

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra merupakan hasil kegiatan kreatif manusia maupun ekspresi berupa karya tulis atau lisan sesuai gagasan, pendapat, pengalaman sampai ke perasaan pada bentuk yang imajinatif. “Sastra merupakan ungkapan pribadi manusia yang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, keyakinan dalam suatu bentuk gambaran kongkret yang membangkitkan pesona dalam alat bahasa” (Sumardjo & Saini, 1997:3).

Sastra lisan dalam kehidupan masyarakat di Indonesia sudah lama dihasilkan, Maupun dari sudut pandang kualitas dan dari segi kuantitas sastra lisan di Indonesia sangat beragam, dan selain sastra lisan adapula sastra tulis, meskipun pada jumlah yang terbilang sedikit, kita jumpai juga pada beragamsuku bangsa di Indonesia yang memberikan dampak yang besar terhadap perkembangan sastra adalah sastra tulis Jawa kuno yang mempengaruhi perkembangan sastra di daerah lain seperti sastra Sunda, Madura, Bali dan Sasak yang semuanya memakai tradisi huruf yang sama dengan sastra Jawa (Teew, 1982:10; Atar, 2014:3)

Sastra modern, kumpulan dan karakter sastra yang ada dari awal abad kedua puluh umumnya digolongkan kedalam sastra modern. Berbeda dengan karya tradisonal karena sastra modern telah menggunakan berbagai tema, variasi rupa, lalu memakai bahasa yang menjadi asal muasal bahasa Indonesia.

Hasil dari sastra disebut dengan karya sastra, karya sastra diekspresikan oleh manusia dalam bentuk pengalaman, pikiran, perasaan, konsep, nafsu, dan

keyakinan pada bentuk ilustrasi kehidupan yang dapat digunakan untuk membangkitkan pesona menggunakan alat bahasa serta dideskripsikan pada bentuk tulisan. “Pada hakikatnya karya sastra merupakan cerminan kehidupan masyarakat, namun dari segi estetika memberikan pelajaran dan kemungkinan bagi permasalahan yang muncul dalam masyarakat” (Djojuroto, 2006:58).

Karya sastra khususnya film animasi mempunyai tokoh-tokoh yang sentral dalam membentuk sebuah cerita. Film animasi adalah salah satu karya sastra selain prosa, puisi dan drama. Film animasi adalah karya sastra yang terbentuk dari banyak unsur. Secara umum, bentuk struktur pada film animasi erat kaitannya dengan struktur karya sastra, yaitu dibentuk oleh unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik, salah satu bentuk film animasi adalah anime. “Anime merupakan animasi khas Jepang yang identik dengan gambar dan penuh warna yang memperlihatkan tokoh-tokoh di berbagai macam lokasi dan cerita” (Aghina, 2012). “Anime dijabarkan dengan tiga huruf katakana yaitu, a, ni, me (アニメ) yaitu bahasa serapan yang diambil dari bahasa Inggris, animation, yang dibacakan dengan *anime-shon*” (Munir, 2013:304). Kartun Jepang atau lebih dikenal dengan anime ini bisa dinikmati oleh berbagai kalangan baik anak muda maupun orang dewasa.

Analisis karya sastra dapat memakai kajian psikologi sastra. Psikologi dan sastra sangat kuat hubungannya sebab keduanya mempelajari hal yang sama yaitu tentang perilaku dan kehidupan manusia. “Psikologi berasal dari kata Yunani yaitu *psyche* yang berarti jiwa dan *logos*, yang berarti ilmu. Artinya, psikologi adalah ilmu jiwa, atau ilmu yang menyelidiki dan mempelajari perilaku manusia” Atkinson (dalam Minderop, 2011:3).

Endraswara (Minderop, 2011:2) mengungkapkan “Penelitian Psikologi Sastra berperan penting dalam memahami sastra, karena psikologi sastra menggali lebih dalam aspek kepribadian dan peneliti tentang perkembangan masalah kepribadian. Memberikan umpan balik kepada peneliti tentang masalah perwatakan yang berkembang, dan bermanfaat untuk menganalisis karya sastra yang erat kaitannya dengan masalah psikologi”.

Anime juga berkaitan dengan kepribadian dan konflik batin yang dialami tokoh pada anime karena memiliki cerita yang berbeda-beda. Salah satu anime yang akan dibahas adalah anime Tokyo ghoul yang dimana tokoh utama anime ini memiliki kepribadian dan konflik batin yang menarik untuk dibahas.

Anime *Tokyou Ghoul* karya Sui Ishida yang menceritakan tentang seorang mahasiswa biasa yang bernama Kaneki Ken. Tetapi semuanya berubah setelah pertemuannya dengan Rize Kamishiro. Rize adalah seorang perempuan yang cantik, tetapi ia menyembunikan sebuah rahasia yang mengerikan fakta Rize adalah seorang ghoul, yaitu makhluk berperawakan seperti manusia yang memiliki kekuatan diluar akal sehat yang bertahan hidup menggunakan cara membunuh serta memakan manusia. Pada saat kencan Kaneki dan Rize berlangsung, ada sebuah kecelakaan yang melibatkan pasangan itu, dalam insiden tersebut Rize meninggal di tempat, sedangkan Kaneki dalam keadaan kritis dan dilarikan ke rumah sakit, banyak organ dalam Kaneki yang hancur karena kecelakaan tersebut, sehingga dokter yang menangani kaneki mentransplantasikan organ dalam Rize kepada Kaneki, sehingga hal itulah yang menyebabkan Kaneki menjelma sebagai ghoul serupa dengan Rize. Permulaan hidupnya menjadi ghoul, Kaneki sepenuhnya tidak mampu mengakui kenyataan tentang dirinya yang sudah

berubah menjadi ghoul karena sangat sulit baginya untuk berburu dan memakan daging manusia. Terlepas dari hal itu, Kaneki juga wajib berjuang dan bertahan menghadapi CCG (Commission of Counter Ghoul), organisasi pemburu ghoul. Hal inilah yang menjadi landasan penulis untuk mempelajari mengenai kepribadian dan konflik batin yang dialami Kaneki Ken pada awal kehidupannya sebagai seorang ghoul. Untuk itu penulis akan meneliti dengan judul “Kepribadian dan Konflik Batin Tokoh Utama Kaneki Ken dalam Anime *Tokyo Ghoul* Karya Sui Ishida”.

Alasan peneliti lebih memilih menggunakan anime ketimbang manga sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah melalui anime penulis dapat menggambarkan lebih dalam bagaimana kepribadian dan konflik batin yang dialami oleh tokoh utama Kaneki Ken yang dihadirkan pada anime *Tokyo Ghoul*. Karena pada manganya sendiri banyak adegan yang dirubah saat dianimasikan menjadi anime, serta saat diadaptasikan menjadi anime ekspresi yang diperlihatkan tokoh saat mengalami konflik terasa lebih realistis. Selain itu ada faktor pendukung lain yang membuat penulis menjadikan anime ini menjadi sumber data yaitu, pada saat awal perlisannya anime *Tokyo Ghoul* memuncaki *The New York Best Seller* dan telah terjual sebanyak 34 juta volume diseluruh dunia pada awal penayangan anime tersebut. Berikut merupakan contoh data yang menunjukkan terjadinya konflik batin yang dialami tokoh utama Kaneki dalam anime *Tokyo Ghoul*.

ヒデ : カネキ、お前ちゃんと飯くてるか
 カネキ : へええ
 ヒデ : 顔をやばいぜ、糾問くをねっと体もたねぞ。

カネキ : 昔からそうだった、ヒデは妙なことで、感がするといんだ、人の気持ちちがわかりすぎるから、相手何もきずかない振りをして、僕はきずかってくれる。もし僕は人間ではなくなったら、もう一緒にあることもなくなってしまうのか？

Hide : *Omae chanto meshikuteruka?*

Kaneki : *Hee*

Hide : *Kaori wo yabai ze, kyuumon ku wo netto karada mo ta nezo*

Kaneki : *Mukashi kara soudatta, Hide wa myounatta koto de, kangaasuru to in da, hito no kimoichi ga wakari sugiru kara, aite nani mo kizukanai furi wo shite, boku wa kizukattekeruru. Moshi, boku wa ningen denakunattara, mou isshoni aru koto mo nakunatteshimau no ka?*

Hide : Apakah kau makan dengan teratur?

Kaneki : Eh?

Hide : Wajah mu terlihat lesu, kau harus makan atau kau akan sakit.

Kaneki : Dia dari dulu selalu seperti itu, Hide orang yang peka dalam beberapa hal, dia sangat peka terhadap orang lain, jadi, dia pura-pura tidak mengetahui apapun. Jika aku berhenti menjadi manusia, apakah kami tidak bisa bersama lagi?

(Tokyo Ghoul, episode 2, menit 8:50-9:20)

Berdasarkan cuplikan dialog diatas, kepribadian Kaneki yang dipengaruhi oleh id terlihat dari rasa cemasnya karena takut kehilangan sahabatnya. Membuat struktur kepribadian yang dimiliki Kneki bergerak, sehingga *id* yang dimiliki Kaneki sangat dominan Kaneki tetap ingin dapat berteman dengan Hide walaupun dirinya sudah berubah menjadi Ghoul. Ini terlihat pada kalimat pernyataan Kaneki “*moshi, boku wa ningen denakunattara, mou isshoni aru koto mo nakunatteshimau no ka?*” dari saat itu Kaneki merahasiakan keadaan yang sedang menyimpannya. Kaneki sangat tidak ingin kehilangan Hide yang merupakan perwujudan dari *id* lalu *ego* mengikuti kehendak *id* yaitu dengan tetap merahasiakan kebenaran bahwa Kaneki bukan lagi manusia. Sehingga membuat *ego* terus mengikuti keinginan dari *id* yang dimiliki Kaneki dan mengesampingkan *superego* dengan tetap merahasiakan kebenaran tentang dirinya dari Hide. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori psikoanalisis

Sigmund Freud untuk menganalisis struktur kepribadian tokoh utama yaitu *id*, *ego* dan *superego* serta konflik batin yang dialami oleh Kaneki menggunakan teori psikoanalisis dari Kurt Lewin. Berdasarkan latar belakang yang penulis paparkan diatas penulis tertarik mengambil judul “Kepribadian dan Konflik Batin Tokoh Utama Kaneki Ken Dalam Anime Tokyo Ghoul Karya Sui Ishida”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan seperti di atas rumusan masalah yang akan dibahas sebagai berikut.

1. Bagaimana struktur kepribadian tokoh utama Kaneki Ken dalam anime Tokyo Ghoul karya Sui Ishida?
2. Bagaimana konflik batin yang dialami oleh tokoh Kaneki Ken dalam anime Tokyo Ghoul karya Sui Ishida?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang dikemukakan oleh penulis maka adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui struktur kepribadian tokoh utama Kaneki Ken dalam Anime Tokyo Ghoul karya Sui Ishida.
2. Menemukan konflik batin yang dialami oleh tokoh Kaneki Ken dalam anime Tokyo Ghoul karya Sui Ishida.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu luas, maka diperlukan pembatasan ruang lingkup dalam pembahsaan. Hal ini bertujuan supaya masalah tidak terlalu luas dan berkembang jauh sehingga penulis bisa lebih terarah dan fokus menyajikan

pembahasan. Penelitian ini terfokuskan pada konflik batin yang dialami tokoh Kaneki Ken pada anime *Tokyo Ghoul* (Anime season 1) karya Sui Ishida menggunakan teori psikologi kepribadian Sigmund Freud dan teori Psikoanalisis Kurt Lewin.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis yaitu:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Skripsi ini diharapkan dapat meningkatkan minat pemerhati sastra mengenai anime Jepang dan dapat menambah wawasan baru mengenai psikologi sastra dalam anime *Tokyo Ghoul* untuk dijadikan bahan referensi lebih lanjut dalam objek penelitian berupa anime.

1.5.2 Manfaat Praktis

Skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pecinta animasi *Tokyo Ghoul* dari perspektif psikologi sastra. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan ide atau gagasan kepada pembaca dalam menggunakan teori Sigmund Freud dan Kurt Lewin untuk memahami unsur-unsur yang terkandung dalam karya sastra berupa anime.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KONSEP, DAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka ialah ulasan tentang penelitian terdahulu yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang berupa skripsi, proposal, tesis, jurnal, artikel yang mempunyai keterkaitan dengan penelitian ini. Berdasarkan data-data yang sudah berhasil dikumpulkan terdapat sejumlah penelitian terdahulu yang menganalisis karya sastra menjadi objek penelitiannya menggunakan kajian psikologi sastra yaitu sebagai berikut.

