyimpulkan bahwa tokoh Anna memiliki karakter pemaarah, pemurung, tomboy, penyendiri, penurut dan sederhana.

Sementara itu, Budi Etika (2017) lebih melihat *Omoide No Marnie* sebagai penggambaran gejala skizofrenia pada Anna sebagai tokoh utama. Dengan menggunakan teori Sigmund Freud, ia menjelaskan bahwa unsur kejiwaan Anna yang diindikasikan sebagai bentuk gejala Skizofrenia. Kendati Budi membahas unsur kejiwaan tokoh utama dalam penelitiannya, namun ia sama sekali tidak menyinggung sikap dan konflik neurotik. Demikian pula teori yang digunakan pun menggunakan teori psikoanalisis Freud.

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang telah disebutkan di atas, dalam penelitian ini penulis menggunakan teori Horney, untuk mengungkap apakah ketidakstabilan karakter tokoh Anna merupakan bentuk sikap dan konflik neurotik.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana sikap neurotik diperlihatkan melalui penokohan tokoh *Omoide No Marnie*?
2. Bagaimana sikap neurotik tersebut memiliki relasi dengan konflik neurotik tokoh *Omoide No Marnie*?

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini membahas penelitian konflik neurotik tokoh utama pada *anime Omoide No Marnie* yang dirilis oleh Studio Ghibli pada tahun 2014 karya Hiromasa Yonebayashi. Adapun data *anime* ini diperoleh penulis dengan mengunduhnya dari website (gogoanime.lol)

1.4 Tujuan Masalah

1. Memaparkan sikap neurotik yang diperlihatkan melalui penokohan tokoh film *Omoide No Marnie*.
2. Menjelaskan keterkaitan sikap neurotik dan konflik neurotik yang diperlihatkan oleh tokoh utama film *Omoide No Marnie*.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti berupa bagaimana teori Psikoanalisis digunakan untuk meneliti suatu karya sastra. Peneliti juga berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang pentingnya kasih sayang orang tua, karena kondisi psikologis seseorang dapat mengalami gangguan neurotik yang disebabkan oleh kekecewaan terhadap orang tua dan mengenalkan konflik neurotik yang disebabkan gangguan neurotik secara umum kepada masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2016:9) metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang

alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci teknik pengumpulan data. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian. Dalam penelitian ini, metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menjabarkan sikap dan konflik neurotik dalam *anime Omoide No Marnie* melalui beberapa tahapan. Tahapan pertama diawali dengan menentukan tokoh utama yang memperlihatkan sikap dan konflik neurotik, lalu tahapan selanjutnya menganalisis tokoh tersebut untuk melihat apa saja sikap dan konflik neurotik yang dialaminya

1.7 Kerangka Teori

Dalam penelitian ini digunakan dua teori, yaitu teori yang terkait dengan unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik, yaitu teori psikoanalisis Karen Horney. Unsur intrinsik *anime* menggunakan teori naratif film dari Pratista (2008:1) yang berkenaan dengan tokoh, dan alur. Sementara itu, unsur ekstrinsik menggunakan Teori Psikoanalisis Horney yang berasumsi bahwa kondisi sosial dan kultural, terutama pengalaman-pengalaman masa kanak-kanak, memiliki pengaruh besar dalam membentuk kepribadian seseorang. Seseorang dapat tumbuh menjadi kepribadian yang neurotik jika tidak mendapatkan kebutuhan akan cinta dan kasih sayang yang cukup selama masa kanak-kanak.

1.8 Sistematika Penyajian

Hasil penelitian ini di bahas dalam empat bab dengan sistematika sebagai berikut :

Bab 1 : Mengenai pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, kerangka teori, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penyajian

Bab 2 : Mengenai tentang kajian-kajian teori yang digunakan dalam penelitian.

Bab 3 : Berisi tentang analisis dari permasalahan dengan menggunakan teori-teori yang dipilih.

Bab 4 : Berisi tentang penutup dan kesimpulan

