

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang dikenal sebagai bangsa yang sangat melestarikan beragam nilai budaya miliknya. Karya sastra menjadi salah satu produk unggulan yang cukup berpengaruh dalam mempopulerkan nilai-nilai budaya Jepang di mata dunia. Sumarsilah (2020: 3) mendefinisikan karya sastra sebagai ungkapan jiwa, cita-cita, emosi, niat serta karya manusia yang dituangkan ke dalam bentuk tulisan. Sebagai seni kreatif, karya sastra menciptakan gambaran imajinatif tentang realitas dan menjadikan pembelajaran budaya menjadi lebih menarik dengan sentuhan kreativitas dari pengarangnya.

Sebagai salah satu produk karya sastra kontemporer yang cukup populer di kalangan internasional, anime berhasil mempopulerkan ragam nilai budaya Jepang. Dengan menonton anime, orang-orang dapat mempelajari keberagaman budaya yang dimiliki Jepang. Pada mulanya, anime dibuat sebagai gambaran animasi kartun untuk anak-anak, hingga kemudian berkembang menjadi tayangan hiburan bagi kalangan orang dewasa. Berikut penjelasan mengenai anime dalam bahasa Jepang yang ada pada artikel di website sekolah digital Hollywood di Jepang (https://school.dhw.co.jp/course/3dcdg/contents/w_animation.html) yang diunggah pada tahun 2023.

日本ではアニメーションのことを略してアニメと呼んでいますが、日本においてはアニメーションとアニメに厳密な区別はありません。ただし、海外では、日本のアニメーションをanime（アニメ）と呼び、日本以外のアニメーションのことをanimation（アニメーション）と呼んで区別しています。

では海外で呼ばれている日本の“Anime（アニメ）”とは何を指すかという、もともとは背景を動かさずにキャラクターの一部を動かして表現する日本の古くからのセル画を使った手法で制作したアニメをリミテッドアニメーションという言い方で区分し、アニメと呼んでいます。日本の有名なアニメといえばジブリ作品ですが、これはフ

ルアニメーションなのでアニメとは呼ばないとする研究科もあれば、日本のリミテッドアニメーション様式を取り入れているのでアニメとする場合もあり、厳密にはあいまいな部分もあります。最近は、制作の表現方法も進化しているので、この区別はよりしにくくなっているといえるでしょう。ただ、日本発のアニメは世界各国で人気が高く「ジャパニメーション」と呼ばれ親しまれています。

Nihon de wa animēshon no koto o ryakushite anime to yonde imasuga, Nihon ni oite wa animēshon to anime ni genmitsuna kuwake wa arimasen. Tadashi, kaigaide wa, Nihon no animēshon o anime (anime) to yobi, Nihon igai no animēshon no koto o animation (animēshon) to yonde kubetsu shite imasu.

Dewa kaigai de yoba rete iru Nihon no “Anime (anime)” to wa nani o sasu ka to iu to, motomoto wa haikai o ugokasazu ni kyarakutā no ichibu o ugokashi hyōgen suru Nihon no furuku kara no seru-ga o tsukatta shuhō de seisaku shita anime o rimiteddoanimēshon to iu iikata de kubun shi, anime to yonde imasu. Nihon no yūmeina animetoieba jiburi sakuhindesuga, koreha furuanimēshon'nanode anime to wa yobanai to suru kenkyū-ka mo ireba, Nihon no rimiteddoanimēshon yōshiki o torirete irunode anime to suru baai mo ari, genmitsu ni wa aimaina bubun mo arimasu. Saikin wa, seisaku no hyōgen hōhō mo shinka shite irunode, kono kubetsu wa yori shi nikuku natte iru to ierudeshou. Tada, nihonhatsu no anime wa sekaikakukoku de ninki ga takaku 'japanimēshon' to yoba re shitashima rete imasu.

Di Jepang animasi disingkat anime, namun di Jepang tidak ada perbedaan tegas antara animasi dan anime. Namun di luar negeri, animasi Jepang disebut anime, dan animasi non-Jepang disebut animasi.

