

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Karya sastra adalah karya seni yang merupakan hasil buah pikir dari seorang pengarang yang dituangkan ke dalam bentuk tulisan. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Kosasih (2008:2), sastra adalah salah satu cabang seni yang mengutamakan keindahan, namun bentuknya berbeda dengan seni lainnya seperti seni lukis, tari, dan musik, sastra merupakan seni yang mediumnya merupakan bahasa. Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring mendefinisikan sastra sebagai, “bahasa (kata-kata, gaya bahasa) yang dipakai dalam kitab-kitab (bukan bahasa sehari-hari)” (KBBI Daring). Warren dan Wellek (1989:11) mengatakan bahwa sastra adalah segala sesuatu yang tertulis atau tercetak. Hal ini mengacu kepada karya-karya tertulis seperti dongeng, cerpen, dan novel. Seiring perkembangan zaman, karya sastra juga ikut mengalami perkembangan. Tidak hanya dapat dinikmati dalam bentuk tulisan saja, karya sastra kini dapat dinikmati dalam bentuk visual audio atau video seperti film layar lebar dan serial animasi atau anime.

Anime berasal dari kata dalam bahasa Inggris yaitu *animation*, yang dilafalkan dalam bahasa Jepang “animeeshon” (アニメーション) kemudian disingkat menjadi anime (Ashcraft, 2021). Banyaknya karya dalam bentuk anime yang tercipta di negara Jepang menjadikan anime sebagai salah satu bagian dari budaya Jepang yang populer di dunia. *Mushokutensei: Isekai Ittara Honki Dasu* 「無職転生～異世界行ったら本気だす～」 merupakan salah satu anime yang

tayang perdana pada tahun 2021. Anime ini adalah adaptasi dari *light novel* (novel ringan, bentuk novel yang lebih kecil dari novel biasanya. Mirip dengan novela atau novelet) berjudul sama dan terbagi menjadi 2 bagian cerita. Bagian pertama berlangsung selama 11 episode tayang pada Januari 2021 hingga Maret 2021, dan bagian kedua berlangsung selama 12 episode tayang pada Oktober 2021 hingga Desember 2021 dimana setiap episode berdurasi 23 menit.

*Mushokutensei* menceritakan kisah karakter utama yang seorang *Hikikomori* (seseorang yang mengurung diri) dan *NEET* (*Not in Employment, Education or Training*) kelompok remaja yang tidak sedang bekerja, tidak dalam masa pembelajaran, dan tidak dalam masa pelatihan, meninggal dunia karena kecelakaan dan bereinkarnasi ke dunia lain sebagai Rudeus Greyrat. Dunia dia terlahir kembali ini merupakan dunia fantasi yang penuh dengan sihir. Rudeus yang masih memiliki ingatan kehidupan sebelumnya membuat dirinya yang masih bayi memiliki mental pria dewasa. Ketika dia menyadari bahwa dunia barunya ini dipenuhi dengan sihir, dirinya mulai belajar sihir secara otodidak, dia juga belajar bahasa dan tulisan dunia barunya ini karena merasa hal tersebut sangatlah penting untuk dirinya kedepan, hal ini menjadikan Rudeus sebagai anak yang sangat jenius sejak usia belia di mata orang-orang sekitarnya. Dirinya yang menjadi guru saat masih di usia belia, berpetualang ke berbagai tempat, menghadapi dan menyelesaikan berbagai konflik internal maupun eksternal. Karena masih memiliki ingatan di kehidupan sebelumnya sebagai *hikikomori* dan *NEET*, Rudeus masih dihantui masa lalu ketika dirinya dirundung yang membuatnya mengurung diri, sehingga trauma di kehidupan sebelumnya masih melekat di kehidupan barunya sebagai Rudeus Greyrat.

Sesuai sinopsis cerita anime *Mushokutensei: Isekai Ittara Honki Dasu* di atas, alur cerita terfokus pada perjalanan hidup diri Rudeus. Meski secara fisik Rudeus masih anak-anak, namun ingatan kehidupannya sebelumnya membuat dirinya sudah bermental dewasa sehingga kerap menunjukkan kecemasan dalam mengambil keputusan. Ditambah lagi ingatan tentang trauma di kehidupannya sebelumnya masih menghantui Rudeus yang membuat karakter Rudeus kerap mengalami konflik batin sepanjang cerita.

Konflik batin adalah konflik yang dialami suatu tokoh di dalam dirinya sendiri. Nurgiyantoro (1998:124) menjelaskan bahwa konflik batin atau konflik kejiwaan adalah konflik yang terjadi di dalam hati atau jiwa tokoh cerita. Sehingga konflik batin adalah konflik internal yang dialami manusia dengan dirinya sendiri. Hal ini terjadi karena adanya pertentangan antara dua keinginan, keyakinan, harapan, atau pilihan yang berbeda sehingga menimbulkan kebimbangan dalam diri tokoh tersebut.

Maka dari itu penelitian ini mengkaji konflik batin yang terjadi pada karakter utama melalui pendekatan psikologi sastra. Endraswara (dalam Minderop, 2018:59) menyatakan jika psikologi sastra adalah bentuk interdisiplin dari psikologi dan sastra. Sehingga psikologi sastra adalah interdisiplin yang mempelajari unsur kejiwaan manusia melalui kajian karya-karya sastra. Teori psikoanalisis milik Sigmund Freud adalah salah satu teori yang kerap digunakan dalam meneliti karya sastra yang menitik beratkan bahwa manusia sesungguhnya mempunyai alam tidak sadar dan alam sadar. Freud menjelaskan bahwa kepribadian manusia dibagi menjadi 3 struktur kepribadian yakni *id*, *ego*, dan *superego*, dimana tiga hal ini saling berketerkaitan satu sama lain dan ketika adanya ketegangan antara *id*, *ego*,

dan *superego* maka akan menimbulkan konflik dari dalam diri seseorang. Adanya tanda-tanda konflik batin yang terjadi pada tokoh utama Rudeus Greyrat pada cerita seperti munculnya rasa cemas, ketakutan, juga trauma, menjadi alasan pemilihan psikologi sastra sebagai landasan teori penelitian ini.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini menganalisis konflik batin dari tokoh utama Rudeus Greyrat pada anime *Mushokutensei: Isekai Ittara Honki Dasu*. Teori psikoanalisis milik Sigmund Freud digunakan sebagai metode penelitian dalam analisis konflik batin yang muncul pada tokoh utama Rudeus Greyrat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 antara lain:

1. Bagaimanakah konflik batin yang terjadi pada tokoh utama Rudeus Greyrat dalam anime *Mushokutensei: Isekai Ittara Honki Dasu*?
2. Bagaimanakah faktor-faktor yang memengaruhi konflik yang dialami tokoh Rudeus Greyrat dalam anime *Mushokutensei: Isekai Ittara Honki Dasu*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah, adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 antara lain:

1. Mengungkapkan konflik batin yang terjadi pada tokoh utama Rudeus Greyrat sepanjang alur cerita *Mushokutensei: Isekai Ittara Honki Dasu*.

2. Mengungkapkan faktor-faktor yang memengaruhi konflik yang dialami tokoh Rudeus Greyrat dalam anime *Mushokutensei: Isekai Ittara Honki Dasu*.

#### 1.4 Batasan Penelitian

Sepanjang cerita, muncul beberapa konflik berupa pertengkaran antar tokoh, perbedaan pendapat, dan konflik batin. Selain Rudeus Greyrat, beberapa tokoh tambahan atau pemeran pendukung juga mengalami konflik batin tetapi penceritaannya sangat sedikit jika dibandingkan dengan tokoh utama. Maka fokus dari penelitian ini adalah konflik batin yang dialami oleh tokoh utama Rudeus Greyrat sepanjang alur cerita *Mushokutensei: Isekai Ittara Honki Dasu*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoretis ataupun secara praktis.

