

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini film telah menjadi lebih dari sekadar hiburan, film telah dikenal karena kemampuan artistik dan pembelajarannya. Film dapat bersifat edukatif karena dapat mengajarkan pelajaran hidup yang berharga dan membangun karakter. Ini karena film bersifat terperinci dan menarik karena dapat menceritakan kisah menggunakan kombinasi visual dan audio. Menurut Apriliany & Hermiati (2021) film juga dapat digunakan untuk pengembangan karakter yang memungkinkan penonton untuk belajar kejujuran, keberanian, dan empati dari alur cerita dan dialog. Pendekatan ini memudahkan penyampaian nilai-nilai kepada penonton terutama siswa. Nilai-nilai ini juga diajarkan dengan cara yang nyata dan bermakna, sehingga lebih mudah dipahami dan dikaitkan dengannya. Sejalan dengan itu, Widyahening (2014) pula memaparkan bahwa film bisa dijadikan media pembelajaran sastra, sebab film tidak saja menampilkan teks dengan kata-kata saja tetapi juga membaur unsur-unsur nonverbal seperti sinematografi, musik, dan setting. Multimedia ini menjadikan pemahaman karya sastra lebih dalam sebab para penonton bisa merasakan keadaan, perasaan, dan dinamika konflik dengan utuh. Jadi, media film ini bisa menjadi jembatan antara teks sastra saja yang kadang abstrak dengan realita, yang dapat menjadikan literasi sastra.

Pada dasarnya pandangan teori sastra, menurut Siswanto (2008) menawarkan pondasi konsep yang kuat mengenai sifat karya sastra yang mencakup sifat imajinatif, simbolik, dan estetik. Hal ini disebabkan karena dalam perspektifnya, film adalah perluasan dari media sastra tradisional yang awalnya berbasis teks tertulis, yang dimaksudkan dengan tetap mempertahankan narasi, karakterisasi, dan tema sebagai dasar dari karya tersebut. Namun, film menambahkan dimensi waktu nyata dan ruang visual, dan oleh karena itu memungkinkan tafsiran yang lebih kaya dan berlapis analisis unsur intrinsik. Sifat sinema yang telah berubah dari waktu ke waktu dari sekadar genre hiburan

menjadi jenis sastra itu sendiri, dengan konten budaya dan estetika naratif tertentu. Anime tidak terkecuali dalam hal ini, karena anime mewakili cerita yang menghibur sekaligus refleksi masyarakat, masa lalu historis, dan nilai-nilai filosofis orang Jepang. Menurut Clements (2023) sejarah anime sebagai prinsip narasi cerita, dimulai dengan eksperimen seni tahun 1910-an dan kemudian berkembang menjadi pasar global untuk penciptaan cerita, yang masing-masing merupakan struktur naratif yang berbeda dan serangkaian simbol yang membutuhkan interpretasi teoretis yang mendalam. Namun, ide ini mendapat sanggahan dari Clements & Mccarthy (2015) dalam karya mereka *The Anime Ensiklopedia 3rd Version Edison*, yang menelusuri sejarah anime pada saat perubahan teknologi dan perubahan selera penonton menyebabkan munculnya beberapa gaya naratif dan visual.

Selain itu MacWilliams & Groot (2014) dalam *Japanese Visual Culture*, memperkenalkan anime sebagai titik temu seni visual tradisional Jepang seperti *kabuki* dan teknologi animasi modern, membentuk bahasa sinema yang unik. Sudut pandang ini membuka kemungkinan untuk mempertimbangkan film sebagai karya sastra di mana narasi, karakter, dan desain disamakan dengan puisi atau prosa. Di sisi lain, Annie Manion (2005) telah menunjukkan bahwa anime dapat memberikan manfaat besar dalam membiasakan diri dengan budaya Jepang, menunjukkan bagaimana film animasi ini menjadi jembatan bagi penonton internasional untuk memahami tradisi, mitos, dan nilai-nilai negara itu. Dengan demikian, hasil penelitiannya menunjukkan pentingnya mengeksplorasi anime baik dari perspektif estetika maupun dari konteks budaya dan pendidikan.

Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan anime berjudul *Psycho-Pass* sebagai objek penelitian. *Psycho-Pass* merupakan anime dengan genre *sci-fi*, dengan Gen Urobuchi adalah selaku penulis skenario anime *Psycho-Pass* serta diterbitkan melalui Japanese visual novel dan game developer bernama *Nitroplus*, dengan Kastuyuki Motohiro & Naoyoshi Shiotani sebagai sutradara dalam mengerjakan dan menyelesaikan anime *Psycho-Pass*. Diproduksi oleh studio ternama Jepang, Production I.G, yang juga terkenal karena pekerjaannya di anime populer lainnya seperti *Haikyuu*, dan *Attack on Titan: Junior High*. Anime ini pertama kali ditayangkan di Fuji TV pada 12 Oktober 2012, musim pertama ini

terdiri dari 22 episode yang setiap episode nya memiliki durasi 23 menit.

Gen Urobuchi sebagai penulis dan novelis Jepang yang dikenal dengan tulisan-tulisannya yang menginspirasi pemikiran mendalam dan terkadang bahkan mengejutkan pembaca. Ia lahir pada tanggal 20 Desember 1972 di Tokyo, Jepang. Awalnya, ia adalah seorang penulis novel visual dari *Nitroplus* dan bertanggung jawab atas cerita-cerita dalam sejumlah karya terlaris seperti *Phantom of Inferno* & *Saya no Uta*. Karya penting lainnya darinya adalah *Psycho-Pass*, sebuah anime orisinal yang pertama kali ditayangkan pada tahun 2012. Ia adalah penulis utama di musim pertama. *Psycho-Pass* mengambil gambar distopia dalam bentuk dunia futuristik dimana semuanya benar-benar dikendalikan oleh AI bernama Sybil, yang mampu menentukan potensi kejahatan pada seseorang hanya dengan mendeteksi dan menganalisis keadaan psikologis individu tersebut.

Menurut KBBI edisi keempat (2008), dehumanisasi adalah proses atau tindakan yang menghilangkan nilai-nilai kemanusiaan pada manusia. Teori ini menjelaskan bahwa kebijakan yang menindas dan mengabaikan aspek humanis akan menghasilkan individu yang teralienasi dan masyarakat yang tidak adil, serta diperlukan reformasi yang menempatkan dialog, kesetaraan, dan keadilan sebagai prinsip utama dalam pendidikan dan penegakan hukum (Abdillah, 2017:8). Asumsi dasar konsep dehumanisasi ini merujuk pada pandangan Paulo Freire mengenai hilangnya nilai-nilai kemanusiaan dalam relasi sosial, politik, dan hukum akibat praktik-praktik yang menindas dan tidak memperlakukan manusia sebagai subjek yang utuh. Paulo Freire melihat dehumanisasi sebagai suatu kondisi yang muncul ketika sistem atau struktur pada konteks hukum, gagal mengakui harkat dan martabat manusia. Dalam konteks ini, dehumanisasi bukan hanya tindakan kekerasan fisik, tetapi juga bisa berupa pengabaian terhadap kebebasan, kesadaran kritis, dan kemampuan manusia untuk bertransformasi secara sosial (Ramdhan Kasim, 2020:14-16). Penulis kemudian melihat adanya kondisi dehumanisasi yang dialami tokoh Akane Tsunemori dikarenakan ia hidup dan bekerja dalam masyarakat yang didasari oleh hukum dan dikendalikan secara total oleh AI yang bernama Sibyl, sebuah otoritas yang mengontrol, menilai, dan menentukan nasib manusia berdasarkan *crime coefficient*. Untuk mengkaji permasalahan ini lebih

dalam, penulis akan menelaah unsur-unsur instrinsik yang membangun penggambaran kondisi dehumanisasi ini pada tokoh Akane Tsunemori.

