

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mekanisme Pertahanan merupakan sebuah operasi psikologis alam bawah sadar yang berfungsi untuk melindungi seseorang dari pikiran yang menghasilkan kecemasan dan perasaan yang terkait pada konflik *internal* dan stressor luar. Proses ini biasanya tidak disadari dan umumnya melibatkan penyembunyian dorongan internal diri sendiri atau perasaan yang mengancam untuk menurunkan harga diri atau menimbulkan kecemasan.

Berdasarkan Dan Brennan dan Timothy J. Legg *Superiority Complex* merupakan salah satu dari mekanisme pertahanan psikologi seorang individu yang berkembang seiring berjalannya waktu untuk membantu seseorang mengatasi perasaan rendah diri yang mereka rasa sangat menyakitkan dengan cara meyakini bahwa kemampuan, pencapaian, atau prestasi sang individu secara dramatis lebih baik atau lebih tinggi daripada milik orang lain. Seorang individu dengan kompleks ini biasanya terlihat sombong, congkak, dan memandang rendah orang lain. Mereka biasa memperlakukan orang lain dengan keangkuhan, sikap memerintah, dan bahkan cara yang agresif. Perilaku seperti ini yang biasa dianggap cukup menarik untuk dimasukkan dalam karakter untuk tokoh antagonis pada suatu karya sastra.

Karya sastra merupakan produk dari suatu keadaan kejiwaan dan pemikiran pengarang yang berada dalam situasi setengah sadar (*subconscious*) setelah mendapat bentuk yang jelas dituangkan ke dalam bentuk tertentu secara sadar (*conscious*) dalam penciptaan karya sastra (Endraswara, 2008:7-8). Yang bisa berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, keyakinan dalam suatu bentuk gambaran kehidupan, yang dapat membangkitkan pesona dengan alat bahasa dan dilukiskan dalam bentuk tulisan seperti: Novel, cerita pendek, komik, naskah, dsb.

Anime *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* merupakan adaptasi anime dari manga atau komik Jepang yang berjudul *Fullmetal Alchemist* karya Hiromu Arakawa.

Anime ini disutradarai oleh Yasuhiro Irie dan ditulis oleh Hiroshi Ōnogi. Tayang perdana pada 5 April 2009 sampai 4 Juli 2010 dengan total 64 episodes. Hiroshi Ōnogi adalah seorang penulis scenario dan *novelis* yang berfokus pada produksi anime. Nama aslinya adalah Akihito Yamada lahir pada 23 Agustus 1959. Nama Ōnogi diambil dari cerita *Lord of the Rings "The Return of the King"* (yang mana dalam Bahasa Jepang Ōnokikan → Ōnogi Hiroshi). Ōnogi merupakan lulusan dari Jurusan Sastra di Universitas Keio, beliau kuliah di Universitas Keio pada tahun yang sama dengan desainer karakter *Macross* Mikimoto Haruhiko dan pencipta Kawamori Shouji, yang mana keduanya akan berkolaborasi dengannya pertama kali di *The Super Dimension Fortress Macross*, yang menandai dimulainya karirnya sebagai penulis scenario.

Anime *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* menceritakan perjalanan kakak beradik Edward & Alphonse Elric yang ditinggalkan oleh ayah mereka semenjak kecil. Suatu hari ibu mereka terjangkit penyakit yang sangat mematikan dan kemudian akhirnya meninggal. Karena ibu adalah satu-satunya keluarga yang mereka punya, merekapun mencoba membangkitkannya menggunakan alkimia. Kebangkitan ibu mereka gagal dan menyebabkan Edward kehilangan kaki kirinya dan Alphonse seluruh tubuhnya. Edward berhasil menyelamatkan jiwa adiknya Alphonse dengan mengorbankan lengan kanannya dan mengikat jiwa Alphonse ke baju zirah yang ada di rumahnya. Setelah kejadian eksperimen yang mengerikan gagal tersebut, kedua saudara Elric bertahun-tahun berlatih bertekad memulai pencarian untuk memulihkan tubuh mereka, Edwardpun bergabung dengan militer sebagai alkemis Negara dan kedua saudara Elric memulai pencarian mereka untuk menemukan *Philosopher's Stone*.

Saat Edward menjadi alkemis terkenal dan mendapat julukan "*Fullmetal*", perjalanan kedua saudara Elric itu melibatkan mereka dalam konspirasi yang berkembang yang mengancam nasib dunia. Ada sekelompok manusia buatan yang disebut *Homunculus* yang berencana mengumpulkan beberapa alkemis berbakat ternama untuk pengorbanan dalam proses pembuatan *Philosopher's Stone*, mereka memandang rendah manusia dan merasa lebih unggul karena mereka lebih kuat, cepat, serta memiliki masa hidup jauh lebih panjang. Mereka berencana melakukan

pengorbanan manusia berskala 1 negara untuk membuat lebih banyak *Philosopher's Stone* demi memperkuat diri serta memperpanjang hidup mereka.

Merekapun terus mencari dan menyelidiki sampai akhirnya mereka bertemu dengan dua *homunculus* yang bernama Envy dan Lust di salah satu gedung militer pusat. Edward khawatir karena kedua *homunculus* tersebut bisa dengan mudah memasuki gedung militer dipusat dan melaporkan kejadian kepada atasan yang juga temannya Roy. Roy, mendengar hal ini langsung membentuk tim dari orang-orang terpercayanya karena mencurigai *homunculus* mungkin saja selama ini berada di tingkat teratas militer yang tidak diketahui banyak orang, dan mulai investigasi dari dalam. Salah satu teman Roy, Hugh sudah berhasil mendekati hasil investigasinya dan hampir memecahkan misteri, yang kemudian dibunuh oleh Envy. Envy menunjukkan kemampuan *homunculusnya* dengan merubah mukanya di depan Hugh menjadi istrinya, membuat Hugh ragu untuk melawan dan akhirnya terbunuh.

Envy mengetahui Hugh adalah sahabat Roy, merubah dirinya menjadi salah satu bawahan Armstrong, Maria, dan memastikan bahwa dirinya terlihat meninggalkan tempat kejadian untuk memfitnah Maria dan memancing Roy untuk membunuh Maria.

Roy akhirnya berhasil membuat dirinya dipromosikan dan mendapatkan kursi di tingkat teratas militer, di sana ia mendapati bahwa semua jenderal teratas mengetahui tentang *homunculus* dan dijanjikan keabadian oleh Father. Elric bersaudara pun akhirnya mengetahui semua dan menemukan lab rubanah rahasia di bawah gedung utama pusat, disana mereka bersama Roy dan timnya bertemu dengan Envy yang kemudian menjelaskan dengan bangga bahwa dialah penyebab genosida ras Ishval dengan memfitnah anggota militer membunuh gadis kecil Ishval, dia juga membanggakan di depan Roy bahwa dia lah yang membunuh Hugh dengan memanfaatkan kelemahannya akan keluarga. Tempat terbawah rubanah, kedua Elric bertemu dengan Father yang penampilannya sangat mirip dengan ayah kandung mereka yang bernama Hohenheim. Father menjelaskan bahwa dia memang memiliki tubuh seperti Hohenheim dan sangat dekat dengannya dulu di kota Xerxes. Xerxes adalah kerajaan kuno yang dihancurkan Father demi mendapatkan keabadian, sebelumnya Father hanya dipanggil *Homunculus* oleh

alkemis kuno di Xerxes dan hanya sebuah bola mata yang ditempatkan di dalam gelas kaca. Dia tidak bisa apa-apa dan hanya memiliki seorang budak yang bernama Hohenheim sebagai teman bicaranya. Setelah bertahun-tahun dia pun akhirnya menipu raja Xerxes dengan mengatakan bahwa dia bisa memberikan sang raja keabadian melalui ritual. Setelah ritual berjalan, ternyata semua orang di Xerxes telah ditipu dan dijadikan *Philosopher's Stone* oleh *Homunculus*. dia pun akhirnya mendapatkan tubuh yang identik dengan Hohenheim dan membagikan setengah hasilnya kepada Hohenheim. Hohenheim yang merasa dimanipulasi oleh *Homunculus* meninggalkan Father dan pergi menjauh. Father berhasil dikalahkan oleh Edward, dan Edward berhasil menemukan cara untuk mengembalikan tubuh adiknya seperti semula.

Berdasarkan jalan cerita di atas maka penulis tertarik pada perilaku tokoh antagonis dalam anime *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* yang mencerminkan seorang individu yang berkompleksitas *Superiority Complex*.

1.2 Penelitian yang Relevan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, tinjauan pustaka pada penelitian ini terdiri dari sumber primer dan sekunder. Sumber primer yang digunakan adalah anime yang berjudul *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*. Sumber sekunder yang digunakan adalah buku-buku, artikel, serta literature yang berisi landasan teori dan pendukung lainnya seperti :*Metode Karakterisasi Telaah Fiksi, Teori Pengkajian Fiksi*, dan buku teori lainnya yang terkait dengan topik penelitian. Selain itu juga terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan objek ini:

- Penelitian dengan objek ini pernah dilakukan oleh Tania P. Thenady dan Liem Satya Limanta dari Universitas Kristen Petra Surabaya yang berupa jurnal artikel dengan judul *The Inferiority Complex of Homunculus in Hiromu Arakawa's Fullmetal Alchemist*. Pada kesimpulannya *Homunculus* merupakan contoh seseorang yang tidak bisa menerima dirinya sendiri atas apa adanya. Sebaliknya ia terus menyangkal dirinya yang sebenarnya dan memutuskan untuk mengejar sesuatu hal yang bukan bagian dari dirinya dari awal. Ketika seseorang

tidak menerima dirinya sendiri, mereka akan tunduk kepada perasaan rendah diri dan mengobarkan perasaan rendah diri yang sudah ada.

Perbedaan skripsi ini dengan penelitian Tania adalah penelitian ini menggunakan teori *inferiority complex* yang mana merupakan bibit dari *superiority complex*, sedangkan saya menggunakan *superiority complex*. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian saya adalah kedua penelitian membahas anime *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* sebagai objek penelitian.

- Artikel oleh Desmond Ayim-Aboagye dengan judul *Fundamental Theorem of the Theory of Superiority Complex* dari International Journal of Emerging Trends in Science and Technology. Desmond meneliti teorema dasar dari teori *superiority complex* menggunakan enam Aksioma dan empat Definisi yang membuahkan hasil bahwa sang individu tidak hanya memiliki perasaan ditekan yang *complex* dan gagasan-gagasan akan gangguan, tetapi dimana ada gangguan juga ada suatu pengungkapan ide-ide yang *complex*.

Perbedaan penelitian yang dilakukan Desmond dengan skripsi ini adalah Desmond meneliti teorema dari teori *superiority complex* tersebut sedangkan saya menggunakan *superiority complex* untuk mengidentifikasi cerminannya dalam anime *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*. Persamaan penelitian skripsi ini dengan Desmond ialah penggunaan teori *Superiority Complex*.

1.3. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan *superiority complex* pada beberapa tokoh antagonis, dalam anime *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*, sebagai berikut:

- Para homunculus tidak hanya memandang rendah dan merasa mereka lebih tinggi, tapi juga mendapatkan kenikmatan dalam penderitaan manusia.
- Envy mengadu domba dengan kemampuannya untuk berubah menjadi orang lain

- Father genosida 1 kerajaan

Tindakan ini mereka lakukan untuk menutupi rasa rendah diri mereka terhadap manusia karena mereka sebenarnya iri tidak memiliki hal-hal yang manusia punya. Dengan demikian saya berasumsi bahwa tema anime ini adalah Cerminan *Superiority Complex* Dalam Anime *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*.

1.4. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada *superiority complex* berdasarkan Alfred Adler. Konsep yang diterapkan adalah melalui pendekatan intrinsik, seperti metode *showing*, perwatakan, alur, dan latar, serta pendekatan ekstrinsik yaitu psikologi sastra, dan *superiority complex*.

1.5. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: Apakah asumsi tentang anime ini yaitu Cerminan *Superiority Complex* Dalam Anime *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* benar? Untuk menjawab pertanyaan tersebut, saya menyampaikan tahapan:

1. Bagaimana alur & latar anime *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*?
2. Bagaimana perwatakan dalam anime dianalisis melalui metode *showing*?
3. Bagaimana aplikasi *superiority complex* dalam *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*?

1.6. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan asumsi bahwa tema anime ini adalah Cerminan *Superiority Complex* Dalam Anime *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, saya melakukan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Menganalisis alur dan latar pada anime *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*.
2. Menganalisis perwatakan dengan metode *showing*.
3. Menganalisis aplikasi *superiority complex* melalui hasil analisis: metode *showing*, latar, dan alur yang mencerminkan konsep *superiority complex*.

1.7. Landasan Teori

Berdasarkan Tujuan Penelitian di atas Dalam menganalisis anime *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* ini saya menggunakan teori yang terdapat pada unsur intrinsik seperti tokoh dan penokohan, latar & alur, serta unsur ekstrinsik menggunakan pendekatan psikologi yaitu konsep *Superiority Complex*. Unsur Intrinsik (*intrinsic*) merupakan unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan suatu teks sastra hadir sebagai karya sastra. (Nurgiyantoro, 2018:30). Pada penulisan skripsi ini, saya membahas unsur intrinsik tokoh penokohan, alur, & latar.

1. Pendekatan Intrinsik.

1.1. Penokohan

Sebutan tokoh mengacu kepada pemain dalam cerita, seringkali tokoh memiliki watak tertentu yang diberikan bentuk serta isi oleh sang pengarang. Perwatakan merujuk pada sikap dan perilaku tokoh seperti yang ditafsirkan oleh sang pembaca. Penokohan memiliki makna pengertian yang lebih luas daripada tokoh dan perwatakan karena penokohan juga sekaligus mencakup masalah; siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakannya serta bagaimana cara memerikan penggambaran yang jelas kepada para pembaca. Metode dalam anime ini menggunakan metode tidak langsung (*showing*): dialog dan tingkah laku dengan metode dramatis yang mengabaikan kehadiran pengarang, sehingga para tokoh dalam karya sastra dapat menampilkan diri secara langsung melalui tingkah laku mereka. (Albertine Minderop, 2005:22). Dalam anime ini, karakter tokoh dianalisis dengan menggunakan karakterisasi melalui apa yang dikatakan penutur, serta jati diri penutur.

1.2. Setting/Latar

Setting atau latar istilah yang, dalam arti luasnya, mencakup baik lokasi fisik yang meringkai tindakan dan waktu hari atau tahun, kondisi iklim, dan periode sejarah di mana tindakan itu terjadi. (Pickering & Hoepfer, 1981:37). Menurut Pickering & Hoepfer setting memiliki beberapa fungsi:

A. Setting sebagai latar belakang untuk aksi

Terkadang latar belakang ini dikembangkan dengan sangat tinggi, dalam bentuk kostum, perilaku, kejadian, dan institusi, semua keanehan terhadap waktu dan tempat tertentu---dibuat dalam rincian singkat untuk memberikan kesan “*life as it was*”. (Pickering & Hoeper, 1981:38).

B. Setting sebagai antagonis

Setting dalam bentuk alamiah dapat berfungsi sebagai bentuk agen penyebab atau antagonis, membantu membangun alur konflik dan menentukan alhasil dari suatu kejadian. (Pickering & Hoeper, 1981:39).

C. Setting sebagai cara untuk menciptakan suasana yang cocok

Setting sebagai cara untuk membangun suasana. Setting sebagai cara untuk membangkitkan ekspektasi pembaca dan membangun pola pikir yang sesuai untuk kejadian yang akan datang. (Pickering & Hoeper, 1981:40).

D. Setting sebagai cara menunjukkan karakter

Sering sekali cara seorang tokoh melihat keadaan, dan cara mereka bereaksi terhadapnya, memberitahu pembaca tentang penokohan dan kondisi pikiran mereka lebih daripada kondisi fisik keadaan itu sendiri. (Pickering & Hoeper, 1981:41).

E. Setting sebagai cara untuk memperkuat tema

Setting juga dapat digunakan sebagai cara untuk memperkuat dan memperjelas tema dari suatu cerita. (Pickering & Hoeper, 1981:42).

1.3. Plot/Alur

Merupakan sebuah urutan atau rangkaian peristiwa yang biasa terjadi dalam novel atau cerita pendek. Berupa kejadian-kejadian yang tersusun dari awal hingga akhir sebuah cerita. Menurut Hoeper & Pickering arusnya dibagi menjadi 5 (Pickering & Hoeper, 1981:16).

A. Eksposisi

Adalah bagian awal yang mana penulis menyediakan informasi latar belakang, menentukan adegan, membangun situasi, dan menanggalkan aksi. Bisa juga mengandung pengenalan tokoh, dan konflik, atau kemungkinan konflik. (Pickering & Hoeper, 1981:17).

B. Komplikasi

Yang mana terkadang disebut sebagai kenaikan aksi, memecah keharmonisan dan memperkenalkan tokoh dan mencetus konflik. (Pickering & Hoepfer, 1981:17).

C. Krisis

Krisis (juga bisa disebut climax) adalah momen dimana alur mencapai titik emosional terkuatnya; merupakan titik balik suatu alur. (Pickering & Hoepfer, 1981:17).

D. Kejatuhan Aksi

Sesudah selesai krisis, atau titik balik, telah dicapai, ketegangan mereda dan alur berjalan maju menuju titik kesimpulan. (Pickering & Hoepfer, 1981:17).

E. Resolusi

Bagian terakhir dari alur adalah resolusi; merekan hasil dari konflik dan membangun beberapa kesenjangan baru atau stabilitas. Resolusi juga diketahui sebagai kesimpulan. (Pickering & Hoepfer, 1981:17).

1.4. Tema

Tema adalah salah satu istilah kritis yang maknanya sangat berbeda bagi tiap orang. Untuk beberapa, yang berfikir literature utamanya sebagai media untuk pembelajaran, khotbah, menyebarkan ide favorit, atau mendorong beberapa bentuk perilaku yang benar, Tema mungkin berarti pelajaran moral yang bisa diambil dari pekerjaan. (Pickering & Hoepfer, 1981:61).

2. Pendekatan Ekstrinsik

Serta melalui unsur ekstrinsik melalui pendekatan psikologi yaitu konsep *Superiority Complex*. Inti dari complex ini adalah lanjutan dari *Inferiority Complex* yang merepresentasikan kondisi *inferiority* yang kita coba untuk lalui. (Alfred Adler, 2013:78).

2.1. Superiority Complex

Kita telah melihat bagaimana setiap gejala kehidupan individu diekspresikan dalam suatu gerakan yang sedang berlangsung. Dengan demikian gejala tersebut dapat dikatakan memiliki masa lalu dan masa depan. Masa depan terikat dengan perjuangan kita dan dengan tujuan kita, sementara masa lalu mewakili keadaan inferioritas atau ketidakmampuan yang kita coba atasi. Itulah sebabnya mengapa

dalam *inferiority complex* kita tertarik pada awalnya, sedangkan dalam *superiority complex* kita lebih tertarik pada kontinuitas, pada kemajuan gerakan itu sendiri. Selain itu, kedua kompleks secara alami terkait. Kita tidak perlu heran jika dalam kasus di mana kita melihat *inferiority complex*, kita menemukan *superiority complex* yang kurang lebih tersembunyi. (Alfred Adler, 2013:78-79).

2.2. Psikoanalisis

Secara umum boleh dikatakan ketidaksadaran memainkan peranan sentral. Pandangan ini mempunyai relevansi praktis karena dapat digunakan dalam mengobati pasien-pasien yang mengalami gangguan-gangguan psikis. (Sigmund Freud, 2016: 3). Secara definisi psikoanalisis merupakan metode penelitian pengobatan untuk pasien-pasien neurosis. (Sigmund Freud, 2016, 8). Banyak psikiater yang berpendapat bahwa semua gangguan psikis berasal dari salah satu kerusakan organ dalam otak, akan tetapi Sigmund Freud berpendapat bahwa ada faktor lain yang memainkan peranan juga seperti pada J. Esquirol di Prancis, 1805 “Nafsu-nafsu dipandang sebagai penyebab, gejala, dan cara penyembuhan”. Freud menunjukkan bahwa faktor-faktor emosional dan pikiran-pikiran yang melintasi benak pasien dan tidak berasal dari salah satu gangguan fisik.

1.8. Metode Penelitian

Berdasarkan dari konsep teoritis, saya menerapkan metode penelitian ini dengan menggunakan metode kualitatif, yaitu metode yang bersifat penafsiran dengan memberikan perhatian terhadap makna & pesan yang terlihat dari dialog-dialog yang terdapat dalam anime *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* sebagai sumber utama dan didukung oleh beberapa literature yang berhubungan dengan definisi atau teori yang sesuai sebagai sumber kedua.

1.9. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari konsepnya, penelitian ini diharapkan untuk dapat bermanfaat kepada orang-orang yang tertarik untuk mengetahui lebih dalam tentang anime *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*. Juga penelitian ini bisa bermanfaat karena dilakukan melalui sudut pandang penerapan konsep: *Superiority Complex* yang nampak sebagai sesuatu yang belum terungkap untuk penelitian sebelumnya.

1.10. Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian penulisan yang digunakan dalam penelitian ini disusun sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, yang berisi penjelasan sebelum memasuki ke persoalan lebih lanjut. Tujuan penelitian, manfaat penelitian, Serta landasan teori yang akan digunakan untuk meneliti permasalahan yang akan dibahas.

BAB II Kajian Pustaka

Berisi kajian pustaka tentang konsep dan teori dari pendekatan intrinsik dan ekstrinsik. Juga teori-teori dan metode yang dapat digunakan dalam penelitian ini seperti tokoh dan penokohan, metode showing, latar, alur/plot, serta psikologi sastra, superiority complex, dan teori-teori atau pendekatan lainnya yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III Cerminan *Superiority Complex* dalam anime *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*

Berisi analisis penokohan melalui metode showing, analisis latar dan alur, analisis *superiority complex* dan aplikasinya dalam anime berdasarkan hasil analisis perwatakan/penokohan. Analisis ditunjukkan dalam beberapa subbab.

BAB IV Kesimpulan

Berisi tentang kesimpulan yang menunjukkan bahwa tema dari anime ini adalah **“Cerminan *Superiority Complex* Dalam Anime *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*”** menjelaskan pengamatan tentang suatu penelitian utama yang dimuat dalam bab-bab beserta implikasi penelitian terhadap variabel lain.