Jadi, apa yang dimaksud dengan "Anime" Jepang sebagaimana disebut di luar negeri? Awalnya, ini adalah metode yang menggunakan gambar sel Jepang kuno yang memindahkan bagian-bagian karakter tanpa memindahkan latar belakang disebut “Animasi Terbatas” yang kemudian disebut anime. Karya Ghibli merupakan anime Jepang yang terkenal, namun beberapa sekolah pascasarjana tidak menyebutnya anime karena sepenuhnya animasi, sementara yang lain menyebutnya anime karena menggunakan gaya animasi “terbatas Jepang”. Baru-baru ini, seiring dengan berkembangnya metode produksi ekspresi, dapat dikatakan bahwa perbedaan ini menjadi semakin sulit untuk dibedakan. Namun, anime yang berasal dari Jepang populer di seluruh dunia dan dikenal dengan sebutan "*Japanimation*".

(Sumber: https://school.dhw.co.jp/course/3dcdg/contents/w_animation.html 2023-07-01)

Berdasarkan kutipan di atas dalam disimpulkan bahwa meskipun tidak ada perbedaan yang tegas antara anime dan animasi. Namun ada pendapat yang menyampaikan bahwa ada perbedaan antara anime Jepang dan animasi pada umumnya. Jika dilihat dari sejarah anime Jepang, anime Jepang berasal dari pertunjukkan “animasi terbatas” dimana latarnya tetap namun tokohnya berganti. Kemudian saat ini anime Jepang populer di dunia dengan sebutan “*Japanimation*”.

Selanjutnya terdapat penjelasan dari Profesor Shinobu Nagahara dari Universitas Khusus Wanita Notredome Seishin di Jepang pada website (<https://yumeavi.info/vue/lecture.html?gnkcd=g011589>) mengenai hubungan antara karya sastra dengan anime dan manga, dimana bisa disimpulkan bahwa anime atau manga ada yang berasal dari karya sastra sehingga bisa dikategorikan sebagai bagian dari karya sastra yang berubah wujud.

『走れメロス』の太宰治や、『羅生門』の芥川龍之介、『山月記』の中島敦など、教科書で触れたことのあるような文豪たちやその文学作品が近年、マンガやアニメの題材として数多く取り上げられています。長きにわたり生き続けるものは、それぞれの時代の社会的背景に合わせて姿や形が変わることがあります。その変化こそが、時代ならではの新しい視点や、社会が求めているものを映し出しているのです。また、逆に変わっていない部分が、本来の軸であり、個性であり、魅力ともいえます。このように、さまざまな作家や作品を研究対象に、時代や社会との関わりの中で生まれる新たな切り口から読み込んでいくと、今までになかった楽しみ方ができます。

“Hashiremerosu” no dazai osamu ya, “Rashōmon” no akutagawa ryūnosuke, “Yamatsuki-ki” no nakajima atsushi nado, kyōkasho de fureta koto no aru yōna bungō-tachi ya sono bungaku sakuhin ga kin'nen, manga ya anime no daizai to shite kazuōku toriage rarete imasu. Nagaki ni watari iki tsudzukeru mono wa, sorezore no jidai no shakai-teki haikai ni awa sete sugata ya katachi ga kawaru koto ga arimasu. Sono henka koso ga, jidai-naradeha no atarashi shiten ya, shakai ga motomete iru mono o utsushidashite iru nodesu. Mata, gyaku ni kawatte inai bubun ga, honrai no jikudeari, koseideari, miryoku-tomo iemasu. Ko no yō ni, samazamana sakka ya sakuhin o kenkyū taishō ni, jidai ya shakai to no kakawari no naka de umareru aratana kirikuchi kara yomikonde iku to, ima made ni nakatta tanoshimi-kata ga dekimasu.