1. Secara Teoretis

Secara teoretis, memberi sumbangan pengetahuan pada pembelajar dan penikmat dunia sastra, khususnya kesusastraan Jepang, dengan memberi pemahaman konflik batin yang terjadi pada tokoh Rudeus Greyrat.

2. Secara Praktis

Penelitian ini mampu memberi informasi sehingga lebih mudah memahami konflik batin yang terjadi pada tokoh Rudeus Greyrat dalam anime *Mushokutensei: Isekai Ittara Honki Dasu*, serta memperkaya

bidang kesusastraan yang dikaji dari segi psikologi karakter dalam sebuah cerita.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KONSEP DAN TEORI

#### 2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka yang relevan sangat penting dalam melakukan penelitian agar dapat menjadikan penelitian-penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelum ini sebagai acuan. Hal ini agar penelitian sebelumnya dapat digunakan sebagai tolak ukur dari suatu penelitian. Kajian dalam suatu penelitian sastra tidak terbatas hanya pada karya tulis saja, namun juga lagu hingga film. Tidak sedikit pula penelitian sastra yang mengkaji karya sastra modern seperti anime dan manga sebagai objek penelitiannya. Penelitian terhadap tokoh utama Rudeus Greyrat pada anime *Mushokutensei: Isekai Ittara Honki Dasu* sampai saat penelitian ini ditulis belum pernah dilakukan. Namun, penelitian konflik batin karakter pada suatu karya sastra sudah banyak dilakukan sebelumnya.

Penelitian dari mahasiswa milik Pratiwi pada tahun 2020 berjudul “Konflik Batin Tokoh Utama Dalam Novel *Aku Lupa Bahwa Aku Perempuan* Karya Ihsan Abdul Quddus”. Penelitian Pratiwi membahas konflik batin dari tokoh Suad sepanjang cerita dan melalui penelitiannya, Pratiwi menyimpulkan bahwa timbulnya konflik batin pada tokoh utama Suad dapat dilihat dari gagalnya dia berumah tangga hingga dua kali karena lebih memilih untuk mengejar karier daripada menjadi seorang ibu dan istri maka itu yang membuat dirinya lupa jika dia adalah seorang perempuan. Penelitian Pratiwi membahas konflik batin yang terjadi pada tokoh utama dapat menjadi referensi yang relevan karena memiliki kesamaan dengan penelitian kali ini yakni meneliti konflik batin tokoh utama dalam cerita.

Perbedaannya adalah kajian psikologi sastra yang digunakan dalam penelitian Pratiwi adalah teori dari Kurt Lewin dimana lebih menekankan pada konflik batin yang terjadi pada tokoh karena adanya pilihan yang membuat munculnya konflik dalam diri tokoh. Perbedaan lainnya ada pada objek penelitian dimana Pratiwi meneliti novel *Aku Lupa Bahwa Aku Perempuan* sedangkan objek penelitian ini adalah anime *Mushokutensei: Isekai Ittara Honki Dasu*.

Adapun artikel penelitian yang dilakukan oleh Meizora, Radoti, dan Wulandari pada tahun 2021 dengan judul “Konflik Batin Tokoh Kibutsuji Muzan Dalam Manga *Kimetsu no Yaiba*”. Penelitian Meizora meneliti tokoh Kibutsuji Muzan dalam manga *Kimetsu no Yaiba* dengan menggunakan pendekatan teori psikoanalisis milik Sigmund Freud yang meliputi *id*, *ego*, dan *superego*. Artikel penelitian Meizora menjabarkan konflik batin yang terjadi pada tokoh Muzan dengan menjelaskan tiga struktur kepribadian yaitu *Id*, *Ego*, dan *Superego* dan menyimpulkan, bahwa konflik yang terjadi pada tokoh Muzan muncul karena terjadinya pertentangan antara *id* dan *ego*. Tokoh Muzan memiliki *superego* yang lemah sehingga tidak mampu menekan keinginan dari *id* maupun tindakan dari *ego* yang menjadikannya sebagai tokoh yang kejam di dalam cerita.

Persamaan penelitian Meizora dengan penelitian ini adalah teori yang digunakan yaitu teori psikoanalisis milik Sigmund Freud menjadikan artikel penelitian milik Meizora dkk. dapat dijadikan referensi dalam penelitian ini. Adapun perbedaan dalam penelitian Meizora dengan penelitian ini adalah, penelitian Meizora hanya terfokus pada pemaparan konflik karena terjadinya pertentangan antara *id*, *ego*, dan *superego* saja tanpa membahas perwatakan atau penokohan dari tokoh Muzan. Sedangkan penelitian kali ini membahas tentang

penokohan tokoh Rudeus Greyrat untuk mengetahui watak Rudeus sebagai tokoh utama dalam cerita yang kemudian dapat dikaitkan dengan konflik batin yang terjadi sepanjang cerita. Perbedaan lainnya adalah objek penelitian Meizora adalah manga *Kimetsu no Yaiba* dan tokoh tambahan yakni Kibutsuji Muzan, sedangkan penelitian ini meneliti tokoh utama Rudeus Greyrat dalam anime *Mushokutensei: Isekai Ittara Honki Dasu*.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Ariany Mentari Noor Wijayanti pada tahun 2017 yang berjudul penelitian “Konflik Batin Tokoh Utama Drama “*Seigi no Mikata*” Karya Sutradara Satoru Nakajima”. Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti adalah konflik yang terjadi pada tokoh Youko sepanjang cerita *Seigi no Mikata* cenderung berhubungan dengan karakter lainnya. Antara lain konflik batin dalam cerita didominasi oleh konflik batin tokoh Youko terhadap kakaknya, Kakiko. Adapun konflik yang terjadi karena asumsi Youko yang mengira ayahnya berselingkuh. Juga konflik batin dari tokoh Youko ketika tumbuhnya rasa cinta terhadap tokoh lain, Riku.

Penelitian Wijayanti memiliki kesamaan dalam meneliti konflik batin yang terjadi pada suatu tokoh dengan teori psikoanalisis milik Sigmund Freud menjadikan penelitian Wijayanti sangat relevan dengan penelitian ini. Meski memiliki kesamaan dalam penggunaan dasar teori yang digunakan, berbedanya objek yang diteliti, penelitian Wijayanti membahas tokoh utama dari drama berjudul *Seigi no Mikata* sedangkan penelitian ini membahas tokoh Rudeus dalam anime *Mushokutensei: Isekai Ittara Honki Dasu*, dapat membuat hasil penelitian yang berbeda. Selain itu penelitian Wijayanti sama sekali tidak mengaitkan dengan

teori klasifikasi emosi tokoh utama yang diteliti, melainkan hanya pembahasan konflik yang terjadi akibat pertentangan *id*, *ego*, dan *superego*.

## 2.2 Konsep

Konsep merupakan abstrak, gambaran akan suatu pikiran atau hal demi untuk memberikan pengertian dan definisi. Penelitian ini mengkaji konflik batin tokoh Rudeus Greyrat dalam anime *Mushokutensei: Isekai Ittara Honki Dasu* sehingga diperlukannya konsep mendefinisikan hal-hal yang akan dibahas. Konsep pada penelitian ini antara lain konflik, tokoh, dan anime. Berikut penjelasan dari masing-masing konsep:

### 2.2.1 Konflik

Konflik dalam bahasa Jepang disebut 葛藤 (*kattou*) yang pengertiannya dijelaskan dalam kamus bahasa Jepang daring “goo 辞書” (*goojisho*) bahwa,

