

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Sastra merupakan kata serapan dari bahasa Sanskerta *sastra*, yang berarti "teks yang mengandung instruksi" atau "pedoman", dari kata dasar *sas-* yang berarti "instruksi" atau "ajaran". Sastra adalah salah satu cabang kesenian yang selalu ada dalam peradaban manusia semenjak ribuan tahun yang lalu. Sastra lahir disebabkan oleh dorongan dasar manusia untuk mengungkapkan dirinya, menaruh minat terhadap manusia dan kemanusiaan, serta menaruh minat terhadap realitas yang berlangsung sepanjang zaman. Segmentasi sastra lebih mengacu sesuai defenisinya sebagai sekedar teks. Sedangkan sastra lebih mengarah pada sastra yang kental nuansa puitis atau abstraknya.

Menurut (Isooji Asoo, 1983: 155) sastra merupakan sebuah bidang kebudayaan manusia yang paling tua mendahului cabang-cabang kebudayaan lain. Sastra yang telah dilahirkan oleh para sastrawan diharapkan dapat memberikan kepuasan estetik dan kepuasan intelek bagi para pembacanya. Namun, sering kali sastra itu tidak mampu dinikmati dan dipahami sepenuhnya oleh sebagian masyarakat. Dalam hubungan ini perlu adanya penelaah dan peneliti sastra. Karya sastra berarti karangan yang mengandung nilai-nilai yang ditulis dengan bahasa yang indah. Keindahan dan kenaikan bahasa tersebut dituangkan dalam suatu karya sastra baik berupa cerpen, puisi, novel, drama maupun karya sastra lainnya.

Pada masa modern ini banyak sekali karya-karya sastra yang bermunculan. Hasil kreatif para penulis tentunya telah memberikan sumbangan yang sangat berarti bagi perkembangan sastra. *Anime* merupakan bagian dari karya sastra naratif yang memiliki berbagai unsur instrinsik yang dimiliki oleh drama. Unsur-unsur intrinsik tersebut adalah tema, tokoh dan setting.

Anime adalah salah satu format seni, namun disalahartikan sebagai genre. Dalam bahasa Jepang, kata *anime* merujuk pada format animasi dari seluruh dunia. Sementara pada bahasa Inggris, *anime* berarti "animasi bergaya Jepang" atau "animasi yang diproduksi di Jepang". Kata *anime* tampil dalam bentuk tulisan dalam tiga karakter katakana *a, ni, me* (アニメ) yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris "Animation" dan diucapkan sebagai "Anime-shon".

Anime merupakan suatu istilah yang digunakan pada karya animasi asal Jepang. Terdapat juga banyak genre *action, fantasy, slice of life, comedy, romance, sport, horror* dan lain-lain. *Anime* mengandung beberapa unsur dalam film atau karya animasi lain, mulai dari plot, alur, cerita, konsep, karakter, sinematografi dan lain-lain. (<https://www.infoakurat.com> › *Anime*)

Sui Ishida adalah *mangaka* asal Jepang yang lahir pada tanggal 28 Desember 1985 di Fukuoka. Ia membuat animasi *Tokyo Ghoul* musim pertamanya yaitu mulai dirilis antara Juli hingga September 2014 dengan total dua belas episode. Lalu untuk musim keduanya, dirilis pada tanggal 8 Januari 2015 dengan jumlah episode yang sama dan yang terakhir di rilis pada tanggal 3 April 2018 dengan jumlah episode yang sama. ([tokyoghoul.wikia.com/wiki/Tokyo_Ghoul_\(anime\)](http://tokyoghoul.wikia.com/wiki/Tokyo_Ghoul_(anime)))

Tokyo Ghoul bercerita tentang seorang laki-laki bernama Ken kaneki yang hidupnya mulai berubah ketika bertemu dengan perempuan yang ia sukai bernama Rize di kedai kopi. Walaupun paras dan penampilannya mewujudkan ia sebagai manusia, Rize ternyata adalah seorang Ghoul yang memiliki tingkat berbahaya yang memakan manusia dan Ghoul lainnya untuk bertahan hidup. Ghoul dikenal sebagai makhluk pemakan manusia yang mempunyai senjata di bagian tubuhnya untuk melakukan penyerangan dengan istilah *kagune* dan bola matanya berubah menjadi merah. Suatu hari ketika Kaneki dan Rize sedang berkencan, mereka mengalami kecelakaan yang mengakibatkan kaneki harus menerima tranfusi organ Rize yang sudah meninggal dari dokter. Pada awal kehidupannya sebagai Ghoul, timbulnya kekhawatiran yang terjadi

pada Kaneki yang dimana ia takut melukai sahabat satu-satunya itu dari kecil, Hide. Kaneki sangat menyayangi Hide sebagai sahabatnya bahkan semenjak Kaneki kehilangan kedua orang tuanya, Hide lah yang menemaninya.

Terdapat sekelompok Ghoul yang tidak diketahui keberadaannya oleh manusia, ia membuka usaha kedai kopi di distrik 20. Pemimpin kedai kopi itu bernama Yoshimura, sebagai Ghoul ia tidaklah berbahaya dan tidak menyerang manusia. Lalu Kaneki di jadikan pelayan oleh Yoshimura agar dapat menyembunyikan identitasnya sebagai Ghoul dan melatih Kaneki untuk bertahan hidup tanpa harus membunuh manusia terlebih dahulu dengan Ghoul lainnya yang berkerja di kafe tersebut, kemudian dengan waktu singkat kaneki dapat bersahabat dengan teman Ghoulnya. Kaneki yang saat itu masih lemah dan tidak paham bagaimana kehidupannya menjadi Ghoul membuatnya mengalami depresi, ia juga tidak dapat menerima dirinya sebagai Ghoul. Kaneki menjalankan kehidupannya yang sekarang pun tidak diketahui oleh banyak orang, termasuk Hide, walaupun Hide menyimpan banyak kecurigaan terhadapnya. Tetapi hanya di distrik 20, ia memperkenalkan dirinya sebagai Ghoul kepada Ghoul lainnya. Terdapat banyak Ghoul di wilayah Tokyo yang melakukan kegiatan seperti halnya manusia bahkan dapat berteman dengan manusia. Ketika Kaneki menjadi Ghoul ia berhenti kuliah dan hanya fokus kepada kehidupannya saja. Kaneki berkenalan dengan Ghoul lain, salah satunya bernama Tsukiyama. Tsukiyama adalah salah satu anggota pendiri restaurant Ghoul yang licik. Ia berambisi untuk memakan tubuh Kaneki, dengan melakukan berbagai cara untuk mendekati Kaneki, dikarenakan Kaneki memiliki aroma tubuh yang berbeda di mana sebagian tubuhnya masih beraroma manusia.

Tsukiyama mengundang Kaneki untuk datang ke barnya dan makan malam bersamanya. Lalu Tsukiyama mengatakan tempat makan yang disukai Rize, di tempat yang mereka kunjungi, ternyata Kaneki dijebak oleh Tsukiyama dengan cara ia harus bertarung melawan algojo Ghoul tersebut. Saat algojo tersebut mulai mencekiknya Kaneki berubah menjadi Ghoul kemudian menendang algojo tersebut dengan keras.

Menyaksikan kejadian itu membuat Tsukiyama tambah terpuakau dan langsung mendatangi Kaneki, ia mengatakan bahwa hal tersebut hanyalah senda gurauanya saja dan berniat untuk memakan Kaneki suatu saat. Hari pun dilewatinya, banyak perubahan yang dialami oleh Kaneki semenjak itu, perkembangan menjadi Ghoul untuk berlatih bertempur sangat cepat, setidaknya untuk melindungi dirinya. Ada sekelompok Ghoul yang lebih terobsesi membunuh dan bertarung ketimbang mencari makan. Tujuannya yaitu memberantas manusia yang berusaha menghalanginya, dipimpin oleh laki-laki bernama Oomori dari distrik 11. Komunitas tersebut bernama Aogiri, mereka datang ke kafe tempat Kaneki berlindung dan bekerja. Disana, Oomori diminta oleh atasan Ghoul untuk menangkap dan mencari keberadaan Rize namun tidak ditemukan. Oomori yang mencium aroma Rize didalam tubuh Kaneki, akhirnya membawa Kaneki pergi ke distrik 11 untuk menggantikan Rize. Oomori menjadikan Kaneki sebagai subjek penyiksaan yaitu jari tangan Kaneki dicabutnya satu persatu namun tiba-tiba jarinya tumbuh kembali dan memasukan seekor kalajengking ke dalam kupingnya. Kaneki pun tidak berdaya setelah mengalami penyiksaan namun pikirannya telah dirasuki bayangan Rize, dia mengingat masa lalu bersama ibunya yang telah meninggal. Kedepresiannya membuat Kaneki bangkit untuk melawan Oomori dan mengakui dirinya sebagai Ghoul.

Kalajengking tersebut akhirnya membentuk kagunnya untuk melawan Oomori, Kaneki menjadi Ghoul yang lebih kuat sama seperti Rize, bahkan mengalahkan kekuatan Oomori, ia langsung membunuh dan melahap tubuh Oomori. Setelah kemenangannya dengan Oomori, Kaneki bergabung dan menggantikan Oomori di komunitas Aogiri untuk melawan komunitas Merpati di perusahaan CCG (Commision of Counter Ghoul). Kaneki meninggalkan wilayahnya dan menyelusuri keberadaan anggota Merpati tersebut. CCG merupakan perusahaan yang membentuk suatu komunitas manusia untuk membasmi Ghoul yang anggotanya di berikan nama Merpati dan dipimpin oleh Amon. Tujuan Kaneki bergabung dalam komunitas Aogiri adalah untuk melindungi teman-temannya dari tim Merpati yang saat ini sudah menyebar luas

ke distrik-distrik lainnya, termasuk distrik 20 tempat Kaneki tinggal. Namun karena Kaneki masih memiliki jiwa manusia, Kaneki tidak pernah berniat untuk membunuh salah satu anggota Merpati bahkan manusia lainnya.

Penelitian terhadap *anime Tokyo Ghoul* sudah pernah diteliti sebelumnya dengan judul “Konflik Batin Tokoh Utama Dalam Anime Tokyo Ghoul” yang disusun oleh Nia Tansil dari Universitas Diponegoro pada tahun 2017. Penulis ingin menjelaskan perbedaan yang diteliti dari karya Nia Tansil bahwa terdapat perbedaan teori psikologi yang digunakan. Penulis menggunakan teori psikologi kepribadian Carl Jung sedangkan Nia Tansil menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud.

Penulis juga tertarik untuk meneliti tentang konflik batin Kaneki pada awal kehidupannya menjadi Ghoul melalui struktur kepribadian dari teori psikologi kepribadian Carl Jung, tetapi penulis menggunakan teori Kurt Lewin untuk mengupas lebih dalam tentang Konflik Batin. Untuk itu penulis meneliti tentang Konflik batin tokoh Kaneki dalam *anime Tokyo Ghoul* karya Sui Ishida.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kaneki tidak dapat menerima perubahan di dirinya setelah menjadi Ghoul.
2. Konflik batin yang dialami oleh Kaneki dengan menahan dirinya untuk tidak membunuh dan memakan manusia.
3. Penyesalan Kaneki yang terjadi di masa lalu dengan ibunya. Ia menyesal tidak menghentikan ibunya yang selalu mengorbankan dirinya untuk kepentingan orang lain.

Penulis berasumsi bahwa tema *anime* ini adalah konflik batin yang dialami oleh Kaneki setelah menjadi Ghoul.

1.3 Batasan masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah di atas, penulis membatasi masalah pada penelitian pada tokoh Kaneki yang mengalami konflik batin atas perubahan hidupnya setelah menjadi Ghoul.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis tokoh dan penokohan alur latar pada *anime Tokyo Ghoul*?
2. Bagaimana konflik batin yang dialami pada tokoh Kaneki dalam *anime Tokyo Ghoul* setelah menjadi Ghoul?

1.5 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dari rumusan masalah yang dialami tokoh Kaneki atas perubahan hidupnya setelah menjadi Ghoul. Untuk mencapai tujuan tersebut penulis melakukan tahapan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui unsur intrinsik dan ekstrinsik pada tokoh dan penokohan, latar dan alur dalam *anime Tokyo Ghoul*.
2. Mengetahui konflik batin pada tokoh Kaneki dalam *anime Tokyo Ghoul* berdasarkan teori Psikologi kepribadian.

1.6 Landasan Teori

Landasan teori merupakan kerangka dasar dalam sebuah penelitian. Landasan teori yang digunakan diharapkan mampu menjadi tumpuan seluruh pembahasan. Landasan teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah melalui unsur intrinsik dan ekstrinsik.

Unsur Instrinsik adalah unsur yang terdapat di dalam karya sastra mempengaruhi karya sastra tersebut.

1. Tokoh dan Penokohan

Menurut Abrams (melalui Nurgiyantoro, 2005: 165), tokoh adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan sebagai tindakan.

2. Latar

Latar/setting adalah penggambaran mengenai waktu, tempat dan suasana terjadinya peristiwa-peristiwa dalam cerita. Tokoh-tokoh dalam cerita hidup pada tempat dan waktu (masa) tertentu. Nurgiyantoro (2005: 216) latar atau setting yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyoran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.

Unsur Latar:

a. Latar Tempat

keterangan tentang tempat, waktu dan suasana terjadinya suatu peristiwa dalam sebuah karya sastra. Latar tempat merupakan kawasan/tempat dimana suatu cerita itu berlangsung. Menurut Nurgiyantoro (2005: 227) menyarankan pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Unsur tempat yang digunakan mungkin berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu, mungkin lokasi tertentu tanpa nama jelas.

b. Latar waktu

Latar waktu adalah latar yang berhubungan dengan saat terjadinya peristiwa dalam cerita, baik berupa penanggalan penyebutan peristiwa sejarah, penggambaran situasi malam, pagi siang, maupun sore. Menurut Nurgiyantoro (2005: 230) berhubungan dengan masalah 'kapan' terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi.

c. Latar Sosial

Menurut Nurgiyantoro (2005: 234) Latar Sosial menyorotkan pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Tata cara kehidupan sosial masyarakat mencakup berbagai masalah dalam lingkup yang cukup kompleks.

3. Alur/Plot

Alur adalah peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang tidak bersifat sederhana, karena pengarang menyusun peristiwa-peristiwa itu berdasarkan kaitan sebab-akibat (Kenny dalam Nurgiyantoro, 2005 : 113).

Unsur Ekstrinsik

Menurut Nurgiyantoro (2005: 23-24) Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra itu, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangunan atau sistem organisme karya sastra. Atau, secara khusus ia dapat dikatakan sebagai unsur-unsur yang mempengaruhi bangunan cerita sebuah karya sastra, namun tidak menjadi bagian di dalam karya fiksi itu sendiri.

Pendekatan yang digunakan oleh penulis untuk menelaah *anime Tokyo Ghoul* adalah melalui pendekatan psikologi kepribadian. Psikologi sangat erat kaitannya dengan kepribadian, sama halnya dengan kaitan antara kepribadian dengan konflik

batin. Jung berpendapat bahwa kepribadian mencakup keseluruhan pikiran, perasaan, kesadaran, dan ketidaksadaran. Kepribadian membimbing seseorang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

- **Konflik batin**

konflik batin adalah konflik yang disebabkan oleh adanya dua gagasan atau lebih, atau keinginan yang saling bertentangan untuk menguasai diri sehingga mempengaruhi tingkah laku.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode pustaka, yakni dengan membaca secara menyeluruh, baik objek penelitian itu sendiri yaitu dalam *anime Tokyo Ghoul* maupun pustaka lain yang memuat berbagai informasi yang mendukung proses penelitian. Dibantu pula dengan analisis deskriptif kualitatif dimana pertama, data-data dikumpulkan dari *anime "Tokyo Ghoul"* karya Sui Ishida. Kemudian data yang sudah terkumpul ditafsirkan dan dimaknai sesuai dengan aspek psikologi. Analisis dilakukan dengan menginterpretasikan data yang diteliti, kemudian di klasifikasikan dengan teori-teori yang ada.

1.8 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis yang ingin memperdalam pengetahuan mengenai gangguan psikologis khususnya yang terdapat dalam *anime Tokyo Ghoul* yaitu konflik batin pada tokoh Kaneki dan juga berguna untuk menjadi referensi bagi mahasiswa yang melakukan penelitian selanjutnya. Bagi pembaca dapat menjadi inspirasi sebagai bahan penelitian baru dalam bidang kesusastraan, khususnya kesusastraan Jepang di Universitas Darma Persada.

1.9 Sistematika Penyajian

Berdasarkan manfaat penelitian diatas, sistematika penyajian dalam penelitian ini disusun sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini akan membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulis.

Bab II Analisis Unsur instrinsik dalam *anime Tokyo Ghoul*

Dalam bab ini akan dibahas analisis tokoh dan penokohan, latar dan plot.

Bab III Analisis Unsur ekstrinsik *anime Tokyo Ghoul* Karya Sui Ishida

Dalam bab ini akan membahas tentang konsep konflik batin yang dialami Kaneki dalam *anime Tokyo Ghoul*.

Bab IV Kesimpulan

Merupakan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya.