

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Karya sastra adalah karya seni yang dibuat oleh manusia mengenai kehidupan maupun alam sekitar yang ada dalam pandangan seseorang yang dituangkan ke dalam bentuk tulisan. Karya sastra itu sendiri merupakan karya seni yang dibuat manusia yang pada umumnya merupakan sebuah penggambaran dalam kehidupan yang sesungguhnya (Sarjani, 2019: 7). Sastra merupakan sarana yang umumnya pengarang gunakan untuk menggambarkan kehidupan masyarakat secara kompleks, dalam hal baik maupun buruknya (Sarjani, 2019: 7). Terdapat banyak hal yang dapat dikaji dan diteliti dalam karya sastra yang memuat berbagai aspek intrinsik maupun ekstrinsik yang berkaitan dengan norma-norma kehidupan. Keunikan dan kreativitas tersebut menjadi dasar pentingnya penelitian karya sastra dalam berbagai aspek kehidupan manusia.

Pada masa modern saat ini, banyak karya sastra yang bermunculan dari berbagai budaya di seluruh dunia yang dapat diakses dengan mudah melalui teknologi. Melalui dukungan teknologi serta kreativitas dari sastrawan di seluruh dunia, Sastra menjadi berkembang pesat sehingga menciptakan hasil karya sastra yang baru. Karya-karya sastra secara umum antara lain puisi, prosa, drama, dan lain-lain. Hasil karya sastra berupa prosa adalah cerpen, novel, dongeng, dan lain-lain. Dengan kemajuan teknologi, karya tulisan dapat berkembang, berubah, dan bergeser ke arah yang lebih modern. Di Jepang, karya tulis Novel berkembang, dan dapat di adaptasi menjadi karya sastra berupa ilustrasi yang bergerak dengan cara di animasikan, atau yang dikenal dengan sebutan .

Anime adalah karya animasi berasal dari Jepang yang digambar dengan tangan atau menggunakan teknologi komputer. Anime pertama yang mencapai kepopuleran yang luas hingga ke penjuru dunia adalah *Astro Boy* yang merupakan karya Osamu Tezuka pada tahun 1963. Kepopuleran *Astro Boy* membuat Osamu Tezuka mendapat julukan “Bapak Anime”, sehingga dengan kepopuleran *Astro*

*Boy* tersebut, banyak anime yang bermunculan pada tahun itu dan kian meningkat jumlah anime yang diproduksi hingga masa kini. Seiring berjalannya teknologi dan *pop-culture*, anime dibuat tidak hanya sebagai hiburan, namun kepopulerannya mempengaruhi orang-orang yang menontonnya. Sehingga terdapat isu-isu tertentu dalam anime tersebut yang membuat penonton tersadar akan hal relevan yang ada dalam kehidupan masyarakat pada saat itu. Sehingga isu-isu tersebut membuat anime menjadi unik dan menarik untuk diteliti.

Anime termasuk ke dalam karya sastra dikarenakan memiliki unsur intrinsik maupun ekstrinsik, unsur-unsur tersebut meliputi tokoh dan penokohan, latar, tema, amanat, serta nilai-nilai yang terkandung. Menurut Nurgiyantoro (2018: 30) unsur intrinsik dan ekstrinsik merupakan unsur penyusun suatu karya sastra, di mana kedua unsur tersebut tidak dapat dipisahkan karena saling mempengaruhi yang pada akhirnya membentuk inti dari karya sastra tersebut.

Asato Asato (安里 アサト) atau yang dikenal dengan Asakura Toru, merupakan novelis perempuan yang berasal dari Jepang. Beliau lahir tahun 1985, dan mulai menulis novel sejak sebelum memasuki sekolah menengah pertama. Asato memiliki gaya cerita berupa “garis batas antara manusia dengan manusia lainnya yang tidak diperlakukan seperti manusia” yang diperlihatkan secara tersirat maupun tersurat melalui novel *Eighty Six* yang saat ini sudah diadaptasi menjadi serial anime. Pada tahun 2016 karya *Eighty Six* dinominasikan sebagai pemenang dari *Dengeki Shousetsu Taishou (Dengeki Novel Prize)* ke 23 yang diselenggarakan pada tahun 2016.

Anime *Eighty Six* yang bergenre *Action, Drama, Science-fiction*, dan *war* ini disutradarai oleh Toshimasa Ishi, seorang sutradara yang memulai karirnya sejak 2010. Toshimasa Ishi lahir di kota Midori, prefektur Gunma di Jepang, mengambil jurusan Fisika di Universitas Chiba dan bergabung dengan Klub Penelitian Anime. Beliau memulai karirnya sebagai asisten produksi di A-1 Pictures dan secara bertahap beralih menjadi sutradara. Anime yang beliau sutradarai antara lain “*The Promised Neverland*”, “*Erased*”, dan “*Eighty Six*”.

Republik San Magnolia telah bertempur dalam jangka waktu yang panjang dengan Kekaisaran Giad selama 9 tahun. Disaat Kekaisaran menggunakan teknologi berupa mekanik otonom yang mereka sebut dengan “Legion”, Republik San Magnolia juga mulai mengembangkan unit otonomnya sendiri yang dinamai dengan “Juggernaut”, sebuah alat tempur yang memiliki rupa seperti laba-laba berkaki empat yang masih membutuhkan seorang Handler, sebagai orang yang berperan mengatur strategi dan koordinasi jauh dari medan perang.

Disaat kaum Alba yang berada di distrik 85 hidup dengan tenang dan aman, di luar distrik 85, yakni distrik 86 berisikan peperangan yang hebat yang melibatkan Juggernaut yang melawan Legion. Media massa Republik San Magnolia mengungkapkan bahwa peperangan yang terjadi hanyalah melibatkan mesin otomatis, namun fakta nya berbanding terbalik dengan apa yang mereka sampaikan. Kenyataannya, Juggernaut digerakkan oleh manusia yang dibuang dari Republik San Magnolia, lebih tepatnya mereka merupakan ras minoritas dari Republik San Magnolia yang juga dikenal sebagai Eighty Six yang warna kulit, rambut, serta mata yang berbeda dengan ras Alba.

Shinei Nouzen, laki-laki berambut hitam dengan mata berwarna merah, merupakan kapten dari skuadron Spearhead, memiliki kemampuan yang cukup lihai dalam menggunakan kendaraan tempur Juggernaut dan mampu mengetahui lokasi-lokasi Legion berada dengan kemampuan spesialnya. Shin memiliki sikap pendiam, dingin, dan tidak pandai dalam mengekspresikan wajahnya, memiliki nama julukan atau personal name “Undertaker” dan sering disebut dengan “Dewa Kematian” atau 死神 (dibaca *Shinigami*).

死神 merupakan huruf *kanji* yang terdiri dari *kanji* 死 (dibaca シ、しぬ、しに; memiliki makna kematian) dan 神 (dibaca シン、ジン、かみ、かん、こう; memiliki makna dewa atau tuhan), sehingga 死神 memiliki arti “Dewa Kematian”. *Shinigami* merupakan makhluk dalam cerita rakyat Jepang yang bertanggung jawab untuk memastikan bahwa seseorang meninggal pada waktu yang ditentukan dan kemudian membimbing rohnya untuk dihakimi di alam

kematian. Konsep *Shinigami* sering disamakan dengan *Grim Reaper*, yakni konsep malaikat maut dari Barat yang digambarkan membawa sabit besar. *Shinigami* digambarkan sebagai makhluk yang jahat dan ditakuti oleh masyarakat Jepang karena mereka dikatakan akan muncul dihadapan orang disaat kematian akan menjemput orang tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk membuktikan adanya representasi *Shinigami* dalam tokoh Shinei Nouzen dalam anime *Eighty Six* baik secara tersirat maupun tersurat dengan menggunakan pendekatan psikologi sastra yakni naluri kematian dan rasa bersalah.

## 1.2 Penelitian yang Relevan

Terdapat sebuah penelitian berupa skripsi dengan objek yang sama, yakni “Representasi Rasisme dalam Anime 86 -*Eighty Six*- Karya Sutradara Toshimasa Ishii (Kajian Semiotika Roland Barthes)” yang dibuat oleh Dika Maulana dari Universitas Jenderal Soedirman pada tahun 2023. Teknik yang digunakan adalah teknik simak dan catat, dengan hasil penelitian menunjukkan bentuk rasisme secara verbal yang biasanya ditunjukkan oleh monolog karakter secara langsung dan non-verbal yang ditunjukkan dengan tindakan yang mengatasnamakan kelompok yang melakukan rasisme, dengan analisis data menggunakan teknik analisis semiotika Barthes yang terdiri atas makna denotative, makna konotatif, dan mitos dari data yang dianalisis, serta menggunakan objek berupa karya sastra anime *Eighty Six*. Persamaan penelitian Dika Maulana dengan penelitian yang diteliti saat ini yakni kedua penelitian memiliki objek yang sama untuk diteliti, sedangkan perbedaannya adalah penelitian Dika Maulana berfokus pada Sosiologi Sastra berupa diskriminasi dalam Anime *Eighty Six* sedangkan penelitian yang diteliti saat ini membahas mengenai Psikologi Sastra berupa representasi *Shinigami* melalui analisis karakter Shinei Nouzen.

Terdapat penelitian lain berupa skripsi dengan objek penelitian berbeda yang berjudul *Shinigami* dalam Anime dan Manga *Death Note* yang ditulis oleh mahasiswa Universitas Darma Persada, Udsi Siska Widi Rianti yang dibuat pada

tahun 2008. Metode yang digunakan adalah deskriptif analisis dengan menggunakan data-data kepustakaan yang ada dengan menggunakan objek karya sastra berupa anime *Death Note* sebagai data utama. Hasil penelitian Udsi berfokus pada kesinambungan konsep *Shinigami* dalam anime *Death Note* terhadap cerita rakyat Jepang. Terdapat persamaan dalam penelitian Udsi yakni konsep *Shinigami* yang berasal dari cerita rakyat Jepang. Terdapat pula perbedaan dalam objek yang diteliti oleh Udsi berupa Anime *Death Note* dan teori yang digunakan berupa Teori Ohba yang beranggapan bahwa *Shinigami* dapat mengendalikan nyawa manusia. Sedangkan penelitian yang sedang diteliti membahas representasi *Shinigami* yang ada pada tokoh Shinei Nouzen dengan objek penelitian berupa anime *Eighty Six* dan diteliti melalui teori rasa bersalah pada Shinei Nouzen serta naluri kematian para *Eighty Six*.

Terdapat penelitian yang membahas mengenai teori yang sama yakni naluri kematian serta konsep rasa bersalah. Penelitian tersebut berjudul “Naluri Kematian tokoh Ishida Shoya dalam film “*Koe no Katachi*” karya Naoko Yamada” yang diterbitkan pada tahun 2019, ditulis oleh Sani Indah Kuntari, seorang mahasiswa dari Universitas Darma Persada. Penelitian tersebut membahas tentang analisis naluri kematian yang terjadi pada Ishida Shoya dengan menggunakan objek berupa film anime berjudul “*Koe No Katachi*”. Penelitian Sani menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kepustakaan dan deskriptif analisis, dengan hasil berupa tokoh Ishida Shoya mengalami gangguan kepribadian naluri kematian akibat rasa bersalahnya kepada ibunya serta tokoh bernama Nishimiya. Persamaan penelitian Sani dengan penelitian yang sedang diteliti adalah keduanya menggunakan teori psikologi Sigmund Freud yang berupa naluri kematian dan juga konsep rasa bersalah, dengan perbedaan antara penelitian yang sedang diteliti berupa perbedaan jenis objek serta objek yang diteliti di mana penelitian Sani menggunakan objek film anime berjudul “*Koe no Katachi*”, sedangkan penelitian yang saat ini sedang diteliti menggunakan objek serial anime *Eighty Six cour 1* yang berjumlah 11 episode.

### 1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, masalah diidentifikasi sebagai berikut :

1. Adanya perbedaan konsep *Shinigami* yang sering disinggung dalam anime *Eighty Six*
2. Adanya unsur-unsur konsep *Shinigami* yang memiliki keterkaitan dengan tokoh protagonis Shinei Nouzen dalam anime *Eighty Six*

Dalam penelitian ini, diasumsikan bahwa tema dari Anime ini adalah Representasi *Shinigami* Pada Tokoh *Shinei Nouzen*.

### 1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dibatasinya masalah penelitian pada penokohan dan dialog dari anggota Skadron Spearhead pada anime *Eighty Six cour 1* yang meliputi Shinei Nouzen, Raiden Shuga, Anju Emma, Kurena Kukumila, dan Theoto Rikka yang mencakup perwatakan, alur, latar, dan tema.

Pendekatan yang akan digunakan adalah pendekatan psikologi sastra Sigmund Freud dengan konsep naluri kematian dan rasa bersalah, serta mitologi *Shinigami* atau Dewa Kematian yang berasal dari Jepang.

### 1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dirumuskannya masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan pendekatan unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam Anime *Eighty Six*?
2. Bagaimana penerapan representasi *Shinigami* dalam Anime *Eighty Six*?

## 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui tema pada anime *Eighty Six* melalui penerapan pendekatan intrinsik dan ekstrinsik.
2. Mengkaji dan mengetahui dialog para tokoh yang berkaitan dengan Representasi *Shinigami* Pada Tokoh Shinei Nouzen dalam Anime *Eighty Six*.

## 1.7 Landasan Teori

Penelitian ini akan dikaji dengan menggunakan dua unsur, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik hanya dibatasi pada tokoh dan perwatakan, alur dan latar. Unsur ekstrinsik dengan menggunakan pendekatan ilmu psikologi sastra Sigmund Freud dengan menggunakan konsep rasa bersalah dan naluri kematian

### 1.7.1 Unsur Intrinsik

Unsur-unsur dalam membangun sebuah anime ada dua, salah satunya adalah unsur intrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun karya sastra itu sendiri (Nurgiyantoro, 2018 : 23). Unsur-unsur instrinsik cerpen terdiri dari tema, tokoh, alur atau plot, latar, dan amanat. Unsur intrinsik juga yang pembangun peristiwa dalam suatu karya sastra dan menjadikan sebuah cerita dalam karya tersebut menarik. Namun, dalam penelitian ini penulis hanya membahas tentang tokoh dan perwatakan/penokohan, alur, dan latar.

Tokoh adalah pelaku dalam cerita suatu karya sastra dan berperan penting dalam keberhasilan cerita suatu karya sastra. Tokoh merupakan seseorang atau beberapa orang untuk mendukung jalannya suatu cerita. Tokoh akan terlihat moral dan perilakunya melalui tindakan dan ucapan (Surastina, 2018: 68). Sedangkan perwatakan adalah kualitas nalar dan perasaan para tokoh di dalam suatu karya fiksi yang mencakup tidak saja tingkah laku atau tabiat dan kebiasaan,

tetapi juga penampilan (Minderop, 2013: 95). Tokoh cerita harus digambarkan dengan sangat detail, maka apa yang diucapkan, apa yang diperbuat, apa yang dipikirkannya, apa yang dirasakannya harus betul-betul menunjang penggambaran watak khusus milik tokoh tersebut. Metode yang digunakan adalah metode tidak langsung atau *showing* dengan metode dramatik yang mengabaikan kehadiran pengarang sehingga para tokoh dalam karya sastra dapat menampilkan diri secara langsung melalui tingkah laku mereka (Minderop, 2013: 22).

Sudut pandang adalah suatu metode narasi yang menentukan posisi atau sudut pandang dari mana cerita disampaikan (Minderop, 2013: 87). Dalam cerita suatu karya sastra ketidakhadiran si pencerita, digantikan oleh percakapan, ucapan dan tingkah laku para tokoh (Minderop, 2013: 90). Dalam penelitian ini penulis memakai sudut pandang dramatik. Sudut pandang dramatik adalah bila cerita tidak disampaikan oleh siapapun melainkan melalui dialog dan lakuan (Minderop, 2013: 90). Penentuan terhadap sudut pandang adalah penentuan siapa yang berkisah di dalam cerita (pencerita). Si pencerita bisa berada di luar cerita (*omniscient point of view*) atau si pencerita berada di dalam cerita, menyampaikan kisahnya melalui sudut pandang orang pertama (*limited omniscient*) atau sama sekali tidak ada yang bercerita. Sudut pandang yang tidak menggunakan narator berarti menggunakan metode dramatik (*dramatic point of view*) (Minderop, 2013: 91-92).

Alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh urutan kejadian secara berurutan dalam sebuah cerita. Alur mengatur bagaimana tindakan-tindakan harus bertahan satu sama lain, bagaimana satu peristiwa mempunyai hubungan dengan peristiwa lain, bagaimana tokoh digambarkan dan berperan dalam peristiwa itu yang semuanya terikat dalam suatu proses penciptaan (Semi dalam Endaswara : 2008, 8). Eksposisi adalah bagian awal di mana penulis memberikan informasi latar belakang yang diperlukan, menetapkan suasana, menggambarkan situasi, dan menentukan waktu kejadian. Komplikasi, yang terkadang disebut sebagai gawatan, mengganggu keseimbangan yang ada dan memperkenalkan karakter serta hal yang mendasari atau memicu konflik. Krisis (juga disebut sebagai klimaks) adalah saat di mana alur cerita mencapai titik intensitas



emosional terbesar. Setelah klimaks atau titik balik tercapai, ketegangan mereda dan alur cerita bergerak menuju kesimpulan yang ditentukan. (Pickering & Hoepfer, 1981:17). Bagian akhir dari alur cerita adalah resolusi; bagian ini mencatat hasil dari konflik dan menetapkan keseimbangan atau stabilitas baru (meskipun apabila hanya sementara dan relatif). (Pickering & Hoepfer, 1981:17)

Pickering dan Hoepfer (1981: 37) mengungkapkan bahwa latar atau setting yang disebut juga sebagai landas tumpu, menunjuk pada pengertian tempat, hubungan waktu sejarah, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Abrams dalam Nurgiyantoro, 2018: 302). Secara singkat latar dapat diartikan sebagai pelukisan tempat, waktu, dan situasi atau suasana terjadinya suatu peristiwa Siswandarti (2009: 44).

"Tidak ada yang bisa terjadi di tempat yang tidak ada." Oleh karena itu, fiksi membutuhkan latar dalam bentuk bagaimanapun. Kadang-kadang latar ini luas dan sangat dikembangkan, seperti dalam novel sejarah, di mana latar - dalam bentuk kostum, adat istiadat, peristiwa, dan institusi, semuanya khas untuk suatu waktu dan tempat tertentu - dijelaskan dengan rinci untuk memberikan rasa "kehidupan seperti saat itu." Dalam kasus lain, seperti dalam banyak cerita pendek modern, latar begitu minim sehingga dapat diabaikan hanya dalam satu atau dua kalimat, atau harus disimpulkan sepenuhnya dari dialog dan tindakan.

Latar dalam bentuk alam dapat berfungsi sebagai agen penyebab atau antagonis, membantu menetapkan konflik plot dan menentukan hasil dari peristiwa. (Pickering & Hoepfer, 1981:39). Banyak penulis memanipulasi latar cerita mereka sebagai sarana untuk membangkitkan ekspektasi pembaca dan menciptakan keadaan pikiran yang sesuai untuk peristiwa yang akan datang. (Pickering & Hoepfer, 1981:40)

Sangat sering cara bagaimana seorang karakter mengamati latar, dan cara dia bereaksi terhadapnya, akan memberi tahu pembaca lebih banyak tentang karakter dan keadaan pikirannya daripada tentang fisik latar yang sebenarnya. Hal ini terutama berlaku untuk karya-karya di mana penulis dengan hati-hati mengendalikan sudut pandang. Seorang penulis juga dapat menggunakan latar untuk menjelaskan dan mengungkapkan karakter dengan secara sengaja

menjadikan latar sebagai perpanjangan karakter secara metaforis atau simbolis. (Pickering & Hoeper, 1981:41-42)

Latar juga dapat digunakan sebagai sarana untuk memperkuat dan menjelaskan tema dalam sebuah novel atau cerita pendek. (Pickering & Hoeper, 1981:42). Waktu dalam sehari atau waktu dalam setahun di mana suatu peristiwa atau serangkaian peristiwa terjadi juga dapat memberikan kontribusi penting dalam latar.

Dalam banyak hal yang mirip, musim-musim tertentu dalam setahun lebih cocok untuk jenis peristiwa tertentu dibandingkan yang lainnya. Penulis sering menggunakan siklus tahun dan siklus harian untuk menetapkan latar secara tepat karena asosiasi tradisional dengan siklus berurutan dalam kehidupan manusia: musim semi-pagi-masa muda; musim panas-tengah hari-pendewasaan; musim gugur-sore (atau senja)—tahun-tahun menua; musim dingin-malam-kematian.

Tema merupakan gagasan awal terciptanya suatu karya sastra dan merupakan salah satu unsur utama dalam sebuah karya sastra. Tema merupakan dasar umum yang membantu sebuah karya sastra, merupakan gagasan abstrak yang dilakukan secara implisit secara berulang kali melalui motif-motif (Nurgiyantoro, 2018: 113). Hal tersebut memiliki makna yang sama dengan kutipan dari Augustine, yakni tema adalah gagasan utama terjalannya struktur isi cerita (Minderop, 2021:117).

### **1.7.2 Unsur Ekstrinsik**

Unsur ekstrinsik adalah keadaan subjektivitas pengarang tentang sikap, keyakinan serta pandangan hidup yang menjadi latar belakang terlahirnya sebuah karya fiksi, bisa dikatakan kalau unsur biografi pengarang dapat menentukan ciri karya yang dihasilkan (Wellek dan Warren dalam Nurgiyantoro, 2018: 23). Unsur ekstrinsik yang akan digunakan oleh penulis adalah psikologi sastra.

### **1. Psikologi Sastra**

Psikologi sastra adalah sebuah *interdisipliner* antara psikologi dan sastra (Endraswara, 2008:16). Tujuan dari psikologi sastra adalah menganalisis dan menemukan aspek kejiwaan di dalam karya sastra. Mungkin aspek “dalam” ini yang acap kali bersifat subjektif, yang membuat pemerhati sastra menganggapnya berat (Minderop, 2018:59). Langkah pemahaman teori psikologi sastra dapat melalui tiga cara, pertama, melalui pemahaman teori-teori psikologi kemudian dilakukan analisis terhadap suatu karya sastra. Kedua, dengan terlebih dahulu menentukan sebuah karya sastra sebagai objek penelitian, kemudian ditentukan teori-teori psikologi yang dianggap relevan untuk digunakan. Ketiga, secara simultan menemukan teori dan objek penelitian (Endraswara, 2008:89).

### **2. Naluri Kematian**

Naluri yang berada dalam diri manusia dapat dibedakan menjadi dua, yakni naluri kehidupan dan naluri kematian. Naluri kehidupan merupakan naluri yang ditujukan pada pemeliharaan ego yang mencakup seluruh kebutuhan bertahan hidup termasuk kebutuhan seksualitas itu sendiri (Freud dalam Minderop, 2018: 26). Sedangkan naluri kematian merupakan naluri yang mendasari tindakan agresif dan destruktif. Naluri kematian dapat menjurus pada tindakan bunuh diri atau pengrusakan diri (*self-destructive behavior*) atau bersikap agresif terhadap orang lain (Hilgard et al dalam Minderop, 2018: 27).

### **3. Konsep Rasa Bersalah**

Rasa bersalah disebabkan dengan adanya konflik antara ekspresi *impuls* dan standar moral (Minderop, 2018: 40). Rasa bersalah juga dapat disebabkan oleh perilaku *neurotic*, yakni ketika individu tidak mampu mengatasi masalah di kehidupannya dan memilih untuk menghindarinya yang akan mengakibatkan rasa bersalah dan tidak adanya kebahagiaan dalam hidupnya. Ia gagal berhubungan langsung dengan suatu kondisi tertentu, sementara orang lain dapat mengatasinya dengan mudah (Minderop, 2018: 40).

## 1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan adalah metode struktural, yaitu dengan menonton keseluruhan cerita untuk mengetahui unsur-unsur pembangun dalam anime 86 atau *Eighth Six*. Penulisan skripsi ini disusun melalui studi kepustakaan, yaitu dengan mengumpulkan data-data dari sumber primernya berupa anime 86 atau *Eighty Six* serta buku-buku teori, jurnal ilmiah, dan situs online yang terpercaya lainnya guna mendapatkan informasi yang relevan dengan topik terkait yang akan diteliti. Tahap selanjutnya menganalisis tokoh dan perwatakan melalui sudut pandang dramatik, menganalisis alur, latar, konflik batin dan naluri kematian untuk mendukung tema dan mengaitkannya dengan teori yang relevan.

## 1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian dalam penelitian ini hasil yang diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis. Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menambah informasi mengenai analisis karya sastra berupa konsep *shinigami* dalam anime.

### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya mahasiswa yang membutuhkan referensi penelitian, serta mengingatkan kembali pembaca betapa berharganya nyawa manusia dan juga kematian yang kelak akan menghampiri setiap manusia.

### 1.10 Sistematika Pengkajian

Sistematika penyajian di dalam penelitian ini meliputi empat bab. Adapun pembagiannya sebagai berikut:

**BAB I** Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, tinjauan pustaka, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II** Menjelaskan Teori Psikologi Sastra berupa naluri kematian dan rasa bersalah.

**BAB III** Representasi *Shinigami* pada tokoh Shinei Nouzen dalam anime *Eighty Six*. Pada bab ini, penulis membahas tentang konsep *Shinigami* secara tersirat maupun tersurat melalui analisis tokoh Shinei Nouzen dan anggota *Spearhead Squadron* anime *Eighty Six cour 1*.

**BAB IV** Simpulan, bab ini merupakan bab penutup yang berupa kesimpulan dari hasil penelitian pada bab-bab sebelumnya.