Anime *Psycho-Pass* menceritakan mengenai sebuah kecerdasan buatan (Sibyl System) yang dirancang untuk menilai dan memprediksi sebuah tindakan kejahatan seperti: membunuh, perampokan, kekerasan yang dikategorikan bisa membahayakan orang lain, dengan biro keamanan sebagai perantaranya yang akan bertindak sebelum tindakan kejahatan tersebut terjadi melalui pengamatan Sibyl System dengan acuan *crime coefficient* (skor numerik). Dengan begitu manusia akan selalu diawasi dengan ketat, serta *crime coefficient* dapat beroperasi menjadi dasar hukum untuk langsung mengeksekusi seseorang yang dideteksi oleh Sybil melalui perantara biro keamanan sebagai sarana mereka menggunakan senjata pistol khusus bernama *dominators* untuk mengukur *crime coefficient* seseorang. *Crime coefficient* ini secara umum berkisar antara 0 hingga 100 semakin mendekati 0, semakin “tenang” dan stabil pada pikiran subjek, ketika mendekati 100 menandakan “stres ekstrem atau gejala emosi” yang bisa memengaruhi fungsi rasional. Cara ini berguna bagi penegak hukum sebagai indikator awal seseorang yang ingin melakukan kejahatan melalui *crime coefficient* sesuai dengan angka yang ditampilkan. Di sisi lain, pada cerita anime ini terdapat seorang anggota biro keamanan baru bernama Akane Tsunemori dan juga rekan kerja bernama Shinya Kogami. Sepanjang musim pertama, mereka menangani berbagai kasus mulai dari psikopat yang melakukan pembunuhan di dalam mal hingga pembunuhan massal di pabrik serta berbagai kasus lain-nya. Ketika seorang kriminal jenius bernama Shogo Makishima, dia hadir dengan kenyataan yang membuat heran dikarenakan dia kebal (tidak terdeteksi) terhadap penilaian Sibyl System dengan istilah yang biasa disebut “glitches”, hal tersebut bisa terjadi dikarenakan psikologi dan mental dari Shogo Makishima yang stabil tanpa ada tanda-tanda yang bisa mengancam orang lain atau biasa disebut dengan *emotionless*.

Pada pertemuan pertamanya dengan Akane Tsunemori yang ingin menangkapnya akan kasus pembunuhan yang dilakukan, Shogo merendahkan dan memprovokasi akan nilai-nilai keadilan yang Akane teguhkan, Shogo bermaksud untuk membuat Akane berpikir dua kali akan keyakinannya terhadap penilaian dan

analisis Sibyl yang sangat tidak manusiawi dan juga sama sekali tidak berkeadilan. Hal ini juga diperkuat pernyataan oleh Shinya Kogami rekannya akan kebenaran yang sesungguhnya, sehingga kepercayaan Akane terhadap Sibyl System mulai goyah. Akhirnya pada episode terakhir terungkap kebenaran bahwa Sibyl System diprogram untuk tidak memiliki emosi dan perasaan, sehingga logika algoritma yang dijalankan Sibyl System tidak bisa memenuhi tanggung jawabnya sebagai hakim pada “hakikat nilai kemanusiaan” membuat elemen dehumanisasi pada anime ini sangat kental. Konflik antara otoriter hukum yang diberikan kepada AI dan juga nilai-nilai kemanusiaan inilah yang menjadi fokus analisis penelitian dengan sudut pandang Akane Tsunemori.

AI (*Artificial Intelligence*) adalah teknologi kecerdasan buatan, yang disesuaikan untuk memodelkan cara berpikir dan bekerja manusia. Pada masa sekarang AI bekerja di berbagai bidang mulai dari layanan pelanggan, kesehatan, pendidikan, dan transportasi. Bahkan dalam kehidupan sehari-hari manusia bergantung pada teknologi ini untuk mempermudah pekerjaan, seperti menggunakan asisten virtual, rekomendasi film, atau navigasi. Namun, di setiap kemudahan yang ditawarkan AI terdapat tantangan dan risiko juga, terlalu mengandalkan AI dapat membuat kemampuan manusia dalam mengambil keputusan menjadi kurang independen. Tanpa pengawasan yang tepat, AI juga dapat memasuki area sensitif seperti hukum dan ketertiban, yang dapat mengancam privasi individu seseorang karena sistem dapat memantau aktivitas manusia tanpa henti.