Hartuti (2017), meneliti mengenai “Kepribadian Tokoh utama dalam Cerpen Hashire Merosu 「走れメロス」 Karya Dazai Osamu” Skripsi tadi bertujuan untuk mendeskripsikan kepribadian tokoh utama dan faktor-faktor yang mempengaruhi kepribadian tokoh utama dalam cerpen Hashire merosu (走れメロス) karya Dazai Osamu. dengan memakai teori psikologi milik Carl Gustav Jung. Hartuti menemukan bahwa kepribadian karakter tokoh utama Melos terdapat sembilan karakter dalam diri Melos serta faktor-faktor yang mensugesti kepribadian tokoh utama Melos yaitu sesuai faktor ketidaksadaran pribadi dan ketidaksadaran kolektif. Persamaan penelitian Hartuti dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tentang kepribadian, sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada objek yang dikaji dan teori yang digunakan. Dimana Hartuti menggunakan cerpen Hashire Merosu sedangkan peneliti menggunakan anime Tokyo Ghouls sebagai objek yang dikaji dan menggunakan teori Sigmund Freud. Manfaat dari skripsi milik Hartuti yaitu dapat menambah

wawasan peneliti mengenai teori psikologi milik Carl Gustav Jung dan dapat dijadikan sebagai referensi.

Lilik (2019) dalam skripsinya berjudul “Konflik Batin Tokoh Utama Anime *Death Note* Karya Tsugumi Ohba” yang membahas konflik batin tokoh utama mengenai beberapa hal yang memicu kejiwaan tokoh utama terganggu, sebagai akibatnya melakukan berbagai cara dalam menggapai tujuannya serta berbagai perbuatan sebagai bentuk pertahanan diri. Dari masalah tersebut Lilik menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud untuk membahas permasalahannya. Persamaan skripsi Lilik dengan penelitian ini yaitu membahas konflik batin yang dialami oleh tokoh utama. Dan perbedaannya yaitu pada objek yang dikaji dan teori yang digunakan, dimana Lilik menggunakan Anime *Death Note* Karya Tsugumi Ohba sebagai objek kajian dan teori Sigmund Freud untuk membahas permasalahannya, sedangkan pada penelitian ini menggunakan Anime *Tokyo Ghoul* Karya Sui Ishida sebagai objek yang dikaji dan menggunakan teori psikodinamika Kurt Lewin.

Shofwati (2018) dalam skripsinya berjudul “Konflik Batin Dua Tokoh Utama Novel *Utshukushisa to Kanashimi to* Karya Yasunari Kawabata: Kajian Psikologi Sastra”. Dalam analisisnya memfokuskan pada unsur intrinsik pada novel *Utshukushisa to Kanashimi to*, serta konflik batin dua tokoh utama dengan teori psikologi sastra. Shofwati memakai teori konflik batin Kurt Lewin. Hasil penelitian Shofwati memaparkan bahwa kedua tokoh utama mengalami konflik batin mendekat-mendekat, mendekat-menjauh, serta menjauh-menjauh. Konflik batin yang dialami oleh tokoh Otoko secara umum dikuasai oleh karakter atau pembawaan Otoko yg setia. Ada juga konflik batin yang dihadapi tokoh Oki ditentukan oleh karakter atau pembawaan Oki yaitu seseorang mata keranjang.

Kesamaan skripsi Shofwati dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengkaji tentang konflik batin sedangkan perbedaannya terletak pada sumber data dan teori yang digunakan, dimana Shofwati memakai novel sebagai sumber data sedangkan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Anime Tokyo Ghoul Karya Sui Ishida. Shofwati memakai teori konflik batin Kurt Lewin sedangkan dalam penelitian ini menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud dan teori psikoanalisis Kurt Lewin.

Budinata (2021) artikel yang berjudul “Konflik Batin Tokoh Levi Ackerman dalam Anime Shingeki No Kyojin Season 3 Part 2 Karya Araki Tetsuro” dalam analisis pada analisisnya lebih memfokuskan pada pendeskripsian konflik batin yang dialami oleh tokoh Levi Ackerman dalam anime Shingeki No Kyojin Season 3 Part 2 Karya Araki Tetsuro ditinjau melalui teori psikologi kepribadian yang dikemukakan oleh Sigmund Freud. Hasil dari penelitian Budinata memperlihatkan bahwa konflik batin Levi Ackerman terjadi saat dirinya sudah bersiap untuk berkorban demi Erwin dan kadet baru pasukan pengintai agar semua dapat terselamatkan dari pertempuran di dinding Maria. Konflik batin Levi Ackerman muncul yang diakibatkan oleh tekanan mental yang disebabkan oleh kondisi yang kurang menguntungkan di medan peperangan yang terjadi di luar dinding. Melihat para kadet baru pasukan pengintai yang dipimpin oleh Erwin dan dirinya terkena serangan membabi buta yang dilancarkan oleh beast titan. Dari cupikan tersebut Budinata menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud untuk mendeskripsikan konflik batin yang dialami oleh tokoh Levi Ackerman. Persamaan artikel Budinata dengan skripsi ini adalah sama-sama menggunakan teori Sigmund Freud untuk menganalisis rumusan masalah dan perbedaan paling mencolok artikel dan skripsi ini ada pada bagian sumber data dan tujuan dari

penelitian yaitu, pada artikel Budinata menggunakan anime *Shingeki No Kyojin* season 3 part 2 sebagai sumber data dan tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan konflik batin yang dialami tokoh Levi Ackerman sedangkan pada penelitian ini menggunakan sumber data anime *Tokyo Ghoul* dan tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk mengetahui struktur kepribadian tokoh utama Kaneki Ken.

2.2 Konsep

“Konsep merupakan pernyataan yang saling berkaitan yang berfungsi untuk menjelaskan sekelompok kejadian suatu peristiwa dasar petunjuk dalam melaksanakan sebuah penelitian” (KBBI, 2008:725). Dalam kaitan skripsi ini, dirumuskan beberapa konsep terkait agar pemahaman dasar tentang topik sesuai dengan permasalahan-permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini. Berikut adalah konsep-konsep yang akan dipaparkan sesuai dengan permasalahan.

2.2.1 Kepribadian

Keperibadian merupakan corak tingkah laku sosial yang terdiri dari ragam kekuatan, dorongan, hasrat, opini, serta perilaku yang melekat pada seorang jika berhubungan dengan orang lain atau menanggapi suatu keadaan. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:1101) “Kepribadian merupakan hakiki yang tercermin pada sikap seseorang atau suatu bangsa yang membuat seseorang maupun bangsa itu berbeda dari yang lain”.

Taniguchi (1999: 576) mengungkapkan “kepribadian dalam bahasa Jepang diistilahkan dengan ‘*kosei*’ 「個性」. Menurut Umesao (1995: 778) makna ‘*kosei*’ 「個性」 adalah sebagai berikut.

個性というのはほかの誰かとも違う、その人特有の性質。個体。個体に特有な性質
Kosei to iu no ha hoka no dareto mo chigau, sono hito tokuyuu no seishitsu. Kotai. Kotaini tokuyuuuna seishitsu.

‘Kepribadian merupakan sifat, karakter yang dimiliki setiap individu. Individual. Karakteristik individu yang berbeda dengan orang lain’.

Jadi *kosei* atau kepribadian merupakan sifat atau karakter yang dibawa sedari lahir oleh setiap individu dan setiap individu memiliki sifat atau karakter yang berbeda-beda. Kepribadian sangat mempengaruhi bagaimana seseorang akan mengambil sikap terhadap setiap permasalahan yang dialami. Kepribadian yang dimaksud adalah kepribadian dari tokoh utama dalam anime yang berjudul Tokyo Ghoul.

2.2.2 Konflik Batin

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI 2012:723) “Konflik adalah ketegangan atau perseteruan didalam cerita rekaan atau drama perseteruan antara kekuatan, pertentangan dalam diri suatu tokoh atau karakter, pertentangan antara dua tokoh. Konflik batin ialah konflik yang dipicu oleh adanya dua hasrat yang saling bertolak belakang untuk menguasai diri sendiri sehingga mempengaruhi tingkah laku. Konflik dalam Nihongo Daijiten 「日本語大辞典」, memiliki arti:

紛争」というのは争い、もめごと、ごたごた。(日本語大辞典、1995:1940)
Funsou to iu no wa arasoi, momegoto, gota-gota (Nihongo Dijiten, 1995:1940)

‘Konflik merupakan perselisihan, pertengkaran, dan frustrasi’

Konflik batin merupakan konflik yang berlangsung pada diri seseorang tokoh maupun pikiran seseorang tokoh, pada jiwa seseorang karakter atau tokoh cerita yang dialami oleh dirinya sendiri. Nurgiyantoro (2018:182) menyatakan bahwa “konflik adalah permasalahan intern seorang manusia yang terjadi akibat adanya pertentangan antara dua keinginan, keyakinan, pilihan yang berbeda, harapan-harapan, atau masalah-masalah lainnya.” Yang dimaksud dengan konflik

pada penelitian ini ialah konflik batin yang dihadapi tokoh utama pada anime Tokyo Ghoul yaitu tokoh Kaneki Ken.

2.2.3 Tokoh Utama

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012:1476) “Tokoh utama adalah wujud dan keadaan. Pemegang peran (peran utama) dalam sebuah cerita atau drama. Tokoh utama suatu drama biasanya muncul dari awal hingga akhir cerita dan merupakan tokoh yang memiliki peran penting dalam suatu drama. Tokoh utama dalam bahasa Jepang disebut 主人公 (*shujinkou*). Berdasarkan Nihingo Daijiten (日本語大辞典、1995:107)、主人公(*shujinkou*) memiliki arti:

主人公】 というのは事件、文学食品など中心人物。
Shujinkou to iu no wa jiken, bungaku shokuhin nado chuushin jinbutsu.

‘Tokoh utama, karakter sentral pada sebuah adegan dan pada hasil karya sastra’

Aminudin dalam (Nurgiyantoro, 1995:79), menyatakan tokoh utama merupakan tokoh yang mempunyai peran penting dalam sebuah cerita. Tokoh utama adalah tokoh yang paling sering diceritakan, baik itu menjadi pelaku kejadian ataupun sebagai korban kejadian. Tokoh utama juga menentukan perkembangan plot secara keseluruhan dalam cerita. Tokoh utama yang dimaksud dalam penelitian ini ialah Kaneki Ken yang merupakan seorang remaja yang ceria namun karena adanya musibah yang menyebabkan ia menjadi ghouls sehingga menyebabkan kepribadiannya berubah dan mengalami banyak konflik dalam kehidupannya.

2.2.4 Anime

KBBI. (2008) Anime adalah animasi khas Jepang yang identik dengan gambar dan penuh warna yang memperlihatkan tokoh-tokoh di berbagai macam lokasi dan cerita. *Anime* dijabarkan dengan tiga huruf Katakana yaitu, a, ni, me (アニメ) yaitu bahasa serapan yang diambil dari bahasa Inggris, *animation*, yang dibacakan dengan *anime-shon*. Berdasarkan Nihingo Daijiten(日本語大辞典、1995:55) アニメ (*anime*) memiliki arti:

アニメ】 というのは絵や人形などを少しずつ動かしてこまずつ撮影し、映写すると絵や人形が動いているように見える映画技術。

Anime to iu no wa e ya ningyou nado wo sukoshi zutsu ugokashite komazutsu satsueishi, eisha suru to e ya ningyou ga ogoiteiru youni mieru eiga gijutsu

‘Anime merupakan teknologi film di mana gambar dan boneka digerakkan sedikit demi sedikit untuk mengambil gambar, dan ketika diproyeksikan, gambar dan boneka tampak bergerak’.

Anime adalah gambar atau boneka yang digerakan perlahan dan diproyeksikan sedikit demi sedikit secara bertahap dan menjadi berbagai adegan dan proyeksi layar. Dengan kata lain yang dimaksud anime dalam penelitian ini adalah anime yang mengandung tentang kepribadian dan konflik batin yang dialami tokoh utama Kaneki Ken dalam anime yang berjudul Tokyo Ghoul karya Sui Ishida.

2.3 Landasan Teori

Penelitian ini menganalisis konflik batin dan kepribadian tokoh utama Kaneki Ken pada Anime Tokyo Ghoul yang dianalisis menggunakan pendekatan teori sastra, teori yang dipakai meneliti adalah teori kepribadian psikoanalisis Sigmund Freud dan teori psikoanalisis yang dikemukakan oleh Krut Lewin.

2.3.1 Teori Keoribadian Psikoanalisis Sigmund Freud

“Sigmund Freud merupakan psikologi pertama yang meneliti aspek ketidaksadaran dalam jiwa manusia. Sigmund Freud lahir di Austria pada 6 Mei 1856 dan meninggal di London pada usia 83 tahun. Freud yang merupakan seorang neurology membangun gagasan tentang psikologi berdasarkan pengalamannya menghadapi para pasien yang mengalami gangguan mental. Freud mengobservasi dan mengkaji masalah pasiennya dengan mengajukan berbagai pertanyaan yang menghasilkan pengalaman masa kecil seseorang dapat memengaruhi kepribadiannya hingga dewasa” (Eagleton dalam Minderop, 2011: 10-11).