Dalam beberapa tahun terakhir, karya sastra dari tokoh susastra terkenal di Jepang yang karya-karyanya sering disebutkan dan muncul dalam buku teks di sekolah Jepang, seperti Osamu Dazai dari “Run Meros”, Ryunosuke Akutagawa dari “Rashomon”, dan Atsushi Nakajima dari “Sangetsuki”, telah menjadi subjek manga dan anime. Karya sastra yang baik terus hidup dalam jangka waktu yang lama dapat berubah wujud dan wujud tergantung pada latar belakang sosial masing-masing zaman. Perubahan-perubahan inilah yang mencerminkan perspektif baru yang unik pada zaman dan apa yang dicari masyarakat. Di sisi lain, hal yang tidak berubah adalah inti asli, individualitas, dan pesona. Dengan cara ini, dengan meneliti berbagai penulis dan karya dari sudut pandang baru yang lahir dari hubungannya dengan zaman dan masyarakat, Anda dapat menikmati hal-hal yang belum pernah Anda rasakan sebelumnya.

(sumber: <https://yumenavi.info/vue/lecture.html?gnkcd=g011589>)

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa karya sastra merupakan perwujudan dari kondisi sosial masyarakat atau pandangan penulis terhadap sesuatu. Kemudian karya sastra ini dapat berubah wujud mengikuti zaman, hingga menjadi anime atau manga, sehingga dapat juga diteliti dari sudut pandang yang baru sebagai karya sastra moderen.

Karya anime juga memiliki banyak fungsi, seperti pada saat Perang Dunia II berlangsung, Jepang menggunakan anime sebagai alat propaganda. Film-film seperti *Momotaro no Umiwashi* (1943) dan *Momotaro: Umi no Shinpei* (1945) memainkan peran penting dalam membangkitkan semangat serta komitmen perjuangan para prajurit pada masa perang. Anime juga memiliki beragam genre, seperti; *action*, *drama*, *romance*, *fantasy*, *slice of life*, dll. Anime juga dibedakan menjadi dua jenis yakni anime *series* dan anime *movie* yang dibedakan berdasarkan durasi tayangnya.

Dalam penelitian ini penulis akan menganalisis anime yang telah rilis pada tanggal 8 maret 2023. *Suzume no Tojimari* durasi 121 menit ini disutradarai oleh Makoto Shinkai. Shinkai lahir pada tahun 1973 di Nagano, dan telah menyelesaikan studi Sastra Jepang di Universitas Chuo pada tahun 1996, Shinkai memulai karirnya di sebuah perusahaan video game bernama *Nihon Falcom Corporation*, hingga akhirnya ia tertarik dengan dunia animasi. Film pendek berjudul *Kanojo to Kanojo no Neko* (彼女と彼女の猫) merupakan karya pertamanya dalam dunia animasi yang rilis pada tahun 1999. Kemudian dalam filmnya yang rilis pada tahun 2006 dengan judul *Kimi no Na wa* 君の名は Shinkai mampu meraih banyak penghargaan dan nominasi. Dalam karyanya, Shinkai sering mengangkat tema-tema seperti hubungan, perpisahan, dan perjalanan pribadi yang dikemas ke dalam dunia fantasi. Namun pada film yang diberi judul *Suzume no Tojimari*, Shinkai menghadirkan cerita yang lebih menarik, yakni dengan upaya membawa penonton ke dalam perjalanan fantasi tokoh Suzume, untuk menghadapi trauma pasca tragedi gempa bumi yang telah meluluhlantakkan kediamannya di Miyagi, Jepang pada tahun 2011 silam.

Anime *Suzume no Tojimari* mengisahkan tentang mimpi dan petualangan

Suzume Iwato, seorang gadis berusia enam belas tahun yang tinggal bersama bibinya di prefektur Miyazaki, Kyushu. Suatu hari Suzume bertemu dengan seorang pria bernama Souta Munakata, yang merupakan seorang mahasiswa asal Tokyo. Souta berperan sebagai seorang penutup pintu 閉じ師 (*tojishi*). Karena rasa penasarannya, Suzume segera menyusul Souta dan lebih dulu menjumpai pintu misterius yang ada di tengah reruntuhan 廃虚 (*haikyo*). Saat membuka pintu tersebut Suzume merasa kebingungan karena dapat melihat dunia yang sama persis dengan gambaran mimpinya selama ini. Suzume juga membuka batu pengunci yang kemudian berubah wujud menjadi kucing putih bernama Daijin.