Pada bidang psikologi sosial, para ahli mulai melihat adanya perubahan perilaku masyarakat akibat pengaruh AI. Menurut Jiang, dkk. (2022) AI menyebabkan perpecahan di masyarakat. Diwyartha, dkk. (2021) menyatakan bahwa perubahan perilaku pengguna media sosial hal ini dapat mempengaruhi kesehatan mental. Studi lain oleh Ahmad Sayed Fayaz (2023), menunjukkan bahwa ketergantungan pada AI dapat menurunkan kemampuan manusia dalam memahami situasi sosial, karena banyak keputusan kini di ambil oleh mesin. Seluruh perubahan ini menandakan bahwa untuk hadirnya AI, ada penyesuaian besar dalam bidang studi psikologi sosial dan pemahaman tentang dinamika hubungan antar manusia.

Berdasarkan paparan di atas, penulis akan mencoba menganalisis anime *Psycho-Pass* karya Gen Urobuchi dengan menitikberatkan pada psikologis tokoh Akane Tsunemori yang menggambarkan kondisi dehumanisasi. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk mengambil judul penelitian “Dehumanisasi Tokoh Akane Tsunemori dari Anime *Psycho-Pass* Musim 1 Karya Gen Urobuchi”.

1.2 Penelitian yang Relevan

Penulis menemukan tiga skripsi yang meneliti tentang anime *Psycho-Pass*, berikut adalah penjabarannya.

- 1) Penelitian oleh Natasha Harly & Liem Satya Limanta (2020) dari Petra Christian University dengan judul *The Paradoxical World of Psycho-Pass Anime Series*. Penelitian ini membahas mengenai anime *Psycho-Pass* yang merupakan paradoks serta memadukan elemen utopia dan distopia secara simultan. Dengan pengumpulan data simak catat dan menggunakan pendekatan kualitatif terhadap narasi dan karakter dalam anime *Psycho-Pass* musim 1. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa dalam *Psycho-Pass*, utopia dan distopia tidak berdiri sebagai dua kutub terpisah, melainkan saling terjalin. Dunia yang tampak sempurna dan tertib ternyata menyimpan kontradiksi dan kejajaman tersembunyi. Penampilan utopis menjadi alat legitimasi bagi sistem yang sangat represif. Dengan demikian, penelitian ini mengungkap bahwa kemajuan teknologi dan keamanan sosial bukanlah jaminan bagi kehidupan yang adil dan manusiawi terutama bila sistem yang mengaturnya tidak memiliki ruang untuk kritik, perbedaan, dan empati. Persamaan yang dimiliki Natasha dengan penulis terletak pada sumber data yaitu anime *Psycho-Pass* dan objek penelitian. Perbedaan pada penelitian saat ini adalah dari penggunaan teori totalitarianisme dalam menganalisis tindakan Sibyl Sistem sebagai penegak hukum yang melakukan tindakan diktaktor, dengan tidak mengandung nilai keadilan di setiap kebijakannya
- 2) Penelitian oleh Jasmine Holthaus (2020) dari University of Kansas, dengan judul *A Glitch in the Sistem Alienation and Glitches in Psycho-Pass*. Penelitian

ini membahas tentang teknologi yang mengklaim kesempurnaan justru rentan menciptakan kekacauan. Serta kemanusiaan yang hanya bisa bertahan jika manusia menolak reduksi diri menjadi data dan mempertahankan keberanian untuk menjadi *glitches* yang mempertanyakan skor *numeriknya*. Dengan pengumpulan data simak catat dan menggunakan pendekatan kualitatif terhadap narasi dan karakter dalam anime *Psycho-Pass*, dan studi kasus historis serta budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun teknologi dan algoritma dapat menciptakan ilusi tatanan masyarakat yang sempurna, kenyataannya terdapat celah *glitches* yang mengungkapkan kelemahan sistem tersebut. Hal ini merupakan seruan untuk mempertahankan keseimbangan antara logika dan emosi agar kemanusiaan tidak terkikis oleh mekanisme kontrol yang terlalu objektif. Persamaan yang dimiliki Jasmine dengan penulis terletak pada sumber data yaitu anime *Psycho-Pass* dan objek penelitian. Perbedaan pada penelitian saat ini adalah dari penggunaan topik penelitian yang menggunakan kondisi dehumanisasi dari tokoh Akane Tsunemori pada keadaan mereka sebagai sarana bagi Sibyl System untuk mengatur manusia melalui *Hue (Skor Numerik)*.