Psikoanalisis ditemukan dan dipopulerkan oleh Freud sekitar tahun 1890-an. Psikoanalisis erat kaitannya dengan fungsi dan perkembangan mental manusia. Ilmu ini adalah bagian dari psikologi yang memberi pengaruh yang sangat besar dan dibuat untuk psikologi manusia selama ini. Meskipun Freud merupakan seorang dokter yang selalu mengambil keputusan dan memiliki pola berpikir rasional, sudah tidak jarang baginya berkecimpung di dunia sastra karena dimasa kecilnya Freud mendapatkan pendidikan sastra dan menelaah sastra dengan telaten. Freud berpendapat selain tentang teka-teki yang sesungguhnya, buku juga mengungkapkan masalah tentang ilmu pengetahuan dan buku juga menyajikan berbagai konflik perasaan, dorongan-dorongan dan berbagai ungkapan yang mengarah pada psikoanalisis.

Sigmund Freud menyatakan pola berfikir manusia cenderung ditentukan oleh alam bawah sadar (unconscious mind) dibandingkan alam sadar (conscious mind) bahwa pikiran manusia bisa digambarkan dengan gunung es yang hampir

sebagian besar berada di dalam (di alam bawah sadar). Sigmund Freud juga menyatakan bahwa kehidupan seseorang dipenuhi oleh bermacam tekanan dan konflik, untuk menekan tekanan dan konflik tersebut manusia dengan tertutup menyimpannya di alam bawah sadar. Menurut Freud tingkah laku merupakan hasil konflik dan hasil rekonsiliasi ketiga system kepribadian yaitu *id*, *ego* dan *superego*. Faktor historis masa lampau dan dan faktor kontemporer, adalah faktor-faktor yang mempengaruhi kepribadian, dalam pembentukan kepribadian individu dipengaruhi faktor bawaan dan faktor lingkungan.

Sigmund Freud (dalam Minderop, 2011:21-22) membagi struktur kepribadian menjadi tiga bagian yaitu *id*, *ego* dan *superego*.

1. *Id* (di alam bawah sadar) mewakili sumber segala energi. Energi bagi seseorang untuk berfungsi berasal dari hidup dan mati, atau naluri seksual dan agresi yang merupakan bagian dari *id*. *Id* bekerja untuk melepaskan rangsangan, ketegangan dan energi. Ia bekerja sesuai dengan prinsip kesenangan: *Id* mengejar kesenangan menghindari rasa sakit. *id* tidak melakukan apa-apa lagi. Dia tidak memiliki rencana atau strategi untuk mendapatkan kegembiraan, dan dia tidak sabar menunggu sesuatu yang sangat menyenangkan datang. Di sisi lain, *id* segera mencari jalan keluar. Ia tidak tertarik pada kenyataan dan dapat mencari kepuasan melalui tindakan atau imajinasi untuk mendapatkan apa yang diinginkannya. Dengan kata lain, kepuasan fantasi sama baiknya dengan kepuasan nyata. Dia tidak memiliki alasan, logika, nilai, moral, atau etika. Singkatnya, *Id* menuntut, impulsif, buta dan irasional.

2. *Ego* (antara sadar dan tidak sadar) bertindak sebagai perantara untuk mendamaikan kebutuhan *id* dan larangan *superego*. Fungsi *ego* adalah untuk mengekspresikan dan memuaskan keinginan *id* berdasarkan dua hal: peluang dan hambatan di dunia nyata, dan persyaratan *superego*. *Id* bekerja menurut prinsip kebahagiaan, sedangkan *ego* bekerja menurut prinsip realitas. Contoh sederhana hasrat seksual dalam *id* mungkin mendorong Anda untuk menggoda seseorang yang Anda anggap menarik secara seksual. Namun, *ego* mencegah Anda bertindak impulsif; *ego* memantau kenyataan, menilai apakah peluang Anda akan benar-benar berhasil, dan menunda tindakan hingga mengembangkan strategi untuk mencapai kesuksesan. Menurut prinsip realitas, energi *id* dapat diblokir, ditransfer atau dilepaskan, yang semuanya tergantung pada kebutuhan realitas dan *superego*.
3. *Superego*, yang mewakili aspek moral kita (ada yang sadar dan ada yang tidak sadar). *Super ego* mencakup cita-cita kita dan hukuman (rasa bersalah) yang kita terima karena melanggar Kode Etik kita. Oleh karena itu, *super ego* adalah representasi internal dari aturan moral dunia sosial dan eksternal. Fungsinya untuk mengontrol perilaku menurut aturan-aturan ini, memberikan penghargaan (kebanggaan, narsisme) untuk perilaku "baik" dan hukuman (rasa bersalah, rendah diri) untuk perilaku "buruk". Dalam situasi ini, seseorang tidak dapat membedakan antara pikiran dan tindakan, dan bahkan jika dia tidak mengambil tindakan, dia akan merasa bersalah karena memikirkan sesuatu. Individu tunduk pada penilaian hitam dan putih dan ingin mencapai kesempurnaan. Penggunaan kata-kata yang berlebihan seperti hikmat, buruk, penilaian, dan eksperimen penilaian kaku *superego*. Namun, *superego* juga dapat dimengerti dan fleksibel.

Dengan demikian struktur kepribadian menurut Freud terdiri dari tiga aspek yaitu id, ego dan superego yang menjadi satu kesatuan. Perilaku adalah konflik dan rekonsiliasi antara tiga sistem kepribadian. Teori dari Sigmund Freud ini digunakan untuk menganalisis karakter utama Kaneki Ken di Anime Tokyo Ghoul dari sikap dan perilaku karakter utama.

Peristiwa psikologis yang akan dipahami pada penelitian ini ialah kepribadian dan konflik batin. sebagian orang percaya bahwa setiap orang mempunyai ciri atau sifat pribadi yang membedakan mereka.

2.3.2 Teori Psikoanalisis Kurt Lewin

Nurgiyantoro (2018:182) menyatakan: “Konflik adalah masalah internal seseorang. Terjadi sebagai akibat dari konflik antara dua ambisi, kepercayaan, keputusan yang berlawanan, harapan, atau permasalahan yang lain. Irwanto (1997:207) menyatakan bahwa konsep konflik adalah keadaan terjadinya dua kebutuhan atau lebih secara bersamaan. Konflik adalah di mana ada kekuatan yang berlawanan, tetapi dalam bentuk yang kurang lebih sama.

Secara umum konflik dapat diidentifikasi dengan beberapa ciri, Kurt Lewin (Irwanto, 1997:213-216) menjelaskan:

1. Konflik terjadi pada setiap orang yang merespon secara berbeda terhadap stimulus yang sama. Hal ini tergantung pada faktor pribadi.
2. Konflik terjadi ketika ada motivasi yang seimbang atau serupa dan menyebabkan kebingungan.
3. Konflik dapat berlangsung pada saat yang singkat, terkadang beberapa detik, tetapi dapat berlangsung dalam jangka waktu yang lama, berhari-hari, berbulan-bulan, atau bahkan bertahun-tahun.

Kurt Lewin (1961:47) menyebutkan bahwa konflik memiliki tiga pola dasar yaitu:

1. Konflik mendekat-mendekat (*approach-approach conflict*), yaitu seseorang di antara dua nilai positif yang sama kuatnya. Jika suatu saat ada dua motif positif (menarik atau menguntungkan), sehingga timbul keraguan untuk memilih salah satunya, maka konflik semacam ini akan muncul.
2. Konflik menjauh-menjauh (*avoidance-avoidance conflict*), yaitu orang berada di antara dua valensi negatif yang sama kuatnya. Konflik ini terjadi ketika dua motif negatif muncul secara bersamaan dan menjadi curiga, karena menjauh dari satu motif berarti Anda harus memuaskan motif lain yang sama negatifnya.
3. Konflik mendekat-menajuh (*approach-avoidance conflict*), yaitu orang menghadapi valensi positif dan negatif dalam arah yang sama, sehingga menghalangi tujuan seseorang. Konflik ini terjadi ketika ada dua motif yang berlawanan untuk suatu objek, satu motif positif (menyenangkan atau menguntungkan), sehingga ada ketidakpastian tentang apakah akan mendekati atau menjauh dari objek.

Teori psikoanalisis Kurt Lewin ini digunakan untuk memecah masalah pada rumusan masalah dua dalam skripsi ini.