葛藤は心の中に相反する動機・欲求・感情などが存在し、そのいずれをとるか迷うこと。

*Kattou wa kokoro no naka ni souhansuru douki, yokkyuu, kanjyou nado ga sonzai shi, sono izure wo toru ka mayou koto.*

(Konflik adalah adanya kontradiksi pada motif, keinginan, emosi, dan lainnya dalam hati yang membuat ragu untuk memilih yang mana.)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring juga menjelaskan konflik sebagai, pertentangan atau ketegangan pada suatu cerita ataupun drama rekaan dimana perselisihan terjadi antara dua kekuatan, perselisihan antara dua tokoh, atau pertentangan yang ada dalam diri suatu tokoh. (KBBI Daring). Sehingga disimpulkan bahwa konflik adalah keadaan dimana terjadinya ketegangan yang muncul karena adanya kontradiksi pada keinginan, emosi, ekspektasi, dan motif pada

satu tokoh yang terjadi di dalam dirinya, baik karena adanya keterkaitan dengan tokoh lainnya, keadaan, ataupun dengan dirinya sendiri.

### 2.2.2 Tokoh

Tokoh dalam bahasa Jepang disebut 登場人物 (*toujyoujinbutsu*) yang dalam kamus bahasa Jepang daring “コトバンク” (*kotobank*), mendefinisi tokoh dalam bahasa Jepang adalah sebagai berikut:

登場人物は舞台上に現われる人。戯曲・小説などに現われる人。また、ある場面・事件に現われる人。

*Toujyoujinbutsu wa butai ue ni arawareru hito. Gikyaku, shousetsu nado ni arawareru hito. Mata, aru bamen, jiken ni arawareru hito. Toujyousha*

(Tokoh adalah orang yang muncul pada sebuah penampilan. Orang yang muncul pada drama, novel, dan lainnya. Juga, orang yang muncul pada suatu skenario atau kejadian.)

Nurgiyantoro (1998:165), juga mendefinisikan tokoh sebagai, “menunjuk pada orangnya, pelaku cerita.” Tokoh merujuk pada pemeran atau pelaku yang tergambar dalam suatu kisah atau cerita. Dalam tingkatan penting peran pada sebuah cerita, tokoh utama memiliki peran paling penting. Nurgiyantoro (1998:176-177) menjelaskan tokoh utama ialah tokoh paling penting dimana penceritaannya menjadi yang utama. Dalam bahasa Jepang tokoh utama didefinisikan sebagai:

主人公は事件や小説・劇などの中心人物。

*Shujinkou wa jiken ya shousetsu, geki nado no chuushin jinbutsu.*

(Tokoh utama adalah tokoh sentral dalam sebuah kejadian, novel, atau drama)

Sehingga tokoh merupakan orang yang ada dalam sebuah cerita sebagai pelaku cerita dimana tokoh utama menjadi tokoh sentralnya yang memiliki peranan

paling penting dan paling banyak muncul, membuat penceritaan tokoh utama paling mendominasi dalam sebuah cerita.

### 2.2.3 Anime

Kata anime dalam kamus bahasa Jepang daring “goo 辞書” (*goojisho*) didefinisikan sebagai:

「アニメーション」の略。  
*“Animeeshon” no ryaku.*  
 (Singkatan dari “animasi”)

Akibat dari kepopuleran anime secara internasional, kata “anime” mengalami perubahan makna. Sehingga dalam kamus bahasa Jepang daring goo 辞書 tertuliskan catatan:

[補説]近年、英語に取り入れられて anime と綴り、日本のアニメーション作品を指す語として用いられている。

[Hosetsu] *Kinnen, eigo ni toriirerarete anime to tsudzuri, nihon no animeeshon sakuhin wo sasugo toshite mochiirerareteiru.*

([Tambahan] Dalam beberapa tahun terakhir, kata “anime” telah diperkenalkan ke dalam bahasa Inggris dan digunakan untuk merujuk pada karya animasi Jepang.)