- 3) Penelitian oleh AR Khatibul Umam Az (2019) dari Universitas Islam Malang, dengan judul *Simbol Dehumanisasi dalam Novel Orang-Orang Proyek Karya Ahmad Tohari*. Penelitian ini membahas mengenai tokoh Ahmad Tohari yang menyampaikan kritik sosial melalui simbol-simbol yang menggambarkan perlakuan tidak manusiawi terhadap sesama dengan konsep dehumanisasi, baik secara langsung maupun tersirat. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan sumber data utama berupa kutipan dari novel *Orang-Orang Proyek*. Hasil dari penelitian ini memperlihatkan bahwa tema dehumanisasi dalam sastra Indonesia termasuk dalam "Orang-orang Proyek", sering kali dikaitkan dengan kritik sosial terhadap kekuasaan, korupsi, dan ketidakadilan. Pendekatan yang beragam mulai dari semiotik, sosiologi sastra, psikologi sastra, hingga analisis wacana memungkinkan kita untuk memahami kompleksitas simbol dehumanisasi dari berbagai sudut pandang. Persamaan yang dimiliki AR dan penulis terletak pada penggunaan konsep dehumanisasi

dalam menjelaskan objek penelitian. Perbedaan pada saat ini ialah dari bagaimana penulis menggunakan konsep ini untuk menjelaskan unsur-unsur instrinsik pada anime *Psycho-Pass*.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengemukakan beberapa identifikasi masalah yang ada dalam objek penelitian yang diambil sebagai berikut:

1. Adanya pengaruh Sibyl System pada tokoh Akane Tsunemori yang membuat dirinya menjadi sarana dari makna keadilan di saat menjalankan tugasnya sebagai biro keamanan publik.
2. Pada anime *Psycho-Pass* mengandung elemen *dehumanisasi* yang ada pada tindakan Sibyl System saat menganalisis dan pertimbangan etis individual seseorang berdasarkan angka statistik, dalam menanggulangi tindakan kejahatan sebelum tindakan tersebut terjadi.
3. Representasi elemen dehumanisasi terhadap kebijakan dari Sibyl System, yang tindakannya sebagai pemegang otoritas hukum dalam dunia anime *Psycho-Pass*.
4. Faktor kontrol sosial dari kebijakan yang dikemukakan oleh Sibyl System membuat masyarakat menjadi pasif dan sepenuhnya bergantung pada keputusan Sibyl System hingga mendapatkan *crime coefficient* bagi manusia yang menolak dan menentangnya.
5. Adanya *glitches* pada peraturan yang Sibyl System terapkan, menjadikan penilaian Sibyl System lebih bias dan manipulatif melalui algoritmik.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas penulis kemudian membatasi permasalahan penelitian ini seputar penggambaran kondisi dehumanisasi yang dialami tokoh Akane Tsunemori dari *Psycho-Pass* musim 1. Untuk menganalisis lebih lanjut penulis akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan Teori Totalitarianisme oleh Hannah Arendt serta berdasarkan Teori

Dehumanisasi oleh Paulo Freire yang mendukung untuk memperkuat gagasan dari penelitian ini.

1.5 Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggambaran tokoh Akane Tsunemori pada anime *Psycho-Pass*?
2. Bagaimana penggambaran dari totalitarianisme oleh Sibyl System pada anime *Psycho-Pass* serta dampak dari cara Sibyl System dapat menerapkan keadaan tersebut ?
3. Peristiwa apa saja yang dialami tokoh Akane Tsunemori yang menyebabkan adanya kondisi dehumanisasi?

1.6 Tujuan Penelitian

Penulis mengacu pada rumusan masalah yang tertera di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penggambaran tokoh Akane Tsunemori pada anime *Psycho-Pass*.
2. Untuk mengetahui penggambaran kondisi totalitarianisme oleh Sibyl System yang terjadi pada anime *Psycho-Pass*.
3. Mengetahui berbagai macam peristiwa yang membuat Akane Tsunemori ini mengalami kondisi dehumanisasi pada dirinya.