Dari pintu misterius itu tampak makhluk asing bernama Mimizu yang bentuknya menyerupai cacing raksasa, Mimizu dipercaya sebagai makhluk pemicu terjadinya gempa bumi, tidak ada satupun orang yang dapat melihat Mimizu selain Souta, Suzume dan Hitsujiro. Keluarnya Mimizu dari pintu Kyushu menyebabkan gempa pertama terjadi dan melukai lengan Shouta. Tidak hanya itu, Shouta bahkan dikutuk oleh Daijin dalam keadaan terikat di kursi kecil berkaki tiga yang ada di kamar Suzume. Kemudian Daijin membawa mereka ke perjalanan berikutnya menuju Ehime. Tidak hanya berhenti di Ehime, Suzume bahkan turut berkelana ke Kobe, dan juga Tokyo. Di Tokyo, Souta membawa Suzume ke tempat tinggalnya dan memberitahu tentang sejarah Mimizu. Terbukanya pintu di Tokyo membuat Shouta akhirnya harus dikorbankan menjadi batu pengunci agar bisa mengembalikan Mimizu ke alamnya.

Suzume yang bertekad untuk mengembalikan Shouta, pergi ke rumah sakit untuk menjumpai Hitsujiro. Kemudian Hitsujiro menyuruh Suzume untuk mencari pintu yang menjadi jalan bagi manusia untuk memasuki alam *Tokoyo*. Akhirnya Suzume pergi ke kampung halamannya di Miyagi, tempat tersebut diyakini dapat membantunya untuk mengingat kembali memori yang telah hilang. Sesampainya di reruntuhan rumah lamanya, Suzume menggali kembali kapsul waktu yang pernah ia timbun dan mendapati buku harian lamanya sebagai petunjuk keberadaan pintu menuju Tokoyo.

Saat memasuki alam Tokoyo, Suzume seperti melihat dunia yang porak-

poranda dengan dipenuhi badan Mimizu. Di alam Tokoyo Suzume melihat Shouta terkunci di atas gunung dan ia bertekad mengembalikan wujud asli Souta. Kemudian Daijin dan Sadaijin akhirnya mengorbankan dirinya menjadi batu pengunci seperti sedia kala. Setelah itu, mereka dipertemukan dengan Suzume kecil yang sedang mencari ibunya di dalam Tokoyo, persis seperti gambaran yang sering ia mimpikan selama ini. Suzume akhirnya memberikan kursi peninggalan ibunya kepada anak kecil itu dan menyuruh anak kecil itu pergi ke pintu yang lain. Kemudian Suzume dan Shouta kembali ke dunia mereka yang semula untuk menjalani hidup mereka yang seharusnya.

Penulis berpendapat bahwa anime *Suzume no Tojimari* menjadi salah satu karya seni kreatif yang layak untuk dianalisis menggunakan ilmu psikologi. Hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana keseluruhan cerita memaparkan permasalahan psikis pada tokoh Suzume. Penulis menduga hal ini disebabkan oleh gangguan PTSD (*post-traumatic stress disorder*) yang sudah berlangsung lama hingga membuat Suzume sulit membedakan antara realita dan fantasi. Adanya pemaparan mimpi-mimpi, munculnya pintu misterius, makhluk misterius bernama Mimizu, serta alam Tokoyo yang ambigu bagi Suzume, membuat penulis menduga adanya perjalanan psikologis (individuasi diri) yang ditempuh Suzume untuk sembuh dari trauma yang selama ini terabaikan. Individuasi diri terjadi untuk mencapai realisasi dirinya secara utuh dan mewujudkan kepribadian yang sehat. Dalam proses individuasi yang ditempuh, mimpi-mimpi Suzume berperan sebagai simbol yang memberi sinyal untuk ditemukan (Danarto & Sulistyaningsih, 2019: 14, 181-182). Ada juga keberadaan pintu-pintu misterius yang berperan sebagai perantara atau gerbang bagi Suzume untuk menyelami dunia alam bawah sadarnya (Danarto & Sulistyaningsih, 2019: 180). Selain itu, adanya Mimizu, Daijin, Sadaijin serta Souta juga cukup mengambil peran penting dalam perjalanan individuasi diri Suzume.

Berdasarkan pernyataan Takuya Yabuta & Jun Sasaki (2020) dalam jurnalnya, yang berjudul アニメ視聴による心理学的体験の構造化、 Takuya dan Jun menyatakan bahwa :

アニメをご覧になることで、心の健康に寄与する経験を提供するとされております。

Anime o goran ni naru koto de, kokoronokenkou ni kiyo suru keiken o teikyou suru to sa rete orimasu.

Menonton anime dikatakan dapat memberikan pengalaman yang berkontribusi terhadap kesehatan mental.

(sumber: *The Japanese Journal of Animation Studies*, 2020, vol. 21, no. 2, 25–35)

Pernyataan di atas selaras dengan pembahasan dalam penelitian ini yang membahas anime *Suzume no Tojimari* dengan pendekatan psikologi Carl Gustav Jung. Pemahaman mendalam tentang karakter Suzume akan konsep individuasi diri yang dikemukakan oleh Jung dapat memberikan perspektif baru dalam menginterpretasikan anime ini. Serta dalam memahami bagaimana karya sastra dapat menjadi gambaran perjalanan manusia dalam merealisasikan dirinya dan menjadi pribadi sehat secara psikologis. Carl Jung mengatakan bahwa "Hidup yang tidak dianalisis tidak layak untuk ditinggali" (Danarto & Sulistyaningsih, 2019: 2-3), oleh karena itu, setiap manusia harus berani menganalisis dirinya, menjalani proses individuasi diri secara sadar agar dapat menjalani kehidupan yang lebih layak, sehat dan tanpa kepalsuan. Dan dalam penelitian ini, penulis menggunakan kutipan-kutipan yang relevan dari teori Jung serta dialog-dialog kunci dalam anime *Suzume no Tojimari* untuk mendukung analisis tentang proses individuasi diri pada tokoh Suzume. Kemudian penulis akan menghubungkan simbol-simbol yang mencakup rangkaian mimpi, pintu misterius, Daijin, Mimizu, serta dunia *ever after* dalam anime *Suzume no Tojimari* dengan teori psikoanalisis oleh Carl Gustav Jung yang berakar pada konsep individuasi diri.

1.2 Penelitian yang relevan

Berlandaskan pada latar belakang masalah di atas, penulis mendapati adanya beberapa penelitian yang mempunyai relevansi, diantaranya sebagai berikut :

1. Ian Gusti Jantan Ladita Galang (2021) dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul penelitian "*The Individuation Through Persona And Shadow on Sayaka Murata's*

Convenience Store Woman” yang sama-sama mengaplikasikan teori Carl Gustav Jung tentang proses individuasi diri yang dialami seseorang. Dalam penelitian skripsi yang dilakukan Ian mengidentifikasi adanya kondisi depresi yang mendorong tokoh mengalami proses individuasi dirinya. Tokoh Keiko yang dibahas mengalami perkembangan ego *shadow* sejak kecil yang menjadikannya pribadi pendiam hingga menemukan persona dirinya sebagai seorang gadis mini market. Kemudian tuntutan dari orang sekitar yang memaksa Keiko dari persona gadis mini market tersebut membuatnya tertekan hingga depresi. Hal tersebut menjadi langkah awal individuasi dirinya terjadi dan Keiko berusaha mencari jati dirinya hingga mengidentifikasi dirinya sebagai gadis mini market. Perbedaan yang terdapat, terletak pada karya sastra yang digunakan. Dalam penelitiannya, Ian menggunakan novel dari Sayaka Murata yang berjudul *Convenience Woman* sebagai objek penelitian sedangkan penulis menggunakan anime *Suzume no Tojimari*.

2. Asha Bardon (2023) dari *University of East Anglia* dengan penelitiannya yang berjudul “*Liminality, Connection, Disaster and Renewal: Shinto as a Narrative Force in the 2016-2022 Films of Shinkai Makoto and its Growing Popularity Outside Japan*”. Dalam penelitian tesis yang telah dilakukan, Bardon membahas tentang bagaimana nilai-nilai shinto terdapat dalam karya-karya Makoto Shinkai dan mampu meningkatkan popularitas karyanya di luar Jepang. Terdapat sedikit perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan, Dalam penelitian ini penulis berfokus pada analisis terhadap anime *Suzume no Tojimari* saja. Selain itu, penulis melakukan analisis dari sisi psikologi dengan dukungan konsep individuasi diri yang dikemukakan oleh Carl Gustav Jung. Sedangkan yang dilakukan Bardon ialah meneliti nilai-nilai ajaran Shinto pada karya Makoto Shinkai secara keseluruhan dan menjadikan anime *Suzume no Tojimari* hanya sebagai salah satu sampel saja. Namun penelitian yang dilakukan oleh Bardon cukup membantu penulis untuk memahami adanya unsur kepercayaan Shinto dalam anime karangan

Makoto Shinkai. Jika melihat pada anime *Suzume no Tojimari*, penelitian Bardon membantu penulis memahami keberadaan *Mimizu* (makhluk mitologi yang muncul dalam film).

3. Juliana Fonseca Quitora (2023) dari *Universidad de los Andes* dengan penelitian yang berjudul “*Wabi Sabi en Suzume no Tojimari: Análisis filmico y post-disaster Japan*”. Dalam penelitian skripsi yang dilakukan, Juliana menjadikan konsep wabi sabi dan representasi estetikanya yang dibedakan dalam konten visual, sebagai topik penelitian. Sedangkan penulis berfokus pada konsep individuasi diri yang dikemukakan oleh Carl Gustav Jung. Namun keduanya sama-sama menjadikan anime *Suzume no Tojimari* sebagai objek penelitian. Kedua konsep di atas menekankan pentingnya menerima ketidaksempurnaan. Wabi-sabi melihat ketidaksempurnaan sebagai keindahan alami, sementara individuasi diri mengharuskan penerimaan dan pemahaman aspek diri yang tidak sempurna untuk mencapai keutuhan diri (mengenal jati diri).

Ketiga penelitian yang disebutkan di atas memiliki relevansi dengan penelitian ini. Penelitian pertama memiliki kesamaan dari segi teori, yaitu dengan menganalisis menggunakan konsep individuasi diri oleh Carl Gustav Jung. Penelitian kedua dan ketiga memiliki kesamaan dari segi objek penelitian, yakni menggunakan anime *Suzume no Tojimari* sebagai objek penelitian. Ketiga penelitian tersebut turut berperan sebagai referensi bagi penulis untuk mengaplikasikan konsep individuasi diri dalam analisis anime *Suzume no Tojimari* karya sutradara Makoto Shinkai. Dengan demikian, penulis dapat menciptakan sudut pandang lain dalam melakukan analisis terhadap anime *Suzume no Tojimari*.

1.3 Identifikasi masalah

Berlandaskan pada latar belakang yang telah dibuat, penulis mengidentifikasi adanya beberapa masalah yang terdapat dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut :

- 1 Bencana tsunami di Miyagi, Jepang pada tahun 2011 menyebabkan timbulnya banyak korban jiwa serta menyisakan banyak reruntuhan bangunan yang terbengkalai. Akibatnya daerah Miyagi menjadi kawasan yang kehilangan populasi.
- 2 Adanya Onamazu (makhluk mitologi pemicu terjadinya gempa bumi yang dipercaya oleh orang Jepang).
- 3 Dalam film terdapat makhluk misterius bernama Mimizu yang merupakan representasi dari mitologi Onamazu yang dipercaya oleh orang Jepang.
- 4 Tokoh Suzume melalui halusinasinya melihat adanya Mimizu sebagai monster yang ingin menghancurkan Jepang dengan gempa bumi.
- 5 Suzume berusaha melindungi Jepang dari monster Mimizu, dengan cara menutup setiap pintu bencana di wilayah Kyushu, Ehime, Kobe, Tokyo, dan Miyagi.
- 6 Bencana yang terjadi menimbulkan trauma PTSD (*post traumatic stress disorder*) pada orang-orang yang kehilangan keluarganya, termasuk tokoh Suzume yang mengalami PTSD setelah ibunya tewas dalam bencana. Ia harus melakukan individuasi diri untuk sembuh dari PTSD yang diderita.

1.4 Pembatasan masalah

Penulis membatasi masalah penelitian pada proses individuasi diri yang terjadi pada tokoh Suzume dalam anime *Suzume no Tojimari* karya sutradara Makoto Shinkai dengan konsep individuasi diri oleh Carl Gustav Jung.

1.5 Rumusan masalah

Agar penelitian ini menjadi lebih terarah, maka penulis merumuskan adanya masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1 Bagaimanakah analisis unsur intrinsik dalam anime *Suzume no Tojimari* karya sutradara Makoto Shinkai?
- 2 Bagaimanakah proses individuasi diri yang dialami oleh tokoh Suzume dalam anime *Suzume no Tojimari* ditelaah dengan konsep individuasi diri oleh Carl Gustav Jung?

1.6 Tujuan penelitian

- 1 Memahami unsur intrinsik (tokoh dan penokohan, latar, alur) dalam anime *Suzume no Tojimari* karya sutradara Makoto Shinkai.
- 2 Memahami konsep individuasi diri pada tokoh Suzume dengan menggunakan teori Carl Gustav Jung.

1.7 Landasan teori

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori struktural sastra untuk menganalisis unsur intrinsik, dan teori psikoanalisis oleh Carl Gustav Jung mengenai konsep individuasi diri untuk menganalisis unsur ekstrinsik dalam anime *Suzume No Tojimari* karya sutradara Makoto Shinkai.

1.7.1 Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik karya sastra meliputi semua elemen yang ada dalam teks itu sendiri, seperti alur, penokohan, latar, dan lain-lain. Unsur intrinsik dapat ditemukan dan dianalisis langsung dari teks sastra tanpa harus melihat faktor-faktor di luar teks. Dalam penelitian ini penulis hanya akan berfokus pada unsur intrinsik yang mencakup tema, tokoh, latar dan alur yang terdapat dalam anime *Suzume No Tojimari* karya sutradara Makoto Shinkai.

1. Tokoh dan Penokohan

Widayanti (2020: 18) mendefinisikan penokohan sebagai gambaran pelaku melalui sifat, sikap, dan tingkah lakunya dalam cerita. Dalam sebuah karya sastra terutama anime, keberadaan tokoh sangat berperan penting untuk memandu penonton menyelami serangkaian peristiwa yang ada.

2. Alur

Widayanti (dalam Priyatni, 2020: 112) mendefinisikan bahwa alur merupakan serangkaian peristiwa yang memiliki hubungan sebab-akibat. Keberadaan alur sangat berperan penting, karena alur merupakan struktur rangkaian cerita yang akan menggerakkan jalannya cerita

3. Latar

Latar berperan sebagai tempat kejadian peristiwa. Dalam bukunya, Mulasih (2019: 49) berpendapat bahwa; tanpa adanya latar, sebuah cerita tidak akan terbentuk dan para penikmat karya sastra akan kesulitan dalam mengimajinasikan cerita yang terkesan hampa. Latar juga terbagi menjadi 3 golongan, yaitu :

- a) Latar tempat (lokasi dimana terjadinya peristiwa)
- b) Latar waktu (keterangan cerita terjadi pada waktu kapan)
- c) Latar sosial (mencakup kebiasaan hidup, adat istiadat, kepercayaan, pandangan hidup, cara berpikir dan berperilaku yang ditampilkan para tokoh dalam cerita)

1.7.2 Konsep Individuasi Diri-Carl Gustav Jung

(Rahmanillah, 2018, 157) mengungkapkan bagaimana Carl Jung menggambarkan Jiwa (*psyche*) manusia sebagai sesuatu hal yang kompleks. Yang di mana kepribadian sejati individu tidak hanya terekspresikan secara sadar, namun juga berasal dari dorongan-dorongan tersembunyi di alam bawah sadar. Jung menggambarkan jiwa (*psyche*) ke dalam tiga bagian:

1 *Conscious* (kesadaran)

Bagian ini merupakan tempat keberadaan Ego dan persona (sebuah arketipe citra seseorang atau topeng dirinya di mata publik).

2 *Personal unconscious* (ketidaksadaran pribadi)

Bagian ini berisikan muatan mengenai memori masa lalu, mimpi, trauma maupun konflik pengalaman pribadi yang dialami individu.

3 *Collective unconscious* (ketidaksadaran kolektif)

Bagian ini berisikan warisan budaya serta pengalaman manusia dari masa lampau yang direpresi (diabaikan karena cenderung menyebabkan trauma), mencakup motif dan simbol universal yang ditemukan dalam suatu budaya dan agama. Salah satu contoh ketidaksadaran kolektif yang Jung kemukakan ialah Arketipe (simbol universal yang timbul dari pikiran bawah sadar manusia).

Jung (dalam Danarto & Sulistyarningsih, 2019: 258-259) percaya bahwa setiap individu memiliki potensi untuk dapat memahami diri dan hidupnya secara

utuh, Jung mendefinisikan proses psikologis tersebut sebagai sebuah proses individuasi diri, yang merupakan sebuah perjalanan untuk mencapai realisasi diri, mencakup pemahaman diri, dan pengembangan identitas sejati. Proses individuasi diri bertujuan untuk mencapai keutuhan *psyche* dan mengintegrasikan muatan unik dalam diri individu (dalam Nurrohmah, 2018: 343). Proses individuasi akan terjadi dengan sendirinya namun, individu juga harus menyadari dan turut berperan aktif dalam berlangsungnya proses individuasi diri.

1.8 Metode penelitian

Dalam penelitian ini penulis menerapkan metode deskriptif analisis, yakni dengan mendeskripsikan permasalahan yang terjadi, kemudian melakukan analisis. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka melalui sumber data yang berasal dari buku teks, *e-book*, jurnal ilmiah, dan sumber lainnya. Kemudian pengolahan data yang dilakukan penulis adalah dengan cara menonton serta mencatat hal-hal yang penting di setiap adegan dalam anime *Suzume no Tojimari* karya sutradara Makoto Shinkai.

1.9 Manfaat penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat yang positif baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumbangan pengetahuan dalam penelitian sastra khususnya anime yang ditinjau dari sudut pandang psikologi mengenai proses individuasi diri berdasarkan teori Carl Gustav Jung.

2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan yang lebih luas tentang ilmu psikologi yang terkandung dalam sebuah karya sastra. Agar penikmat karya sastra dapat lebih selektif dalam melakukan suatu tindakan dan memperluas pemahaman tentang karakteristik orang lain di kehidupan nyata.

1.10 Sistematika penyusunan skripsi

Berikut merupakan gambaran dari sistematika penyusunan skripsi :

- Bab I Pendahuluan
Bab ini berisikan latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, permasalahan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penyajian skripsi.
- Bab II Kajian Pustaka
Bab ini membahas tentang struktural sastra untuk membahas unsur intrinsik yang terdiri dari (tokoh dan penokohan, latar, dan alur), dan membahas unsur ekstrinsik dengan teori psikoanalisa oleh Carl Gustav Jung mengenai konsep individuasi diri.
- Bab III Individuasi Diri Pada Tokoh Suzume dalam anime *Suzume No Tojimari*
karya Sutradara Makoto Shinkai.
Bab ini membahas analisis unsur intrinsik (tokoh dan penokohan, latar, dan alur) serta unsur ekstrinsik, yaitu analisis dengan menerapkan konsep individuasi diri dari Carl Gustav Jung untuk menelaah tokoh Suzume.
- Bab IV Simpulan
Bab ini berisikan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya.