

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra adalah sebuah karya yang tercipta dari hasil kreatifitas atau pengalaman pribadi sang pengarang. Sastra hadir sebagai bentuk pengekspresian dari pengalaman yang telah dilalui pengarang dengan proses imajinasi (Aminuddin, 2014:57). Dapat dikatakan bahwa karya sastra adalah karya yang murni dikarang atau diciptakan dari tangan manusia. Karya sastra juga memiliki unsur intrinsik yang bertujuan untuk meningkatkan minat, meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra, serta memotivasi pembaca dalam berpikir kritis (Yanti & Neisya, 2021). Unsur ini merupakan unsur pembangun yang ada di dalam karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur intrinsik yang dimaksud adalah latar, tokoh dan penokohan, sudut pandang, amanat, dan gaya bahasa. Berbeda dengan sastra, studi sastra adalah cabang ilmu pengetahuan karena seorang penelaah sastra harus dapat menelaah dan menerjemahkan pengalaman sastranya ke dalam bahasa ilmiah dan harus dapat menjabarkannya menggunakan uraian yang jelas dan rasional (Wellek & Warren, 2014:3). Karya sastra memiliki jenis-jenis berupa fiksi dan non fiksi, untuk fiksi pada umumnya yaitu puisi, prosa, cerpen, novel, dan drama. Anime sebagai karya sastra dapat dikategorikan ke dalam bentuk karya sastra fiksi drama.

Definisi anime merujuk dari artikel *What Is Anime? A Guide to the Definition and Style* yang diterbitkan oleh No Film School (2021), anime merupakan sebuah gaya (*style*) animasi yang berasal dari Jepang, dan biasanya memiliki grafik yang berwarna, karakter yang enerjik, serta orientasi cerita aksi dan petualangan. Craig Norris dalam *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture* (2009) mendefinisikan anime sebagai sebuah cakupan dari luasnya animasi Jepang yang telah identik dan menjadi budaya visual dan estetika Jepang yang khas bagi para pakar budaya dan komentator di seluruh dunia. Sedangkan dalam artikel yang ditulis oleh Digital Hollywood (2023) anime merupakan:

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分けはありません。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。

*Nihon de wa animēshon no koto wo 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*

Terjemahan:

Di negara Jepang kata animasi disingkat menjadi kata anime, tetapi tidak ada perbedaan yang dalam penyebutan animasi dengan anime. Namun di luar negara Jepang, animasi yang berasal dari Jepang disebut dengan anime dan yang bukan berasal dari Jepang disebut dengan animasi.

Anime sering kali dikaitkan dengan budaya populer (*pop culture*) dari negara Jepang dan kini menjadi salah satu industri terbesar ke-3 yang untuk kegiatan ekonomi ekspor bagi Jepang (Saikia, 2023). Mengingat kini anime sudah semakin dikenal di khalayak banyak dan tidak hanya di kalangan *otaku* atau orang-orang yang menyukai budaya populer Jepang saja. Salah satu bukti dari ketenaran anime adalah mulai banyak tersedia layanan *streaming* legal yang menampilkan anime baik dengan *subtitle* atau yang sudah langsung berbahasa Indonesia dan Inggris. Beberapa contoh layanan *streaming* yang menyediakan tontonan anime adalah kanal Muse Indonesia di YouTube, Netflix, dan IQIY.

Namun, ketika berbicara mengenai anime sebagai sebuah karya sastra maka yang sebenarnya ditelaah dari anime sebagai objek studi karya sastra adalah cerita kreatif dan unsur-unsur intrinsik yang dimiliki oleh anime (Lefler, 2023). Seperti sebuah novel anime juga memiliki unsur-unsur tokoh, latar, alur, tema, dsb sehingga memungkinkan untuk ditelaah lebih dalam. Penelitian kali ini, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan menggunakan anime *86 -Eighty Six-* dan tokoh Lena sebagai objek penelitian. Anime *86 -Eighty Six-* merupakan adaptasi novel ringan dengan judul yang sama karya Asato Asato dan diilustrasikan oleh Shirabii. Anime ini diproduksi oleh studio animasi Jepang A-1 Picture dan disutradarai oleh Toshimasa Ishii yang tayang pada tahun 2021 (IQIY, 2021). Anime *86 -Eighty Six-* tayang dengan total 23 episode yang terbagi menjadi 2 bagian. Bagian 1 terdiri dari 11 episode dan tayang pada April-Oktober 2021,

sedangkan bagian 2 terdiri dari 12 episode dan tayang pada Oktober-Maret 2022.