1.7 Landasan Teori

Landasan teori memuat teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian. Adapun kegunaan teori adalah membuat kerangka teori dalam penelitian untuk menganalisis masalah dan menyelesaikan penelitian ini. Landasan teori yang penulis pakai terdiri dari, teori strukturalisme sastra, teori totalirianisme dan teori dehumanisasi yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1.7.1 Teori Strukturalisme Sastra Burhan Nurgiyantoro

Penulis menggunakan teori strukturalisme sastra oleh Burhan

Nurgiyantoro hanya untuk menganalisis unsur-unsur intrinsik yang ada meliputi tema, latar, alur dan penokohan. Menurut Nurgiyantoro (2018: 36), analisis struktural karya sastra, yang dalam hal ini adalah fiksi, dapat dilakukan dengan jalan mengidentifikasi, mengkaji, dan mendeskripsikan fungsi serta hubungan antarunsur intrinsik yang bersangkutan. Teori ini memandang bahwa karya sastra adalah sebuah struktur yang otonom, di mana makna keseluruhannya ditentukan oleh keterkaitan logis antarunsur pembangunnya. Burhan Nurgiyantoro menekankan bahwa sebuah karya fiksi merupakan sebuah totalitas. Hal ini berarti unsur-unsur seperti alur, tokoh, latar, dan tema tidak berdiri sendiri secara parsial, melainkan saling terikat dalam sebuah jaringan hubungan yang fungsional. Sebagaimana dijelaskan dalam bukunya:

"Analisis struktural tidak hanya bermaksud memaparkan identitas unsur-unsurnya, melainkan menjelaskan fungsi masing-masing unsur dalam menunjang totalitas makna, dan bagaimana hubungan antarunsur tersebut sehingga secara bersama membentuk sebuah totalitas yang padu" (Nurgiyantoro, 2018: 37).

Selain unsur intrinsik yang membangun dari dalam, Nurgiyantoro juga memberikan perhatian pada peran unsur ekstrinsik sebagai elemen pendukung. Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra, namun secara tidak langsung memengaruhi bangunan atau sistem organisme karya tersebut (Nurgiyantoro, 2018: 30).

1.7.2 Teori Totalitarianisme Hannah Arendt

Penulis menggunakan teori totalitarianisme oleh Hannah Arendt untuk menganalisis bagaimana Sibyl System dapat mengambil alih otonomi manusia dan menciptakan masyarakat yang tunduk, pasif, dan kehilangan hakikat kemanusiaannya. Menurut Hannah Arendt berdasarkan artikel Tangkau, dkk (2022) berjudul *Totalitarianisme yang Tercermin dalam Film The Hunger Games 2012*, rezim totalitarian bekerja bukan sekadar melalui represi fisik, tetapi lebih dalam yaitu melalui dominasi total terhadap kesadaran manusia. Pada kebijakan seperti ini, individu direduksi menjadi objek, dipantau, diklasifikasikan, dan dikontrol secara sistemik. Kejahatan dalam sistem totaliter seringkali bukan dilakukan oleh orang

jahat dalam arti tradisional, melainkan oleh mereka yang secara pasif menuruti perintah sistem tanpa berpikir, sebuah kondisi yang oleh Arendt disebut sebagai *banality of evil*.

Ranubaya & Endi (2023) dalam artikelnya berjudul *Kebebasan Politik Menurut Hannah Arendt dan Relevansinya Bagi Masyarakat Indonesia* menguraikan bahwa pemikiran Arendt menempatkan kebebasan berpikir, berbicara, dan bertindak secara sadar sebagai fondasi utama bagi eksistensi manusia. Mereka menjelaskan bahwa dalam sistem totalitarian, seperti yang digambarkan oleh Arendt, kebebasan individu dihapus melalui kontrol narasi, pengawasan, dan pembentukan kesadaran kolektif yang dibentuk oleh logika kekuasaan. Sikap Akane merepresentasikan upaya untuk mempertahankan ruang kebebasan dalam sistem yang mematikan otonomi individu sebagaimana dikatakan oleh Arendt, bahwa keberanian untuk berpikir dan bertindak secara etis adalah bentuk tertinggi kebebasan manusia (Ranubaya & Endi, 2023: 134–137).