Selaras dengan definisi dalam bahasa Inggris, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring menjelaskan anime sebagai, “animasi atau kartun khas Jepang.” Sehingga definisi dari kata anime adalah singkatan dari kata animasi dalam bahasa Jepang, namun kultur Jepang dan anime yang populer secara mengglobal membuat kata anime mengalami pergeseran makna dari yang awalnya kartun animasi secara umum menjadi kartun animasi Jepang.

## 2.3 Landasan Teori

Penelitian ini menggunakan teori penokohan serta teori psikoanalisis milik Sigmund Freud dalam Minderop (2018). Psikoanalisis milik Freud menjelaskan bahwa manusia mempunyai alam sadar dan alam tidak sadar. Freud juga menjelaskan bahwa kepribadian manusia dibagi kedalam 3 struktur yang disebut *id*, *ego*, dan *superego*.

### 2.3.1 Psikoanalisis

Menurut Sigmund Freud, tindakan dari suatu individu adalah akibat dari pertentangan struktur kepribadian dalam individu tersebut. Dimana terdapat beberapa faktor yang memengaruhi pembentukan pribadi seseorang yaitu faktor historis masa lalu juga faktor kontemporer, dalam artian lain faktor bawaan dan lingkungan. Struktur kepribadian dari diri seseorang dibagi menjadi 3 yakni sebagai berikut: (Minderop, 2018:21-23)

#### 1. *Id*

*Id* adalah naluri atau psikis yang membuat manusia bergerak demi untuk melengkapi kebutuhan-kebutuhan mendasar seperti seks, makan, menolak perasaan tidak nyaman juga rasa sakit. *Id* ada pada alam bawah sadar manusia dan tidak berhubungan dengan dunia realitas. Konsep kerja *id* menghindari ketidaknyamanan dan selalu mencari kenikmatan atau kesenangan.

#### 2. *Ego*

*Ego* berada di antara dua kekuatan yang mencoba memenuhi keinginan kesenangan yang dibatasi dan patuh pada prinsip realitas. *Ego* ada di tengah-tengah dari alam bawah sadar dan alam sadar dan bertugas

sebagai wadah dari mental utama seorang manusia, yang dalam hal ini dimaksudkan adalah nalar, penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan. Sehingga *ego* menjadi tonggak utama dari pribadi individu, membantu manusia demi pertimbangan apakah dirinya dapat memberi kepuasan diri tanpa menyebabkan kesulitan bagi dirinya sendiri.

### 3. *Superego*

Fungsi *superego* dalam kepribadian manusia sebagai pengendali dorongan-dorongan keinginan yang mengacu pada moralitas. *Superego* juga dikenal sebagai 'hati nurani' yang menimbang baik dan buruknya suatu tindakan. Oleh karena itu, *superego* tidak berhubungan dengan realitas melainkan hanya mempertimbangkan nilai moral dalam suatu tindakan.

Melalui definisi struktur kepribadian di atas dapat dipahami bahwa manusia dapat mengalami konflik batin jika adanya pertentangan antara *id*, *ego*, dan *superego* yang menimbulkan kecemasan (*anxitas*) dalam dirinya. Keadaan bagaimanapun yang mengganggu kenyamanan dari satu organisme, konflik, psikis, ancaman fisik, dan berbagai tekanan, serta perasaan tidak nyaman karena rasa takut, khawatir, tidak bahagia mengakibatkan timbulnya rasa cemas (*anxitas*). Freud mengutamakan pentingnya *anxitas*, membuat perbedaan antara kecemasan neurotik (*neurotic anxiety*) dan kecemasan objektif (*objective anxiety*): (Minderop, 2018:28)

#### 1. Kecemasan Neurotik (*Neurotic Anxiety*)

Kecemasan neurotik adalah kecemasan yang muncul dari terjadinya konflik pada alam bawah sadar dalam diri individu. Freud

berkeyakinan jika rasa cemas ini muncul selaku hasil dari perseteruan antara pulsi *id* dan pertahanan dari *ego* dan *superego*.

## 2. Kecemasan Objektif (*Objective Anxiety*)

Kecemasan objektif merupakan aksi realis saat seseorang merasa dalam bahaya pada satu lingkungan. Dia mengemukakan bahwa kondisi pada kecemasan objektif serupa dengan rasa takut.

Selain itu, emosi juga memiliki keterkaitan dengan kondisi psikis seorang individu yang dapat memengaruhi *id*, *ego*, dan *superego* miliknya. Kemarahan, kesedihan, ketakutan, ataupun kegembiraan sering dinilai sebagai emosi paling dasar dimana timbulnya perasaan-perasaan itu sangat berkaitan erat dengan tingkah laku yang menimbulkannya dan menyebabkan meningkatkan ketegangan (Krech dalam Minderop, 2018:39-40). Rasa benci berketerkaitan dekat dengan perasaan cemburu, keamarahan, dan perasaan iri hati. Emosi diklasifikasikan menjadi 7, yakni: (Minderop, 2018:39-45)

### 1. Konsep Rasa Bersalah

Rasa bersalah dapat ditimbulkan karena munculnya pertentangan antara ekspresi impuls dengan standar moralitas. Rasa bersalah muncul ketika individu tidak dapat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan atau menghindari kesalahan sehingga menumbulkan perasaan bersalah yang menyebabkan tidak bahagia.

### 2. Rasa Bersalah yang Dipendam

Pada masalah perasaan bersalah, manusia lebih condong memendam rasa bersalah yang dialaminya dalam diri sendiri, memang dia terlihat bersikap baik, tapi sebenarnya dia tidak baik.

### 3. Menghukum Diri Sendiri

Rasa bersalah paling meresahkan adalah—jika memiliki sifat menghukum dirinya sendiri—orang tersebut dipandang selaku sumber dari perasaan bersalah. Jenis rasa bersalah ini berimplikasi pada tumbuhnya gangguan pada pribadi individu yang berhubungan dengan penyakit kejiwaan, kepribadian dan psikoterapi.

### 4. Rasa Malu

Emosi ini tidak sama dengan perasaan bersalah. Hal ini muncul tidak disertai rasa bersalah yang terikat. Seorang individu mungkin malu saat salah memakai garpu pada acara makan malam terhormat, namun dirinya tidak akan merasa bersalah. Dirinya malu karena merasa bodoh dan tidak bergengsi di depan banyak orang lainnya, dirinya tidak akan merasa bersalah karena dia tidak melenceng dari nilai-nilai moral.

### 5. Kesedihan

Emosi yang ditimbulkan oleh perasaan kehilangan hal yang bernilai atau berharga. Intensitas kesedihan yang dialami oleh seorang individu bergantung pada besar-kecilnya nilai dari hal yang hilang. Itu sebabnya kesedihan yang teramat sangat biasanya muncul ketika individu kehilangan orang tercinta.

### 6. Kebencian

Perasaan kebencian memiliki hubungan erat dengan rasa cemburu, amarah, dan iri hati. Perasaan benci bukan hanya sekadar ketidaksukaan akan sesuatu namun perasaan benci melekat pada individu dan tidak akan puas sampai hal yang dibenci hancur.

## 7. Cinta

Menurut kajian romantik, suka dan cinta pada dasarnya serupa. Cinta dari seorang anak terhadap ibu didasari atas butuhnya perlindungan, begitu juga cinta seorang ibu kepada anaknya ada atas keinginan melindungi.

### 2.3.2 Penokohan

Sebagai teori pendukung dalam mengungkapkan konflik batin yang terjadi pada tokoh utama Rudeus Greyrat, digunakan teori penokohan dalam buku milik Minderop berjudul *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Teori penokohan digunakan untuk mengetahui watak yang dimiliki oleh karakter Rudeus Greyrat. Dengan mengetahui watak tokoh, maka dapat memahami kondisi psikis yang terjadi ketika suatu tokoh mengalami konflik batin.

Karena kondisi psikis suatu tokoh sangat berkaitan dengan latar belakang tokoh tersebut, sifat, personalitas, atau watak menentukan tingkah laku dari suatu tokoh. Begitu pula dalam konflik yang dialami suatu tokoh tidak terlepas dari watak tokoh yang bersangkutan. Watak suatu tokoh menjadi dasar bagaimana konflik tersebut dapat muncul dalam diri tokoh. Maka dari itu teori penokohan digunakan sebagai teori pendukung dalam memahami karakterisasi tokoh Rudeus Greyrat dalam cerita *Mushokutensei: Isekai Ittara Honki Dasu*.

Menurut Jones (dalam Nurgiyantoro, 1998:165) penokohan merupakan, penggambaran dari seseorang tokoh atau karakter yang jelas ditampilkan pada suatu cerita. Gambaran suatu tokoh ditunjukkan dari wataknya dan perlakuannya di dalam cerita. Penokohan dalam sebuah cerita

mencangkup bagaimana watak tokoh dan bagaimana penempatannya dalam cerita sehingga mampu memberi gambaran yang jelas kepada pembaca (Nurgiyantoro, 1998:166).

Penokohan atau karakterisasi dalam Minderop (2013:2) didefinisikan sebagai pemeranan, pelukisan watak para tokoh yang ada dalam sebuah karya sastra. Sehingga penokohan atau karakterisasi adalah cara penyampaian watak dari tokoh dalam suatu karya sastra sehingga dapat menggambarkan sifat dan motivasi karakter tersebut dalam bertindak laku ataupun berinteraksi sepanjang alur cerita.

Minderop (2013:2-3) menjelaskan bahwa metode karakterisasi pada sebuah karya sastra adalah suatu metode dengan menggambarkan watak dari tokoh pada sebuah cerita fiksi. Ada dua pembagian dalam metode karakterisasi tokoh, yakni metode langsung (*telling*) dan metode tidak langsung (*showing*):

1. Metode Langsung (*Telling*)

Metode ini menggunakan pemaparan dilakukan secara langsung oleh pengarang. Metode ini mencakup: karakterisasi dengan menggunakan nama tokoh, perawakan tokoh, dan dengan penjelasan langsung dari penulis.

2. Metode Tidak Langsung (*Showing*)

Berbeda dengan metode langsung, metode tidak langsung (*showing*) tanpa campur tangan dari pengarang, yang artinya tokoh dalam karya sastra menunjukkan diri mereka dari tingkah lakunya.

Melalui penjabaran dan definisi teori di atas, akan dijadikan dasar dalam mengkaji konflik batin yang dialami oleh tokoh Rudeus Greyrat sepanjang cerita. Teori penokohan dalam Nurgiyantoro (1998:164-176) digunakan untuk menjelaskan penokohan Rudeus Greyrat melalui penggambaran watak, perilaku, dan penempatan tokoh dalam cerita. Teori psikoanalisis Sigmund Freud akan dipakai untuk memecahkan permasalahan terkait bagaimana konflik batin yang dialami tokoh Rudeus Greyrat dan faktor apa saja yang memengaruhi konflik batin tersebut. Adanya kecemasan yang timbul menjadikan tanda munculnya konflik dalam diri Rudeus Greyrat. Klasifikasi emosi digunakan untuk mengklasifikasikan emosi yang muncul dan tergambar oleh tokoh Rudeus Greyrat sepanjang cerita. Melalui emosi-emosi yang muncul tersebut, dapat dikaitkan dengan tanda-tanda kecemasan yang muncul sehingga menyebabkan timbulnya konflik dalam diri Rudeus Greyrat. Maka dengan begitu dapat mengungkapkan seperti apa konflik batin yang terjadi pada tokoh Rudeus Greyrat juga faktor-faktor apa saja yang memengaruhi terjadinya konflik tersebut.