

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Karya sastra dibuat oleh penulis agar dapat dinikmati, dipahami, dan dimanfaatkan oleh masyarakat serta oleh penulis itu sendiri sebagai bagian dari masyarakat yang memiliki status sosial. Selain itu, karya sastra merupakan fenomena yang unik, yang di dalamnya terkandung berbagai makna dan fungsi. (Endraswara, 2013:6). Karya sastra berasal dari keinginan manusia untuk mengungkap masalah manusia, kemanusiaan, dan dunia. Selain itu, karya sastra berfungsi sebagai penjelasan tentang masalah kehidupan, filsafat, dan ilmu jiwa. Menurut Nurgiyantoro (1998:2), karya sastra merupakan hasil khayalan secara imajinatif yang di ekspresikan langsung oleh pengarang lewat tulisan maupun lisan. Di dalam karya sastra terdapat dua jenis karya sastra; imajinatif dan non-imajinatif.

Karya sastra imajinatif adalah jenis sastra yang mengungkapkan perasaan seseorang secara bebas, tanpa terikat pada situasi. Karya sastra imajinatif adalah bentuk sastra yang diciptakan melalui proses imajinasi penulis, menciptakan dunia, karakter, dan peristiwa yang tidak selalu terikat pada realitas. Jenis karya ini menekankan kreativitas dan kebebasan artistik, memungkinkan penulis untuk mengeksplorasi ide-ide yang melampaui batasan-batasan kehidupan nyata. Sedangkan karya sastra non imajinatif adalah jenis karya sastra yang berdasarkan pada kenyataan, fakta, dan kejadian nyata, bukan pada imajinasi atau fiksi. Jenis karya ini berusaha untuk menyajikan informasi, pengetahuan, atau pandangan yang objektif dan realistis. Konsep-konsep tentang karya sastra terus berkembang dan berubah, tetapi genre sastra, yaitu prosa, puisi, dan drama, tetap sama (Noor, 2010:27).

Drama dapat dinikmati dalam media apapun, seperti film, wayang, boneka, dan radio. Film merupakan salah satu media yang paling populer untuk menikmati drama di era modern. Film terdiri dari beberapa gambar diam yang ketika ditampilkan di layar menciptakan kesan gambar bergerak. Selain itu, film dapat dianggap sebagai media yang digunakan oleh pengarang untuk mengekspresi karya sastra. Film juga merupakan bagian dari karya sastra dan media dalam berkomunikasi. Film mempunyai peranan untuk memberikan informasi, menginspirasi, menghibur, dan berbagi pengetahuan. Film merupakan sarana untuk menyampaikan bermacam-macam pesan melalui media cerita kepada khalayak umum (Wibowo dalam Rizal, 2014).

Film merupakan karya sastra yang menggunakan gabungan unsur gambar (visual) dan suara (audio). Film dianggap sebagai salah satu bentuk karya sastra karena memiliki unsur-unsur sastra seperti plot yang mengikuti alur cerita, karakter yang menggambarkan tokoh-tokoh dalam cerita, dialog yang menjadi sarana komunikasi antar tokoh, dan tema yang menyampaikan pesan atau ide tertentu kepada penontonnya. Cerita dalam film juga memiliki konflik internal dan eksternal untuk membuat jalan cerita lebih kompleks. Konflik internal dalam sebuah film merujuk kepada pertentangan atau permasalahan yang terjadi dalam diri atau jiwa tokoh. Ini berupa perbenturan atau permasalahan yang dialami seorang tokoh dengan dirinya sendiri. Konflik eksternal dalam film merujuk pada pertentangan atau masalah yang terjadi antara tokoh utama dengan sesuatu di luar dirinya, baik itu lingkungan alam maupun lingkungan manusia. Dengan adanya kedua konflik tersebut di film, menyebabkan suatu film menjadi lebih emosional, kompleks, dan mengagumkan. Dengan mempelajari konflik internal dan eksternal secara lebih mendalam, kualitas karya akan meningkat. Setiap konflik internal dan eksternal di film sering terjadi di dua jenis film, yaitu film animasi dan film non-animasi.

Film animasi adalah metode untuk membuat gambar bergerak yang terdiri dari kumpulan gambar yang diubah sehingga dapat bergerak. Menurut Agus Suheri (2006: 2), animasi ialah sekumpulan gambar yang diubah untuk menghasilkan gerakan. Animasi dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, seperti animasi 2D dan animasi 3D. Film animasi di zaman modern ini sangat diminati di berbagai manca negara, oleh sebab itu banyak sekali negara-negara memproduksi film animasi untuk mendapatkan keuntungan dari kepopuleran film animasi di setiap negara. Jepang termasuk salah satunya yang mempunyai film animasi 2D yang sangat diminati di setiap manca negara. Film animasi jepang sangat sering disebut dengan anime, sering ditemukan didalam anime terdapat psikologi dan konflik untuk menambah jalan cerita anime menjadi lebih menarik.

Meskipun konflik dan psikologi adalah bidang ilmu yang berbeda, namun mereka saling berkaitan. Ketika orang mendengar tentang psikologi, hal pertama yang terlintas di benak mereka adalah kepribadian dan cara mereka berpikir. Sedangkan konflik, hal pertama yang terlintas di benak seseorang ialah suatu permasalahan atau pertentangan. Konflik adalah permasalahan yang dihadapi manusia karena pertentangan dua kehendak atau perbedaan pilihan (Nurgiyantoro, 2018: 182). Konflik bisa terjadi dimanapun, kapanpun dan pada siapapun. Konflik tidak dapat dihindari dengan mudah, suatu konflik dapat dikatakan terselesaikan apabila manusia berani untuk mengambil keputusan untuk memilih. Terkadang manusia juga memiliki konflik di dalam dirinya, konflik tersebut dinamakan konflik batin. Konflik batin merupakan keadaan ketika seseorang merasa terganggu, tidak nyaman, atau tidak seimbang dengan dirinya sendiri. Menurut Alwi, dkk (2005), konflik batin terjadi ketika dua keinginan yang berlawanan berkeinginan untuk menguasai diri, yang mengakibatkan dampak pada tingkah laku. Konflik batin sering kali terjadi ketika seseorang mengalami perlawanan terhadap dua keinginan yang berbeda di dalam diri mereka sendiri. Konflik batin terjadi ketika seseorang memiliki dua atau

lebih pilihan yang sama, baik atau buruk, yang membuat mereka tidak dapat memilih di antaranya (Nurgiyantoro, 2018: 124).

Konflik batin sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari manusia, oleh sebab itu konflik batin sangat sering digambarkan dalam karya sastra sebagai gambaran kehidupan manusia. Salah satunya terdapat pada dalam anime *Mob Psycho 100*. Di anime ini terdapat seorang tokoh yang bernama Reigen Arataka. Reigen Arataka merupakan seorang esper gadungan yang memiliki seorang anak didik esper didikan bernama Kageyama Shigeo. Dikarenakan Reigen Arataka tidak mempunyai kekuatan esper untuk membasmi arwah jahat, dirinya sangat sering menyuruh Kageyama Shigeo untuk menyelesaikan tugas yang tak dapat Reigen Arataka selesaikan tanpa keberadaan Kageyama Shigeo di sekitarnya. Walaupun Reigen Arataka sangat sering menyuruh Kageyama Shigeo membasmi arwah jahat bersamanya, Reigen Arataka tetap merasa bersalah karena dirinya memanfaatkan Kageyama Shigeo untuk kepentingan pribadinya. Sedangkan Kageyama Shigeo yang memiliki kekuatan esper ketakutan terhadap kekuatan yang ada dalam dirinya, karena Kageyama Shigeo takut menyakiti orang disekelilingnya dengan kekuatannya. Kageyama Shigeo sering mengalami konflik di dalam dirinya ketika ingin menggunakan kekuatannya untuk menyelamatkan orang, dirinya bingung saat menggunakan kekuatannya karena jika menggunakannya kekuatannya dapat juga menyakiti orang yang ingin Kageyama Shigeo selamatkan. Dari deksripsi cerita diatas dapat disimpulkan bahwa konflik batin yang dialami Reigen Arataka dan Kageyama Shigeo ialah, Reigen Arataka ingin mendapat uang dengan menjadi esper gadungan, akan tetapi di lain sisi dirinya merasa bersalah ketika terlalu memaksakan kehendaknya kepada Kageyama Shigeo. Kageyama Shigeo yang sering mengalami konflik batin seperti takut menggunakan menggunakan kekuatannya karena akan menyakiti orang disekitarnya, akan tetapi ingin menggunakan kekuatannya untuk

menyelamatkan orang. Dari deksripsi cerita diatas dapat disimpulkan bahwa konflik batin yang dialami Reigen Arataka dan Kageyama Shigeo ialah, Reigen Arataka ingin mendapat uang dengan menjadi esper gadungan, akan tetapi di lain sisi dirinya merasa bersalah ketika terlalu memaksakan kehendaknya kepada Kageyama Shigeo. Kageyama Shigeo yang sering mengalami konflik batin seperti takut menggunakan menggunakan kekuatannya karena akan menyakiti orang disekitarnya, akan tetapi ingin menggunakan kekuatannya untuk menyelamatkan orang.

Saat manusia menghadapi konflik, mereka biasanya memiliki beberapa opsi untuk mencari cara untuk menyelesaikannya. Dalam teori psikoanalisis, Sigmund Freud mengatakan bahwa manusia akan terbagi ke dalam tiga kepribadian untuk membuat keputusan tentang konflik yang dihadapi. Menurut Sigmund Freud, ada tiga kepribadian: id, ego, dan superego. Selain itu, teori ini menekankan bagaimana konflik psikologis membentuk kepribadian. Dalam Skripsi ini, peneliti akan menganalisis kepribadian tokoh dalam menyelesaikan konflik batin yang sedang terjadi di dalam dirinya. apa sajakah dampak dari konflik batin tokoh.

1.2. Rumusan Masalah

Bedasarkan pemaparan diatas maka rumusan masalah dalam skripsi ini sebagai berikut:

1. Apa yang melatarbelakangi terjadinya konflik batin tokoh utama Reigen Arataka dan Kageyama Shigeo?
2. Apa sajakah dampak dari konflik batin tokoh utama Reigen Arataka dan Kageyama Shigeo?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari skripsi ini, yaitu:

1. Menganalisis latar belakang konflik batin yang dialami tokoh utama Reigen Arataka dan Kageyama Shigeo dalam anime Mob Psycho 100.

2. Menganalisis dampak positif/negatif konflik batin yang dialami tokoh utama Reigen Arataka dan Kageyama Shigeo dalam anime *Mob Psycho 100*.

1.4. Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup skripsi, maka skripsi ini difokuskan pada konflik batin yang dialami oleh tokoh utama Reigen Arataka dan Kageyama Shigeo dalam anime *Mob Psycho 100* karya Yuzuru Tachikawa yang difokuskan pada teori psikoanalisis milik Sigmund Freud.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil skripsi ini sebagai berikut:

1.5.1. Manfaat Teoretis

Skripsi ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam bidang sastra, khususnya tentang konflik batin agar dapat menjadi landasan dalam meningkatkan wawasan para penikmat karya sastra. Khususnya dalam anime mengenai konflik batin yang terjadi anime *Mob Psycho 100* karya Yuzuru Tachikawa.

1.5.2. Manfaat Praktis

Skripsi ini diharapkan dapat membantu para penikmat karya sastra dalam memahami konflik batin yang terkandung dalam anime *Mob Psycho 100* karya Yuzuru Tachikawa. Skripsi ini diharapkan menjadi pertimbangan bagi para mahasiswa berikutnya dalam melakukan skripsi tentang konflik batin yang terdapat pada anime series maupun anime movie.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KONSEP, DAN LANDASAN TEORI

2.1. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan komponen penting dari metode skripsi, menurut Cooper dalam Creswell (2010). Kajian pustaka dilakukan dengan tujuan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang subjek skripsi, menemukan celah pengetahuan, dan membangun fondasi teoritis yang kuat untuk skripsi yang akan dilakukan. Selain itu, kajian pustaka membantu mencegah penjiplakan pada skripsi yang sudah ada dan meningkatkan pemikiran dengan memanfaatkan skripsi sebelumnya. Data yang telah didapatkan menunjukkan bahwa sejauh ini belum ada skripsi yang menerapkan analisis psikologi sastra untuk mengkaji film animasi *Mob Psycho 100* karya Yuzuru Tachikawa. Akan tetapi, beberapa skripsi sebelumnya telah memanfaatkan teori psikologi sastra milik Sigmund Freud untuk mengkaji film animasi.

Skripsi Laksmi (2023), "Konflik Batin Tokoh Utama Suzu Dalam Film *Kono Sekai No Katasumi Ni* Karya Sunao Katabuchi", membahas konflik batin yang dialami oleh tokoh utama Suzu dalam film *Kono Sekai no Katasumi ni* dan penyebabnya. Teori kebutuhan dan psikologi kepribadian digunakan untuk menganalisis skripsi ini. Data yang digunakan dalam skripsi ini berasal dari dialog dan gambar dari film *Kono Sekai no Katasumi Ni*, yang menunjukkan aspek konflik batin. Data dikumpulkan melalui observasi dan simak catat. Analisis data yang dilakukan adalah deskriptif kualitatif. Untuk menyampaikan hasil analisis data yang dilakukan, digunakan metode informal. Hasil analisis menunjukkan bahwa karakter Suzu mengalami konflik batin yang terdiri dari kekecewaan, keraguan,

kesedihan, depresi, keputusan, ketakutan, kebimbangan, rasa malu, kekhawatiran, dan rasa bersalah. Di sisi lain, faktor-faktor yang mendorong konflik batin Suzu adalah kebutuhannya akan aktualisasi diri, rasa aman, dan rasa cinta dan kasih sayang.

Sebagai perbandingan antara skripsi yang akan dilakukan ini dengan skripsi Laksmi yang berjudul "Konflik Batin Tokoh Utama Suzu Dalam Film Kono Sekai No Katasumi Ni Karya Sunao Katabuchi". Skripsi yang dilakukan oleh Laksmi mengkaji konflik batin pada tokoh utama, sedangkan skripsi ini mengkaji konflik batin tokoh pedamping. Persamaan skripsi ini dan Skripsi Laksmi ialah menggunakan teori analisis Sigmund Freud. Laksmi menggunakan film *Kono Sekai No Katasumi Ni* sebagai sumber data, dan skripsi ini menggunakan anime *Mob Psycho 100* sebagai sumber data.

Skripsi Krista (2020) yang berjudul "Analisis Konflik Batin Tokoh Utama Pada Drama 35 Sai no Koukousei Sutradara Ohiro Futoshi". Studi ini menyelidiki bentuk konflik internal yang terjadi pada karakter utamanya, Baba Ayako. Ayako adalah seorang gadis sekolah menengah yang peduli dan suka membantu teman-temannya yang terkena bullying. Namun, tiba saatnya Ayako sendiri yang menjadi sasaran bully, yang membuatnya depresi dan mengalami berbagai konflik internal. Skripsi ini menemukan beberapa jenis konflik batin yang dirasakan Ayako dan penyebabnya. Keraguan, kekecewaan, depresi, penyesalan, kecemasan, ketakutan, dan kesedihan adalah beberapa contoh konflik batin.

Terdapat faktor-faktor yang menyebabkan konflik batin karakter Ayako, yaitu; lingkungan sekolahnya, keluarganya, dan teman-teman sekelasnya. Teori psikologi kepribadian Sigmund Freud digunakan dalam kedua skripsi ini untuk mengkaji konflik batin, tetapi skripsi Krista menggunakan drama yang terdiri dari

beberapa episode, sedangkan skripsi ini menggunakan film. Skripsi ini juga memanfaatkan teori kebutuhan Abraham Maslow untuk melihat apa yang menyebabkan konflik batin di antara tokoh.

Persamaan skripsi Krista dengan skripsi yang akan dilakukan ini, Krista dengan skripsinya yang berjudul “Analisis Konflik Batin Karakter Utama dalam Drama 35 Sai No Koukousei” yang disutradari oleh Ohiro Futoshi. Memiliki kesamaan dengan skripsi ini, yang menganalisis konflik batin yang dialami oleh tokoh dan juga menggunakan teori psikologis sastra yang dikemukakan oleh Sigmund Freud sebagai referensi untuk skripsi. Dan perbedaannya terletak dalam sumber data, Alumn menggunakan film non-animasi sebagai sumber data, sementara skripsi yang akan dilakukan menggunakan film animasi sebagai sumber data.

Penelitian berikutnya yang dilakukan oleh Nurul Annisa Sabrina (2021) berjudul “Konflik Batin Tokoh Sasaki Miyo Dalam Anime Nakitai Watashi Wa Neko Wo Kaburu”. tujuan penelitian mendeskripsikan tentang konflik batin tokoh Sasaki Miyo dalam anime Nakitai Watashi wa Neko wo Kaburu dan mendeskripsikan unsur instrinsik yang ada pada anime Nakitai Watashi wa Neko wo Kaburu. Teori psikoanalisis Sigmund Fried digunakan peneliti untuk menganalisis sumber data, serta menjelaskan strategi mekanisme pertahanan (*defense mechanism*). Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik simak dan teknik catat. Karena objek penelitian ini anime, maka penulis menyimak semua dialog yang dilakukan tokoh-tokoh. Analisis data menggunakan metode analisis pendekatan teori struktural Burhan Nurgiyantoro dan pendekatan psikoanalisis Sigmund Freud. Penyajian analisis data menggunakan metode informal. Konflik

batin yang dialami tokoh Sasaki Miyo diakibatkan dinamika antara Id, Ego, dan Superego. Serta mekanisme pertahanan yang dilakukan oleh tokoh Sasaki Miyo dalam menangani konflik batin terdiri dari Proyeksi dan *Reversal*, Pembuatan Reaksi, Rasionalisasi, Kompensasi dan Undoing.

Sebagai perbandingan antara skripsi ini dengan penelitian artikel Nurul Annisa Sabrina yang berjudul "Konflik Batin Tokoh Sasaki Miyo Dalam Anime Nakitai Watashi Wa Neko Wo Kaburu". Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Annisa Sabrina mengkaji tentang mekanisme pertahanan yang dilakukan oleh tokoh Sasaki Miyo dalam menangani konflik batin, sedangkan skripsi ini mengkaji tentang latar belakang terjadinya konflik batin dan dampak konflik batin. Persamaan skripsi ini dan penelitian Laksmi ialah menggunakan teori psikologi sastra Sigmund Freud

2.2. Konsep

Konsep merupakan gagasan, ide, atau abstraksi yang digunakan untuk memahami atau menjelaskan suatu fenomena, objek, atau peristiwa. Konsep dapat menjadi kerangka pemikiran yang membantu mengatur dan memahami informasi secara kompleks. Singarimbun dan Effendi (1987: 33) menyatakan bahwa konsep adalah ungkapan dan definisi yang digunakan untuk mengilustrasikan suatu peristiwa, situasi, kelompok atau individu yang relevan dengan ilmu-ilmu sosial. Konsep digunakan untuk meminimalisir kesalahan dalam menafsir dan memberikan penjelasan secara rinci mengenai skripsi ini. Berikut konsep dasar yang menjadi tumpuan pada skripsi ini.

2.2.1. Konflik Batin

Dalam bahasa Jepang, konflik disebut 葛藤 (kattou), yang artinya dijelaskan dalam kamus online Goo 辞書 (*goojisho*) bahwa,

葛藤と言うの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 to iu no wa kokoro no naka ni soushansuru douki, yokkyuu, kanjyou nado ga sonzai shi, sono izure wo toru mayou koto.”

‘Konflik ialah perselisihan yang terjadi pada seseorang terhadap motivasi, keinginan, emosi, dan pemikiran seseorang yang menyebabkan ketidakpastian untuk memilih yang mana.’

Konflik adalah perselisihan atau perjuangan antara dua atau lebih pihak yang memiliki kepentingan atau tujuan yang berbeda. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2003:610) konflik merupakan perlawanan atau perselisihan. Konflik terjadi ketika ada pertentangan, perbedaan, dan perselisihan antara dua orang atau kelompok dalam suatu interaksi. Salah satu pihak dalam konflik akan berusaha menyingkirkan pihak lain yang tidak setuju dengannya. Konflik juga dapat terjadi di batin seseorang.

Batin adalah istilah yang mengacu pada keadaan internal seseorang, seperti pikiran dan perasaannya. Menurut Alwi (2003: 558), batin berarti sesuatu yang ada di dalam hati; sesuatu yang terkait dengan jiwa, semangat, dan sesuatu yang terpendam. Batin dalam bahasa Jepang disebut 内的 (*naiteki*). Kamus Besar

Bahasa Jepang (Nihongo Daijiten, 1995: 1587) menguraikan sebagai berikut:

内的というのは：心理学なので、精神に関するさま

Shinringaku nano de, seishin ni kansuru sama

‘Batin adalah; Dalam psikologi, dll, berhubungan dengan jiwa.’

Konflik batin mengacu pada konflik yang terjadi dalam diri seseorang. Ini melibatkan konflik antara berbagai pemikiran dan perasaan. Konflik batin dapat meliputi perselisihan antara keinginan yang berbeda, nilai-nilai yang bertentangan,

atau perasaan yang bertentangan. Menurut Nurgiyantoro (2017: 178), Jika seseorang dihadapkan pada dua atau lebih pilihan dalam hidupnya, tetapi bimbang dalam memilih pilihan, maka hal tersebut dinamakan konflik batin.

2.2.2. Tokoh Utama

Tokoh dalam sebuah cerita adalah individu yang melakukan tindakan atau menjadi fokus utama alur cerita. Tokoh dalam sebuah cerita merupakan entitas fiksi yang dihasilkan oleh pengarang, yang menjalani berbagai peristiwa di dalam narasi tersebut. Tokoh memainkan peran penting dalam perkembangan alur cerita dan membantu menyampaikan tema serta pesan yang ingin disampaikan oleh penulis. Menurut Nurgiyantoro (2017: 247), tokoh adalah seseorang yang berperan sebagai pelaku dalam drama atau cerita fiktif.

Tokoh utama adalah fokus dari sebuah cerita dan paling banyak diceritakan, sehingga perannya sangat mempengaruhi perkembangan alur cerita (Nurgiyantoro, 2017:259). Tokoh utama selalu muncul sebagai pelaku dalam peristiwa atau sebagai pihak yang mengalami kejadian dan konflik. Dalam anime *Mob Psycho 100* tokoh utamanya ada dua, yaitu Kageyama Shigeo dan Reigen Arataka.

2.2.3. Anime

Kata anime berasal dari kata bahasa inggris, yakni “animation”, sedangkan di dalam bahasa Jepang yakni disebut “animeshon” dan kemudian disingkat menjadi “anime”. Anime adalah bentuk seni animasi yang berasal dari Jepang, dikenal karena gaya visualnya yang khas dan beragam genre yang mencakup segala usia dan minat. Dalam buku *Understanding Manga and Anime*, Brenner (2007: 29) mendeskripsikan anime itu menunjuk pada animasi buatan negara Jepang yang disiarkan untuk orang Jepang. Anime biasanya ditandai dengan karakter-karakter dengan mata besar, ekspresi emosional yang kuat, dan desain artistik yang unik.

Sebagian besar anime diadaptasi dari manga, yaitu komik Jepang, namun juga bisa berupa karya asli yang dikembangkan khusus untuk media animasi. Anime menggabungkan teknik animasi tradisional (2D) dan digital (3D). Teknik animasi tradisional melibatkan penggambaran frame demi frame secara manual, sedangkan animasi digital menggunakan perangkat lunak untuk menciptakan dan memanipulasi gambar. Ini memungkinkan produksi anime menjadi lebih efisien dan memungkinkan berbagai efek visual yang inovatif.

2.3. Landasan Teori

Teori psikologi sastra milik Sigmund Freud digunakan untuk meneliti konflik batin yang terjadi pada tokoh yang bernama Reigen Arataka dan Kageyama Shigeo pada anime *Mob Psycho 100*. Berikut adalah pemaparan teori psikologi sastra:

2.3.1. Psikologi Sastra

Psikologi dan sastra mempunyai hubungan fungsional, dimana keduanya berguna sebagai aspek untuk mempelajari keadaan pikiran orang lain. Bedanya, gejala psikologis yang terdapat dalam karya sastra merupakan gejala psikologis yang terjadi pada orang fiksi, sedangkan dalam psikologi adalah orang nyata dalam kehidupan sosial nyata. Namun keduanya bisa saling melengkapi untuk mendapatkan pengertian yang lebih mendalam tentang kejiwaan manusia.

Psikologi sastra merupakan salah satu dari ilmu sastra yang menerapkan konsep dan kerangka teori psikologi untuk mempelajari karya sastra, pengarang karya sastra, serta pembacanya. Psikologi sastra menganalisis tentang perilaku manusia, pemikiran manusia, dan aktivitas kejiwaan yang terkandung dalam karya sastra. Menurut Noor (2004: 92) mendefinisikan bahwa psikologi sastra jurusan sastra yang dimanfaatkan untuk mengkaji karya sastra dari sudut psikologi.

Psikologi sastra ialah ilmu sastra yang mengamati suatu karya sastra sebagai aktivitas kejiwaan, tidak sekedar mengkaji bagian jiwa yang sadar dan tingkah laku yang terlihat, menurut Sigmund Freud (dalam Endraswara, 2008:72-73). Sigmund Freud (Minderop, 2018:21-22) membagi struktur kepribadian menjadi 3, yaitu; id, ego dan superego.

Id adalah bagian dari kepribadian manusia yang menyimpan hasrat biologis manusia, seperti kebutuhan dasar alami (makan, minum, dan seks), dan beroperasi berdasarkan prinsip kenikmatan. Ego ialah mediator antara keinginan terhadap tuntutan realitas dan berusaha mengikuti hasrat id dengan cara yang dapat diterima secara moral. Superego adalah kesadaran moral dari suatu kepribadian yang diajarkan dari orang tua atau dari nilai-nilai moral yang ada di masyarakat.

- a. Id adalah sistem psikologis utama. Id tidak memiliki kemampuan untuk membedakan moralitas suatu ide atau tindakan. Id berfokus pada aspek subjektif dari realitas daripada aspek objektif.
- b. Ego adalah pelaksana dari kepribadian. Dalam konteks konflik, ego berfungsi sebagai alat untuk memikirkan dan memahami ketegangan yang ada pada diri manusia. Ego manusia mengembangkan pemikiran dan memutuskan tindakan yang sesuai dengan realita.
- c. Superego merupakan aspek kepribadian yang berhubungan dengan norma dan nilai-nilai sosial. Dalam hal ini superego berperan sebagai penengah untuk id dan ego.

Berdasarkan definisi struktur kepribadian yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa manusia dapat mengalami konflik batin ketika terdapat pertentangan antara id, ego, dan superego, yang kemudian menimbulkan emosi dalam memutuskan sesuatu hal.

2.3.2 Dampak Konflik Batin

Pada dampak konflik batin, peneliti menggunakan teori yang dikemukakan oleh Krech (1974) (dalam Minderop 2011: 40), karena teori ini merupakan sebuah klasifikasi emosi yang ditimbulkan akibat suatu perbuatan atau tindakan yang berdampak pada emosi seseorang.

a. Rasa Bersalah

Menurut Krech (1974) (dalam Minderop 2011: 41), timbulnya rasa bersalah diakibatkan oleh tindakan dari seseorang yang memiliki pertentangan dengan norma yang ada. Jadi, dapat disimpulkan bahwa rasa bersalah ini merupakan suatu dampak yang timbul ketika seseorang melakukan sebuah kesalahan dan sadar bahwa itu salah

b. Rasa Menghukum Diri Sendiri

Krech (dalam Minderop 2011: 42) berpendapat bahwa menghukum diri sendiri tersebut merupakan bentuk rasa bersalah seseorang dan berdampak pada kepribadian seseorang. Jadi, menghukum diri sendiri merupakan dampak dari merasa bersalah yang berkelanjutan.

c. Rasa Malu

Tidak sama dengan menghukum diri sendiri, rasa malu justru tidak ada kaitan dengan rasa bersalah. Menurut Krech (1974) (dalam Minderop 2011: 43), contoh dari rasa malu adalah ketika seseorang yang gagal memakai sumpit yang mengakibatkan malu, tetapi tidak menimbulkan rasa bersalah.

d. Kesedihan

Kesedihan merupakan suatu dampak kehilangan atau kegagalan seseorang. Menurut Krech (1974) (dalam Minderop 2011: 43), kesedihan dilihat dari nilai kesedihan tersebut. Kesedihan sangat terasa ketika kehilangan hal yang berharga.