1.7.3 Teori Dehumanisasi

Penulis menggunakan teori dehumanisasi oleh Paulo Friere yakni proses pencabutan atau penyangkalan terhadap hakikat kemanusiaan seseorang atau kelompok, yang terjadi ketika struktur sosial, politik, atau pendidikan menindas manusia sehingga mereka kehilangan kesadaran kritis, martabat, dan potensi untuk menjadi manusia seutuhnya, untuk menganalisis bagaimana kondisi dehumanisasi yang dialami tokoh Akane Tsunemori. Menurut artikel *Analisis Teori Dehumanisasi Pendidikan Paulo Freire* oleh Abdillah (2017), dijelaskan bahwa dehumanisasi dalam konteks pendidikan merujuk pada suatu kondisi di mana sistem pendidikan menjauhkan manusia dari hakikatnya sebagai makhluk yang berpikir bebas dan kritis. Paulo Freire menggambarkan sistem pendidikan tradisional sebagai "pendidikan gaya bank", di mana guru berperan sebagai penyimpan pengetahuan yang mentransfer informasi kepada siswa yang dianggap sebagai wadah kosong. Faktor ini menghambat perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa dan menjadikan mereka pasif dalam proses pembelajaran. Oleh itu, teori dehumanisasi menurut Paulo Freire, sebagaimana dijelaskan oleh Abdillah, menyoroti pentingnya pendidikan yang lebih humanis dan memberikan kebebasan

sebagai sarana untuk mengembalikan hakikat manusia sebagai makhluk yang sadar, kritis, dan aktif dalam membentuk realitas.

Serta juga pada artikelnya, Ramdhan Kasim (2020) menjelaskan bahwa dehumanisasi dalam konteks hukum terjadi ketika sistem hukum, khususnya hukum pidana, dijalankan secara berlebihan dan tidak lagi memperhatikan nilai-nilai kemanusiaan. Dehumanisasi ini muncul ketika manusia diperlakukan bukan sebagai subjek hukum yang memiliki martabat dan kehendak, melainkan sebagai objek yang dikontrol, diukur, dan dihukum semata-mata berdasarkan norma formal dan perhitungan legalistik. Pada kondisi ini, subjek hukum kehilangan ruang untuk dipahami secara kontekstual, kehilangan otonomi, dan direduksi menjadi sekadar “angka kriminal” dalam sistem keadilan.

1.8 Metode Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian berupa metode penelitian kualitatif yang bersifat deksriptif analisis dengan sumber data primer anime *Psycho-Pass* musim 1. Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah teknik simak dan mencatat. Penulis menggambil data yang diperlukan dari anime. Kemudian, penulis akan mengolah data tersebut dengan studi kepustakaan melalui kajian berupa buku, teori-teori, jurnal, dan artikel yang berkaitan dengan penelitian ini.

1.9 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Menyediakan penjelasan deskriptif terkait memahami peran rasa kemanusiaan dan proses berfikir terhadap tindakan dari teknologi AI pada studi kesusastraan Jepang dalam kajian totalirianisme. Kedepannya penulis berharap penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian lain, khususnya bagi yang menggunakan teori dehumanisasi.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memperdalam pemahaman mengenai kondisi dehumanisasi berdasarkan teori tokoh Akane Tsunemori dari anime *Psycho-Pass* bagi penulis maupun pembaca. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi di dalam lingkup kelas metode penelitian seminar kesusastraan di Universitas Darma Persada.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Skripsi ini disusun empat bab dan setiap bab terdiri dari beberapa sub bab, berikut ini adalah penjelasannya:

BAB I Pendahuluan, bab ini berisi tentang latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, dan metode penelitian, serta manfaat penelitian dan sistematika penyusunan skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, bab ini mengulas literatur dan teori yang relevan terkait dengan Sibyl System. Sub-bab ini juga menjabarkan berbagai teori terkait teori totalirianisme & teori dehumanisasi untuk memahami fenomena yang terjadi dalam penelitian

BAB III Dehumanisasi Tokoh Akane Tsunemori dari Anime *Psycho-Pass* Musim 1 Karya Gen Urobuchi, dalam bab ini penulis akan melakukan analisis mengenai kondisi dehumanisasi pada tokoh Akane Tsunemori dari *Psycho-Pass* musim 1 karya Gen Urobuchi.

BAB IV Simpulan, bab ini memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian ini.