Asato Asato, nama asli Asakura Toru, adalah novelis wanita yang pertama kali mengawali karirnya dengan menulis saat dia masih duduk di bangku SMP. Pada awalnya dia menulis novel ringan untuk target pembaca perempuan, namun di tahun 2014 beliau dapat masuk di ronde ke-3 dalam penghargaan *Degenki Novel Prize* ke-21 bagian cerita pendek. Sejak saat itu dia menerima dorongan untuk menulis novel yang unik dan lain dari yang biasanya oleh *Degenki Publishing House*. Asato kemudian menulis novel ringan *86 -Eighty-Six-* yang terinspirasi dari perang drone di kehidupan nyata dan *sci-fi* horor. Baik dalam novel ringan maupun anime, *86 -Eighty Six-* mengangkat tema isu sosial yang membahas rasisme terhadap suatu ras manusia, perbudakan manusia, dan adanya tentara anak-anak yang dipaksa bertarung di medan perang. Pada penelitian ini penulis akan membahas kondisi disonansi kognitif yang dialami oleh tokoh Lena.

Disonansi kognitif adalah kondisi psikologis di mana seorang individu akan merasakan sebuah perasaan yang janggal/mengganggu ketika ia melakukan hal yang bertentangan dengan kepercayaannya (West & Turner, 2014:137). Teori Disonansi Kognitif pertama kali dicetuskan oleh Leon Festinger, seorang psikolog asal Amerika, pada tahun 1957 melalui bukunya yang berjudul *A Theory of Cognitive Dissonance* (Wahyuningsih, 2012:2). Penulis melihat penelitian dengan topik disonansi kognitif umumnya dilakukan berdasarkan pada penelitian tingkah laku sosial manusia. Penulis tertarik untuk meneliti kondisi disonansi kognitif karena melihat masih minimnya topik penelitian di bidang sastra. Tokoh Lena menunjukkan adanya disonansi kognitif sehingga penulis tertarik menelaah lebih dalam dengan menggunakan teori Leon Festinger sebagai objek penelitian kali ini.

Anime *86 -Eighty Six-* bercerita tentang negara Republik San Magnolia yang tengah berperang melawan pasukan robot Legion dari negara Giadian Empire yang telah berlangsung selama 9 tahun. Terdapat dua kelompok ras utama di dalam negara ini. Ras yang dominan dan memerintah negara Republik San Magnolia adalah ras Alba dengan ciri rambut dan mata perak dan kulit putih, sedangkan kaum minoritas adalah mereka yang bukan ras Alba. Kaum ras bukan Alba ini kemudian ditempatkan di kamp konsentrasi di “Distrik 86” yang menjadikan julukan mereka

sebagai “Eighty Six”. Untuk bertahan dari serangan robot Legion, negara Republik San Magnolia kemudian memperbudak Eighty Six menjadi sebuah “prosesor” untuk menjalankan kendaraan perang Juggernaut yang dianggap sebagai *drone* nirawak. Prosesor adalah istilah yang dipakai militer Republik untuk menyebut pilot Eighty Six yang mengendarai Juggernaut.

Mayor Vladilena Millizé atau dipanggil “Lena” merupakan seorang bangsawan Alba dan perwira muda yang ditugaskan menjadi *handler*, orang yang memobilisasi sebuah skuadron Juggernaut, untuk skuadron Spearhead dari Frontline Timur. Skuadron Spearhead beranggotakan para Eighty Six veteran yang dipimpin oleh Shinei Nouzen dengan julukan “The Undertaker” sebagai kapten mereka. Lena digambarkan sebagai tokoh yang optimis, ramah, dan berempati tinggi kepada para Eighty Six. Rasa empati miliknya berasal dari keyakinan bahwa Eighty Six merupakan kelompok yang pantas diperlakukan sebagai manusia setara dan tidak pantas menerima diskriminasi. Keyakinan ini sangat berbeda dengan para perwira Alba lain yang bersikap rasis terhadap Eighty Six karena menganggap mereka sebagai hewan akibat dari propaganda yang digunakan oleh negara mereka.

Namun bertolak belakang dengan keyakinannya, tugasnya sebagai *handler* mewajibkan Lena untuk memimpin skuadron Juggernaut yang sering kali membunuh Eighty Six saat bertempur di garis depan perang ketika melawan Legion. Mengetahui hal ini membuat Lena merasakan rasa bersalah dan kesedihan selama menjalankan tugasnya sebagai perwira di Republik San Magnolia. Melihat kondisi psikologis dari tokoh Lena yang dijelaskan di atas penulis kemudian tertarik untuk menelitinya dengan menggunakan pendekatan teori disonansi kognitif.

Istilah “disonansi” memiliki arti sebuah keadaan di mana elemen-elemen kognisi seseorang saling bertolak belakang sehingga menyebabkan perasaan negatif. Teori ini menjelaskan bahwa kesadaran seseorang terdiri dari elemen-elemen kognisi dan jika mengalami hubungan yang tidak selaras maka akan mengakibatkan perasaan seperti janggal, aneh, tidak puas, dan penasaran (Wahyuningsih, 2012:144). Asumsi dasar teori ini mengungkapkan bahwa setiap manusia menginginkan keselarasan atau “konsonansi” sehingga jika mengalami keadaan disonansi maka hal tersebut akan mendorong manusia untuk berusaha mencapai

keselarasan antara elemen kognitif miliknya (Sarwono, 2008:115). Penulis kemudian melihat adanya gejala-gejala disonansi dalam tokoh Lena yang kemudian menjadi motivasi dirinya mencari cara untuk mencapai keselarasan (konsonansi). Untuk mengkaji permasalahan ini lebih dalam, penulis akan menelaah unsur-unsur intrinsik yang membangun penggambaran gejala disonansi kognitif ini di dalam tokoh Lena.

Berdasarkan paparan di atas, penulis akan mencoba menganalisis anime *86 -Eighty Six-* karya sutradara Toshimasa Ishii dengan menitikberatkan pada psikologis tokoh Lena yang menggambarkan keadaan disonansi kognitif. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk mengambil judul penelitian “Disonansi Kognitif Tokoh Lena Dari Anime *86 -Eighty Six-* Karya Sutradara Toshimasa Ishii”.

1.2 Penelitian yang Relevan

Penulis perlu mencari penelitian-penelitian dengan topik yang relevan yang akan membantu penulis untuk mengetahui perkembangan topik yang sedang diteliti sehingga penelitian yang dilakukan dapat menambah pengetahuan masyarakat luas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian penulis adalah sebagai berikut.

1. Kurniawan, I. & Pratama, D. A. (2023) dalam artikel yang dimuat dalam jurnal *Penelitian Ilmu Sosial dan Eksakta* Volume: 3, Nomor 1, 2023 yang berjudul *Analisis Pesan Moral dan Altruisme pada Tokoh Lena (Vladilena Milizé) dalam Anime Eighty Six* yang ditayangkan pada tahun 2021. Artikel ini membahas tentang kepribadian altruistik yang dimiliki Lena saat mendukung manusia *Eighty Six* di kala mereka mengalami diskriminasi sosial. Metode yang digunakan adalah deskripsi analitik dengan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce yang ditelaah dengan adanya tanda, objek dan interpretan. Kurniawan & Dimas menyimpulkan bahwa Lena rela melakukan apapun demi membantu manusia *Eighty Six* meskipun akan mencelakai dirinya sendiri sebagai bentuk kepribadian altruistik yang dimilikinya. Persamaan yang dimiliki

oleh penelitian Kurniawan & Pratama dengan penelitian penulis adalah sumber data yaitu anime *86 -Eighty Six-* dan objek penelitian tokoh Lena. Perbedaan pada penelitian penulis saat ini adalah topik penelitian yang membahas disonansi kognitif pada tokoh Lena.

2. Alkindi, D.M (2021) dari Universitas Soedirman dengan judul *Representasi Rasisme dalam Anime 86 -Eighty Six- Karya Sutradara Toshimasa Ishii (Kajian Semiotika Roland Barthes)*. Penelitian yang dilakukan oleh Alkindi berfokus pada isu-isu rasisme yang terdapat dalam anime *86 -Eighty Six-* karya sutradara Toshimasa Ishii. Pengumpulan data menggunakan teknik simak catat dan menggunakan pendekatan semiotik dari Roland Barthes yang terdiri atas makna denotatif, makna konotatif, dan mitos dari data yang dianalisis. Hasil penelitian menunjukkan adanya dua bentuk representasi rasisme yang ada dalam anime *86 -Eighty Six-* yaitu dalam bentuk verbal dan nonverbal, serta bentuk mitos yang ada dalam representasi ini. Persamaan yang dimiliki oleh penelitian Alkindi dengan penelitian penulis adalah sumber data dan objek penelitian yaitu anime *86 -Eighty Six-*. Perbedaan pada penelitian saat ini adalah dari penggunaan teori Leon Festinger dan topik penelitian yang penulis ambil.
3. Blair (2020) dari Universitas Diponegoro Semarang berjudul *Disonansi Kognitif pada Tokoh Kenji dalam Novel In The Miso Soup Karya Ryu Murakami*. Di dalam penelitian ini Blair menggunakan pendekatan struktural untuk menganalisis unsur intrinsik karya sastra dan psikologi sastra untuk menganalisis disonansi kognitif. Penelitian ini membahas tentang unsur-unsur intrinsik dari novel *In The Miso Soup* Karya Ryu Murakami dan tokoh Kenji yang digambarkan mengalami disonansi kognitif yang dilihat dari inkonsistensi logikanya. Persamaan yang dimiliki oleh Blair adalah sama-sama menggunakan teori Disonansi Kognitif Leon Festinger. Perbedaan pada penelitian penulis saat ini adalah sumber data primer yang menggunakan anime *86 -Eighty Six-* karya sutradara Toshimasa Ishii.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah yang ada dalam objek penelitian sebagai berikut:

1. Sistem klasifikasi dalam sosial masyarakat yang ditentukan berdasarkan ras manusia yang kemudian menjadi dasar bagi manusia ras Alba untuk mendiskriminasi kelompok Eighty Six.
2. Perang 9 tahun yang berkelanjutan dengan Legion dari negara Giadian Empire menjadi pemicu kebijakan diskriminatif ekstrim yang dilakukan oleh pemimpin Republik San Magnolia kepada para Eighty Six.
3. Eighty Six mengalami diskriminasi sosial sebagai minoritas dari ras Alba yang kemudian diperbudak untuk berperang dengan mengeluarkan propaganda bahwa mereka bukanlah ras manusia.
4. Adanya peran kondisi lingkungan sosial tokoh Lena pada yang menjadi salah satu faktor dirinya mengalami disonansi kognitif saat menjalankan tugasnya sebagai perwira mayor.
5. Adanya gejala disonansi kognitif yang dialami oleh Lena akibat menjalankan tugas dan kewajibannya sebagai perwira mayor dan pemimpin skuadron Juggernaut beranggotakan Eighty Six.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas penulis kemudian membatasi permasalahan penelitian ini seputar penggambaran tentang disonansi kognitif yang dialami oleh tokoh Lena dari *86 -Eighty Six-* bagian 1 & 2. Untuk menganalisis lebih lanjut penulis akan menggunakan pendekatan struktural karya sastra oleh Burhan Nurgiyantoro untuk menelaah unsur intrinsik dari karya sastra dan psikologi sastra berdasarkan teori Disonansi Kognitif oleh Leon Festinger.

1.5 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah unsur intrinsik dalam anime *86 -Eighty Six-* karya sutradara Toshimasa Ishii?

2. Bagaimanakah peristiwa-peristiwa yang dialami Lena yang menyebabkan adanya kondisi disonansi kognitif dirinya?
3. Bagaimanakah penggambaran kondisi disonansi kognitif yang Lena alami serta bagaimana caranya untuk mengatasi kondisi tersebut?

1.6 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang tertera di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Memahami unsur-unsur intrinsik yang ada pada anime *86 -Eighty Six-*.
2. Mengetahui macam-macam peristiwa yang dialami Lena yang menyebabkan adanya disonansi kognitif miliknya.
3. Untuk mengetahui dan memahami penggambaran kondisi disonansi kognisi yang Lena alami serta bagaimana cara dia mengatasi kondisi tersebut.

1.7 Landasan Teori

Landasan teori memuat teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian. Adapun kegunaan teori adalah untuk membuat kerangka teori dalam penelitian untuk menganalisis masalah dan menyelesaikan penelitian ini. Landasan teori yang penulis gunakan terdiri dari pendekatan struktural dan pendekatan psikologi sastra yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1.7.1 Pendekatan Struktural Karya Sastra

Penulis menggunakan teori pendekatan struktural karya sastra. Nurgiyantoro (2018:37) untuk menganalisis unsur-unsur intrinsik yang ada di dalam anime *86 -Eighty Six-*. Nurgiyantoro (2018:37) menuliskan bahwa kajian struktural karya sastra menitikberatkan keterpaduan antar unsur karena hal inilah yang menentukan totalitas dan keberhasilan sebuah karya sastra. Menganalisa struktur karya sastra menjadi hal yang sangat penting bagi penelitian sastra. Pada umumnya struktur karya sastra dapat dibedakan menjadi dua garis besar yaitu unsur ekstrinsik dan intrinsik (Nurgiyantoro, 2018:33).

1.7.2 Disonansi Kognitif Leon Festinger

Psikologi sastra adalah pendekatan di mana suatu karya sastra dilihat sebagai sebuah cerminan dari proses aktivitas kejiwaan (Minderop, 2018:54). Psikologi sastra tidak bermaksud untuk memecahkan masalah-masalah dalam psikologi namun bertujuan untuk lebih memahami aspek-aspek kejiwaan di dalam karya sastra melalui pemahaman terhadap tokoh (Ratna dalam Minderop, 2018:34). Berdasarkan hal-hal tersebut untuk memahami lebih jelas aspek psikologis dari tokoh Lena, penulis kemudian menggunakan teori Disonansi Kognitif yang dipopulerkan oleh Leon Festinger.

Disonansi kognitif adalah merupakan sebuah perasaan yang tidak seimbang ketika orang menemukan diri mereka melakukan sesuatu yang tidak sesuai dengan kepercayaan mereka, atau mempunyai sebuah pendapat yang tidak sesuai dengan pendapat mereka yang lain (West & Turner, 2014:137). Ada perasaan yang tidak nyaman ini kemudian akan memotivasi orang untuk mengambil langkah demi mengurangi ketidaknyamanan tersebut.

1.8 Metode Penelitian

Sebelum penulis melakukan dan melanjutkan penelitian penulis diharuskan untuk menetapkan metode penelitian yang akan dipakai selama penelitian. Menurut Sugiyono dalam Amruddin, dkk. (2022:4) metode penelitian dijelaskan sebagai cara ilmiah mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Maksud dari cara ilmiah adalah penelitian akan dilakukan berdasarkan ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris, dan sistematis.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif analisis dengan sumber data primer anime *86 -Eighty Six-* karya sutradara Toshimasa Ishii. Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah teknik simak dan mencatat. Penulis mengambil data-data yang diperlukan dari anime selama kurun waktu kurang lebih 2 minggu. 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 memiliki dua manfaat penelitian yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat dan memberikan dan memberikan wawasan baru dalam studi kesusastraan Jepang dalam kajian psikologi sastra. Penulis berharap penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian lain, khususnya bagi yang menggunakan teori disonansi kognitif dari Leon Festinger.

2. Manfaat Praktis

Mengingat istilah disonansi kognitif masih cukup asing, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang baik mengenai kondisi disonansi kognitif berdasarkan teori Leon Festinger dan tokoh Lena dari anime *86 -Eighty Six-* bagi penulis maupun pembaca. Pada penyusunan penelitian ini penulis juga menemukan pengetahuan baru mengenai kondisi disonansi kognitif dari mulai penyebab, gejala yang dialami, hingga cara mengurangnya. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi di dalam lingkup kelas metode penelitian seminar kesusastraan dalam Universitas Darma Persada.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Skripsi ini disusun dalam empat bab dan setiap bab terdiri dari beberapa sub bab. Berikut ini adalah penjelasannya:

Bab I Pendahuluan, pada bab ini penulis menjelaskan tentang permasalahan skripsi yang berisikan tentang latar belakang penelitian, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penyusunan skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, pada bab ini penulis akan memuat teori yang penulis gunakan dalam penelitian ini. Sub-bab pada bab ini akan menjabarkan tentang teori pendekatan struktural karya sastra, teori psikologi sastra, dan teori disonansi kognitif dari Leon Festinger.

Bab III Disonansi Kognitif Pada Tokoh Lena dari Anime 86 -Eighty Six- Karya Sutradara Toshimasa Ishii, dalam bab ini penulis akan melakukan analisis mengenai kondisi disonansi kognitif pada tokoh Lena dari anime 86 -Eighty Six- karya sutradara Toshimasa Ishii.

Bab IV Simpulan, bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian ini.

