

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra ialah sebuah imajinasi serta fiksi. Karya sastra merupakan rekaan yang kenyataannya diciptakan sesuai dengan keinginan dari penciptanya. Sebuah karya sastra bisa mencerminkan pemikiran serta isi hati dari pengarang itu sendiri. Dalam pembuatannya, karya sastra melibatkan banyak pemikiran serta perasaan, oleh karena itu karya sastra dapat membuat penikmatnya seakan-akan berada dalam cerita tersebut. Karya sastra menurut jenisnya terdiri atas tulisan fiksi maupun nonfiksi. Karya sastra fiksi ialah suatu karya yang bersifat naratif, yang terlahir dari imajinasi, perenungan, dan penghayatan penciptanya. Semi (1988:31) mendefinisikan fiksi sebagai cerita rekaan yang diolah sedemikian rupa oleh pengarang berdasarkan tafsiran, pandangan, serta penilaiannya terhadap kejadian nyata dalam hidupnya maupun peristiwa yang ada di dalam khayalannya. Adapun genre sastra fiksi meliputi prosa, puisi, dan drama.

Film merupakan contoh perwujudan dari drama dalam era modern ini. Javadalasta (dalam Alfathoni & Dani, 2020:2) mendefinisikan film sebagai kumpulan gambar yang bergerak, hingga kemudian menciptakan sebuah alur cerita yang dinamakan *movie* atau video. Film memiliki tujuan untuk menghibur, memberikan informasi, serta menyampaikan pesan. Selayaknya drama, film merupakan media bagi pengarang untuk menyampaikan ekspresi, pemikiran, serta pesan kehidupan dari cerita yang tertuang pada film itu. Film ialah jenis karya sastra dalam bentuk perpaduan antara unsur gambar (visual) dan suara (audio). Adapun film dapat dikatakan sebagai bagian dari karya sastra dikarenakan dalam

proses pembuatannya, produser film terlebih dahulu menyusun konsep berupa cerita, untuk selanjutnya mengubah konsep tersebut menjadi film utuh yang akan ditayangkan. Dalam keterkaitannya dengan karya sastra, maka cerita dalam film tidak luput dari unsur-unsur pembentuknya, yakni unsur intrinsik dan ekstrinsik.

Unsur-unsur yang melekat dalam sebuah karya sastra disebut dengan unsur intrinsik (Wellek dalam Sari, 2017). Unsur intrinsik merupakan unsur yang penting dalam membangun sebuah karya sastra. Pada suatu film, unsur intrinsik berperan langsung dalam pembentukan cerita. Dengan adanya perpaduan unsur intrinsik dalam naskah atau cerita, maka sebuah film yang utuh bisa terwujud. Adapun yang termasuk ke dalam unsur intrinsik diantaranya adalah alur atau plot, tema, latar, penokohan, sudut pandang, serta diksi atau gaya bahasa (Widyawati, 2020:13). Tokoh merupakan pelaku yang menjalani berbagai rangkaian peristiwa dalam suatu cerita dimana peristiwa-peristiwa tersebut akan membentuk cerita yang utuh (Aminudin, 2004:79). Setiap tokoh pada cerita tentu mempunyai karekturnya tersendiri. Begitu juga dengan berbagai konflik yang dialami setiap tokoh selama jalan cerita berlangsung. Baik tokoh maupun konflik memiliki peranan yang amat penting dalam membuat sebuah cerita menjadi lebih hidup dan berkesan bagi para penikmat sastra.

Konflik adalah suatu pertentangan, percekocokan, dan perselisihan. Adapun hal yang menyebabkan terjadinya konflik adalah adanya kesalahpahaman, perbedaan kepentingan, keinginan, ataupun gagasan yang dapat mempengaruhi perilaku individu atau kelompok. Sepanjang hidupnya, manusia akan selalu menghadapi berbagai macam konflik. Konflik bisa berlangsung dimanapun dan kepada siapapun, mengingat manusia akan selalu berinteraksi dengan lingkungan

maupun manusia lain di sekitarnya. Dalam kehidupan nyata, manusia secara alami selalu menginginkan kedamaian dalam hidupnya dengan cara menghindari konflik sebisa mungkin, namun berbeda halnya dengan konflik dalam sebuah cerita.

Konflik dalam cerita berfungsi untuk membuat cerita tersebut menjadi lebih hidup dan menarik. Tanpa adanya konflik, cerita fiksi akan menjadi monoton dan tidak menimbulkan kesan bagi penikmatnya. Suatu konflik yang terjadi dalam cerita dapat memunculkan konflik dan peristiwa lainnya sehingga cerita tersebut mampu menambah rasa penasaran dan antusiasme penikmatnya. Konflik ialah unsur yang utama pada perkembangan plot suatu karangan fiksi (Nurgiyantoro, 2013:179). Konflik dalam sebuah cerita biasanya merujuk pada peristiwa kurang mengesankan yang terjadi pada tokohnya. Konflik tersebut bisa datang dari luar diri tokoh (konflik eksternal) dan dari dalam tokoh itu sendiri (konflik internal). Konflik internal merupakan konflik yang berlangsung pada batin, dalam hati serta pemikiran tokoh itu sendiri.

Skripsi ini menganalisis konflik batin yang terjadi pada tokoh utama pada sebuah film animasi Jepang berjudul *Kono Sekai no Katasumi ni*. Film ini mengisahkan kehidupan seorang gadis remaja bernama Suzu Urano di masa Perang Dunia II. Suzu merupakan gadis yang polos, baik hati, dan berbakat dalam melukis, namun ia terpaksa harus menikah muda setelah dilamar oleh seorang laki-laki bernama Shusaku di umur 18 tahun. Kehidupan pernikahan Suzu awalnya berlangsung harmonis dan bahagia, ia bangun sebelum matahari terbit dan mulai melakukan pekerjaan rumah, keluarga suami dan warga sekitar pun menerimanya dengan baik. Akan tetapi, perang membuat segalanya terasa sulit. Suatu ketika, saat tengah mengunjungi ayah mertuanya di rumah sakit, Suzu dan

Harumi, anak dari kakak iparnya, mengalami sebuah musibah. Mereka terkena ledakan bom dari serangan udara yang membuat Harumi kehilangan nyawa serta Suzu yang kehilangan tangan kanannya. Suzu pun merasa frustrasi dan menyalahkan dirinya atas insiden yang terjadi. Ia juga kesulitan melakukan pekerjaan rumah dan yang paling menyebalkan baginya adalah, tidak bisa melukis lagi. Suzu merasa sudah tidak tahan lagi untuk bisa kembali ke rumah asalnya di Hiroshima. Tokoh Suzu mengalami banyak pergejolak batin sebagai akibat dari peperangan yang mempengaruhi dirinya serta kehidupan rumah tangganya.

Salah satu konflik batin yang dialami tokoh Suzu adalah konflik batin berupa keputusasaan. Tokoh Suzu sempat dirawat dan sedang menjalani masa penyembuhan setelah insiden bom yang merenggut tangan kanannya. Suzu yang sedang melamun sendirian kemudian tergiang-ngiang perkataan dari dokter dan keluarganya yang bersyukur bahwa Suzu masih hidup dan baik-baik saja. Suzu pun kemudian mengingat masa-masa ketika ia telah melakukan banyak hal menggunakan tangan kanannya. Tokoh Suzu akhirnya merasa frustrasi dengan bertanya kepada dirinya sendiri, apa yang sebaiknya bisa ia syukuri mengingat ia sudah tidak bisa melakukan apa-apa tanpa tangan kanannya, Suzu merasa dirinya sudah tidak lagi berguna. Berdasarkan apa yang telah dirasakan tokoh Suzu tersebut, dapat dikatakan bahwa Suzu mengalami sebuah konflik batin, dimana konflik tersebut berlangsung dalam benak Suzu sendiri.

Selain contoh tersebut, tokoh Suzu mengalami banyak konflik batin dalam bentuk lain yang ditampilkan selama film berlangsung hingga akhir. Dengan memahami konflik batin yang dialami tokoh, para penikmat film secara tidak langsung mampu memahami keseluruhan isi dari film tersebut. Tanpa adanya

konflik batin, suatu cerita dalam film tidak akan menjadi hidup dan tidak mampu membawa emosi penonton untuk terhanyut di dalamnya, sehingga kehadiran konflik batin memegang peranan penting dalam sebuah cerita. Maka dari itu penelitian ini dilakukan untuk mengkaji lebih jauh mengenai konflik batin yang terjadi pada tokoh utama yakni Suzu Urano serta faktor penyebabnya dalam film *Kono Sekai no Katasumi ni*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bentuk-bentuk konflik batin apa sajakah yang dialami tokoh utama dalam film *Kono Sekai no Katasumi ni*?
2. Bagaimanakah faktor-faktor penyebab terjadinya konflik batin yang dialami tokoh utama dalam film *Kono Sekai no Katasumi ni*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis bentuk konflik batin yang dialami tokoh utama dalam film *Kono Sekai no Katasumi ni*.
2. Menganalisis faktor penyebab konflik batin yang dialami tokoh utama dalam film *Kono Sekai no Katasumi ni*.

1.4 Batasan Masalah

Pembatasan ruang lingkup masalah bertujuan agar penelitian tidak meluas dan berkembang jauh sehingga penulisan dapat lebih terarah dan terfokus. Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2015:18) membagi konflik menjadi dua jenis yaitu konflik yang bersifat eksternal dan internal, fisik dan batin. Konflik yang dialami suatu tokoh dengan hal-hal yang ada di luar dirinya disebut dengan konflik eksternal, misalnya dengan lingkungan alam, manusia, maupun tokoh lainnya, sehingga konflik fisik tergolong dalam konflik eksternal. Sementara itu konflik batin termasuk ke dalam konflik internal. Konflik internal mengacu pada konflik yang ada di dalam kepala, hati, dan jiwa suatu tokoh, dapat juga diartikan sebagai permasalahan yang terjadi pada manusia dan diri manusia itu sendiri. Penelitian ini difokuskan pada analisis konflik batin yang terjadi pada tokoh utama film *Kono Sekai no Katasumi ni* menggunakan teori psikologi kepribadian Sigmund Freud dan teori kebutuhan Abraham Maslow.

1.5 Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian dilakukan dengan tujuan agar dapat menemukan, mengembangkan, serta membuktikan suatu data. Sementara itu, perolehannya bisa berupa sebuah wawasan baru yang bisa dipergunakan dalam memahami, menyelesaikan, serta mengantisipasi permasalahan (Sugiyono, 2011:3). Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kegunaan untuk semua pihak, baik secara teoretis maupun praktis.

1.5.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menyumbangkan pengetahuan pada pengkajian karya sastra Jepang, terutama kajian terkait konflik batin tokoh menggunakan teori psikologi kepribadian Sigmund Freud dan teori kebutuhan Abraham Maslow.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dimaksudkan agar bisa memperluas wawasan pembaca dalam memahami keseluruhan film *Kono Sekai no Katasumi ni* dari sudut pandang pendekatan konflik batin.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KONSEP, DAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian oleh Siska (2016) dengan judul “Konflik Batin Tokoh Utama dalam Cerpen *Warawareta Ko* Karya Yokomitsu Riichi”. Penelitian ini mengkaji tentang konflik batin serta kecemasan yang dialami tokoh Kichi dalam cerpen *Warawareta Ko*. Kichi dikisahkan sebagai anak yang selalu ingin menikmati masa kecilnya tanpa pernah memikirkan masa depan, sehingga membuat keluarganya menjadi khawatir. Suatu hari dalam mimpinya, Kichi dipertemukan dengan sosok yang aneh dan mengerikan. Sosok tersebut berwujud seperti singa barongsai yang pernah dilihat oleh Kichi dan selalu meledeknya, hingga Kichi mengalami kecemasan dan tidak luput dari konflik batin. Penelitian ini menemukan bahwa konflik batin yang terjadi pada Kichi ditimbulkan karena adanya rasa cemas dan ketakutan setelah bertemu sosok aneh dalam mimpi. Tokoh Kichi sangat sulit melawan emosi di dalam dirinya sehingga ia melakukan menamisme pertahanan untuk mengatasi kecemasannya. Selain itu didapati bahwa *id* merupakan aspek psikologi yang sangat mempengaruhi tokoh Kichi. Persamaan dalam penelitian ini ialah mengkaji konflik batin tokoh melalui penggunaan teori psikologi kepribadian Sigmund Freud, sementara yang membedakannya ialah objek yang digunakan. Penelitian Siska mempergunakan cerpen untuk dikaji, sementara pada penelitian ini mempergunakan film untuk menjadi objek kajian

Kemudian Hanisa (2020) dalam skripsinya dengan judul “Konflik Batin Tokoh Honami dalam Novel *Seibo* Karya Akiyoshi Rikako: Kajian Psikologi

Sastra”. Penelitian ini membahas tentang berbagai konflik batin yang dialami seorang ibu bernama Honami. Honami berjuang mati-matian untuk menata kembali kehidupan putrinya yang telah dilecehkan seorang pria bernama Tateshima. Honami merasa sangat bersalah atas kemalangan yang dialami putrinya, Makoto. Begitu banyak konflik yang dialami Honami, membangkitkan insting keibuan di dalam dirinya, sehingga mendorong terjadinya perubahan sikap dan perilaku. Perolehan dari riset tersebut ialah bentuk dari konflik batin Honami berupa depresi, ketidak berdayaan, frustasi, serta kebingungan dalam mengambil keputusan. Persamaan dalam penelitian ini ialah menganalisa konflik batin tokoh utama melalui penggunaan teori psikologi kepribadian oleh Sigmund Freud. Sementara pembedanya terletak pada objek yang digunakan, dimana skripsi oleh Hanisa menggunakan novel sebagai objek kajian, sementara penelitian ini menggunakan film untuk dikaji.

Berikutnya penelitian oleh Krista (2020) dengan judul “Analisis Konflik Batin Tokoh Utama Pada Drama *35 Sai no Koukousei* Sutradara Ohiro Futoshi”. Penelitian tersebut menganalisis tentang wujud konflik batin yang terjadi pada tokoh utamanya yang bernama Baba Ayako. Ayako merupakan seorang gadis SMA yang peduli dan suka menolong teman-temannya dari serangan *bullying*. Namun, tiba saatnya Ayako sendiri yang menjadi sasaran *bully*, sehingga mengakibatkan dirinya mengalami depresi dan serangkaian konflik batin. Hasil yang didapat pada penelitian ini ialah beberapa bentuk konflik batin yang dirasakan Ayako beserta penyebabnya. Bentuk-bentuk konflik batin tersebut berupa keraguan, kekecewaan, depresi, penyesalan, kecemasan, ketakutan, serta kesedihan. Sementara itu faktor penyebab terjadinya konflik batin tokoh Ayako

yakni faktor dari lingkungan sekolah, faktor keluarga, dan faktor teman-teman sekelasnya. Persamaan penelitian Krista dan penelitian ini ialah mengkaji tentang konflik batin tokoh utama melalui penggunaan teori psikologi kepribadian Sigmund Freud. Sementara perbedaan pada penelitian ini ialah objek kajian yang digunakan, dimana penelitian Krista menggunakan drama yang terdiri dari beberapa episode, sedangkan penelitian ini mempergunakan film untuk menjadi objek kajian. Selain itu, dalam penelitian ini digunakan teori kebutuhan Abraham Maslow dalam mengkaji faktor yang menyebabkan terjadinya konflik batin pada tokoh.

Selanjutnya penelitian dengan judul "Konflik Batin Tokoh Kibitsuju Muzan Dalam Manga *Kimetsu no Yaiba*" oleh Meizora, Radoti, dan Wulandari (2021). Penelitian ini mengkaji tentang konflik batin serta faktor pemicunya dari seorang tokoh antagonis manga *Kimetsu no Yaiba*, yaitu Muzan. Muzan menderita suatu penyakit mematikan dan penderitaannya bertambah setelah mendapatkan efek samping dari pengobatannya yang berupa alergi terhadap sinar matahari. Satu-satunya obat yang bisa mengembalikan Muzan ke kondisi semula adalah Blue Spider Lily, namun sayangnya obat tersebut sangat langka dan sulit ditemukan. Muzan yang merasa frustrasi dan ingin tetap hidup dengan normal akhirnya melakukan segala cara untuk mendapatkan obat tersebut. Akhirnya hal itu juga yang memicu Muzan menjadi sangat jahat dan brutal hingga ia rela melepaskan jati dirinya sebagai manusia dan menjadi seorang iblis. Adapun konflik batin yang dialami tokoh Muzan diantaranya adalah rasa bimbang terhadap tujuannya, membenarkan atau menolak suatu realita, dan kebimbangan dalam mengambil sebuah keputusan. Sementara itu faktor penyebab munculnya

konflik batin dalam diri tokoh Muzan adalah *id*, *ego*, dan *superego* yang saling berlawanan, serta lemahnya fungsi *super ego* dalam diri Muza. Persamaan penelitian Meizora dkk dengan penelitian ini ialah kesamaannya dalam mengkaji konflik batin tokoh melalui penggunaan teori psikologi kepribadian milik Sigmund Freud. Sementara perbedaannya terletak pada objeknya yang digunakan. Penelitian Meizora dkk menggunakan *manga* atau komik sebagai objek kajian, sementara penelitian ini mengkaji sebuah film.

Nurul (2021) juga melakukan pengkajian konflik batin yang berjudul "Konflik Batin Tokoh Sasaki Miyo Dalam Anime *Nakitai Watashi wa Neko wo Kaburu*". Penelitian ini menganalisis konflik batin tokoh Miyo yang berupa mekanisme pertahanan. Miyo merupakan seorang anak perempuan yang merasa kecewa akibat perceraian orang tuanya. Suatu hari saat pergi ke festival bersama ibunya, ia mendapati pedagang topeng ajaib yang mampu mengubahnya menjadi kucing saat memakainya. Miyo pun akhirnya berhasil berubah menjadi kucing dan memilih untuk kabur dari rumahnya sebagai bentuk kekecewaan terhadap ibunya. Miyo pun ingin agar selamanya ia tetap menjadi seekor kucing. Akan tetapi Miyo menyesali keputusannya tersebut dan berusaha mencari cara agar bisa kembali ke wujud manusia. Tokoh Miyo mengalami konflik batin dan melakukan berbagai pertahanan untuk mengurangi beban penderitaannya, dengan cara memproyeksikan amarahnya kepada orang-orang dan dunia sekitarnya. Adapun perolehan dari riset ini ialah mekanisme pertahanan tokoh Miyo yang berupa proyeksi dan *reversal*, pembuatan reaksi, rasionalisasi, kompensasi, dan *undoing*. Adapun yang menyebabkan konflik yang terjadi pada Miyo yakni perkembangan *id* dan *ego* yang terus menerus terjadi setelah salah satunya tidak terpenuhi oleh

realita. Persamaan dari penelitian ini ialah kesamaannya dalam mengkaji konflik batin dan memanfaatkan konsep *id*, *ego*, dan *superego* dari teori psikologi kepribadian Sigmund Freud serta menggunakan film sebagai objek penelitian. Sementara itu perbedaannya adalah penelitian Nurul lebih menekankan bentuk konflik batin yang berupa mekanisme pertahanan.

2.2 Konsep

Konsep diperlukan demi menghindari adanya salah tafsir dan mendapatkan pandangan secara jelas terkait isi dari penelitian. Adapun beberapa konsep dasar yang dijadikan acuan pada penelitian ini diantaranya:

2.2.1 Konflik Batin

Konflik dalam bahasa Jepang disebut dengan *funsou* 紛争 (Kamus Indonesia-Jepang, 1982:390). *Funsou* dalam Kamus Besar Bahasa Jepang (*Nihongo Daijiten*) (1995:1940) diuraikan sebagai berikut.

あらそい。もめごと。ごたごた。

(日本語大辞典、1995:1940)

Arasoi. Momegoto. Gotagota.

(*Nihongo Daijiten*, 1995:1940)

'Konflik adalah perselisihan, pertengkaran, dan masalah'.

Suatu peristiwa dimana terjadinya pertentangan, perbedaan, dan perselisihan antara dua individu ataupun kelompok dalam suatu interaksi disebut dengan konflik. Dalam suatu konflik, salah satu pihak akan berusaha menyingkirkan pihak lain yang memiliki perbedaan dengannya.

Batin memiliki arti suatu hal yang ada pada hati; suatu hal yang

berkaitan dengan jiwa, suatu hal yang tersembunyi, dan semangat (Alwi, 2003:558). Sementara itu dalam bahasa Jepang, batin disebut dengan *naiteki* 内的. *Naiteki* dalam Kamus Besar Bahasa Jepang (*Nihongo Daijiten*) (1995:1587) diuraikan sebagai berikut.

内的と言うのは:

1. 物事の内部に関するさま。内側。internal
2. 心理学などで、精神に関するさま。内面的。mental

(日本語大辞典、1995:1587)

Naiteki to iu no wa:

1. *Monogoto no naibu ni kansuru sama. Uchigawa. Internal*
2. *Shinrigaku nado de, seishin ni kansuru sama. Internal. Mental*

(*Nihongo Daijiten*, 1995:1587)

'Batin adalah: 1. Berkaitan dengan hal-hal dalam. Dalam. Internal 2. Dalam psikologi, dll, berkaitan dengan jiwa. Intern. Mental'.

Konflik batin atau yang juga dikenal dengan konflik psikologis, merupakan pertentangan yang dialami seorang tokoh dalam dirinya sendiri, yaitu di dalam jiwa, hati, serta pikirannya (Nurgiyantoro, 2017:178). Konflik batin merupakan pertentangan yang terjadi ketika seorang manusia melawan dirinya sendiri, dalam hal ini adalah pikiran dan hatinya. Konflik batin muncul akibat dihadapkannya manusia pada dua pilihan atau lebih dalam hidupnya, namun mengalami kebingungan untuk memutuskan mana yang terbaik baginya dari pilihan-pilihan itu.

2.2.2 Unsur Intrinsik

Dalam membentuk sebuah cerita, unsur intrinsik memegang peranan penting sebagai pembangun cerita itu sendiri. Adapun Nurgiyantoro (2017:30) menyebutkan peristiwa, alur cerita, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, bahasa atau gaya bahasa, dan aspek-aspek lainnya merupakan contoh unsur intrinsik.

2.2.3 Tokoh

Tokoh ialah seseorang yang bertindak sebagai pelaku dalam cerita fiktif atau drama (Baldic dalam Nurgiyantoro, 2017:247). Pada umumnya, tokoh dalam suatu cerita memiliki perwujudan manusia, tetapi tokoh juga dapat berupa binatang ataupun hewan yang bertingkah layaknya manusia (dipersonifikasi). Tokoh merupakan seseorang yang terlibat pada cerita dan diciptakan oleh sang pengarang itu sendiri (Wiyatmi, 2006:30). Selayaknya manusia dalam kehidupan nyata yang memiliki sifat tiga dimensi, maka tokoh dalam cerita juga memiliki sifat tiga dimensi tersebut yang berupa fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Adapun aspek psikologis tersebut termasuk mental, moral, perasaan, tempramen, kepribadian juga kecerdasan.

Sesuai keterlibatannya dalam cerita, tokoh terbagi kedalam tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama mendominasi dan mengemban peranan penting dalam suatu cerita. Tokoh utama merupakan pusat dari sebuah cerita dan menjadi yang paling sering dikisahkan, baik sebagai pelaku suatu peristiwa maupun yang mengalaminya, sehingga tokoh utama

memberikan pengaruh besar dalam berkembangnya plot cerita tersebut (Nurgiyantoro, 2017:259). Dikarenakan perannya sebagai pusat cerita, tokoh utama muncul atau tampil sejak awal sampai akhir. Sementara itu tokoh tambahan mempunyai peran untuk menunjang kisah dari tokoh utama. Bila dibandingkan dengan tokoh utama, kehadiran tokoh tambahan tidak begitu penting dan hanya muncul sesekali saja.

Tokoh utama dalam bahasa Jepang disebut dengan *shujinkou* 主人公 (Kamus Indonesia-Jepang, 1982:821). Sementara itu dalam Kamus Besar Bahasa Jepang (*Nihongo Daijiten*) tokoh utama diuraikan sebagai berikut:

主人公と言うのは:

事件、文学食品などの中心事物。

(日本語大辞典、1995:107)

Shujinkou to iu no wa:

Jiken, bungaku shokuhin nado no chuushin jibutsu.

(*Nihongo Daijiten*, 1995:107)

'Tokoh utama adalah peristiwa, karakter utama pada hasil karya sastra'.

2.2.4 Film

Film adalah suatu bentuk sarana dalam berkomunikasi dengan memanfaatkan teknologi sebagai media penyalurnya (Baskin, 2003:4). Film terdiri atas dua unsur, yaitu unsur naratif dan sinematik. Unsur naratif merupakan unsur yang memiliki serangkaian kejadian, dimana kejadian atau peristiwa tersebut terhubung satu sama lain, berkaitan dengan sebab

akibat, serta terjadi di waktu dan tempat yang sama. Sementara itu unsur sinematik ialah gaya yang digunakan ketika menggarap sebuah film. Keduanya saling berhubungan dan memiliki kesinambungan demi menghasilkan sebuah film. Pada umumnya film dibedakan ke dalam tiga jenis, yaitu film dokumenter, fiksi, serta eksperimental.

Adapun film dalam bahasa Jepang disebut dengan *eiga* 映画. *Eiga* dalam Kamus Besar Bahasa Jepang (*Nihongo Daijiten*) (1995:217) diuraikan sebagai berikut:

映画と言うのは:

連続撮影したフィルムをスクリーンに投影し、いろいろの場面を再現するもの。旧称「活動写真」。キネマ。シネマ。ムービー。

(日本語大辞典、1995:217)

Eiga to iu no wa:

Renzoku satsuei shita firumu o sukurin ni tōei shi, iroiro no bamen wo saigen suru mono. Kyūshō "katsudō shashin". Kinema. Shinema. Mūbī.

(*Nihongo Daijiten*, 1995:217)

'Film adalah serangkaian pengambilan film yang diproyeksikan ke layar untuk mereproduksi berbagai adegan. Dahulu disebut "gambar bergerak".

Kinema. Sinema. *Movie* (film).'

2.3 Teori

Pada penelitian ini digunakan teori psikologi kepribadian Sigmund Freud untuk menganalisis konflik batin tokoh utama film *Kono Sekai no Katasumi ni*.

Berikut ini dipaparkan mengenai teori psikologi yang berkaitan, diantaranya adalah:

2.3.1 Teori Psikologi Kepribadian

Id, *ego*, dan *superego* adalah tiga bagian dari kepribadian; masing-masing memiliki asal, karakteristik, fungsi, prinsip operasi, dan kelengkapan sendiri (Freud, 2012:49). Setiap aspek menunjukkan kepribadian yang berbeda dalam mengambil keputusan.

1. Id

Id merupakan salah satu dari aspek psikologi manusia yang telah ada semenjak manusia itu dilahirkan. Berbagai kebutuhan fisiologis seperti rasa haus, lapar, nafsu seksual, dll timbul karena adanya *id* dalam diri manusia. *Id* memiliki peran sebagai sumber primer untuk memperoleh energi piskis dan memicu timbulnya naluri, serta menjadi satu-satunya yang dimiliki manusia sejak lahir, maka dari itu *id* disebut sebagai sistem kepribadian yang paling asli. Adapun *id* hanya bekerja dengan berlandaskan prinsip kesenangan, yakni senantiasa berusaha menemukan kepuasan serta menghindari dari sesuatu yang tidak nyaman. Dikarenakan *id* terletak di pikiran bawah sadar, *id* hanya bisa menimbulkan khayalan dan tidak bisa membedakan antara khayalan tersebut dengan realita di luar yang akan memenuhi kebutuhan. Selain itu *id* juga tidak mempunyai nilai moral, sehingga tidak ada batasan yang jelas antara benar dan salah. Oleh karena itu, *ego* pun timbul sebagai jalan untuk mewujudkan khayalan tersebut menjadi nyata sehingga

kepuasan pun diperoleh tanpa menimbulkan masalah lain.

2. Ego

Ego ialah unsur yang dapat diketahui serta dikendalikan oleh seseorang. *Ego* memiliki fungsi menjadi penengah dari *Id* dan *super ego*, dimana keduanya saling bertentangan. *Ego* terletak di antara pikiran sadar dan pikiran tak sadar. Adapun tugas dari *ego* ialah untuk membantu manusia dalam mempertimbangkan bagaimana hendaknya ia akan memuaskan keinginan dari *Id* tanpa menimbulkan masalah bagi dirinya sendiri. *Ego* juga memiliki fungsi lain, di antaranya adalah pengambilan keputusan, penalaran, dan penyelesaian masalah.

3. Superego

Superego ialah aspek psikologis yang ada pada seseorang yang membuatnya mematuhi norma sosial, etika, serta nilai masyarakat. *Superego* mengakibatkan seseorang memperhatikan dan memilah sesuatu yang baik dan yang buruk untuk sebuah masyarakat serta berperilaku sesuai dengan apa yang dianggap tepat oleh lingkungan sosial di sekitarnya. *Superego* lebih mengarah ke dalam sesuatu yang “ideal” dibandingkan sesuatu yang “riil”, lebih merupakan kesempurnaan dibandingkan kebahagiaan. *Superego* seseorang dapat terbentuk dari kepercayaan-kepercayaan yang ditanamkan oleh dunia di sekitarnya, seperti orang tua, teman, dan masyarakat.

2.3.2 Teori Kebutuhan

Konflik batin dalam diri seseorang bisa berlangsung dikarenakan terdapat kebutuhan yang tidak bisa dipenuhi. Seseorang sejatinya selalu ingin menjadi dirinya yang terbaik serta memperoleh kepuasan dari semua itu jika kebutuhan-kebutuhannya sudah terpenuhi. Maslow (dalam Minderop, 2010:50) mengungkapkan bahwa tingkah laku manusia tergantung pada keenderungan seseorang dalam menggapai kehidupan yang baginya ideal dan segalanya terpuaskan. Adapun kebutuhan yang dimaksud oleh Abraham Maslow terbagi menjadi beberapa jenjang, yaitu:

1. *Kebutuhan fisiologis*, yakni keperluan dasar manusia dan berperan penting dalam rangka bertahan hidup. Kebutuhan fisiologis meliputi pemenuhan kebutuhan fisik, seperti makanan dan air. Kebutuhan ini berada di tingkat pertama dan harus dipenuhi terlebih dahulu sebelum memenuhi kebutuhan lain.
2. *Kebutuhan rasa aman*. Kebutuhan pada tingkat ini meliputi rasa aman, jaminan, stabilitas, perlindungan, bebas dari ketakutan dan kecemasan. Kebutuhan ini timbul akibat ketidakpastian yang dihadapi oleh manusia.
3. *Kebutuhan rasa memiliki dan cinta*. Kebutuhan ini bisa terpenuhi melalui penggabungan diri dalam sebuah kelompok sosial atau masyarakat, nilai-nilai serta kepribadian seorang individu mampu diterima masyarakat, atau menggunakan pakaian yang sama dengan orang lain supaya mengetahui bagaimana rasanya memiliki.

4. *Kebutuhan rasa penghargaan.* Kebutuhan ini ialah kebutuhan terhadap penghargaan dari orang-orang dan masyarakat di sekitar. Pemenuhan akan kebutuhan ini didasari oleh adanya reputasi, kekaguman, status, popularitas, prestise atau kesuksesan. Apabila seseorang mengalami sebuah perasaan penghargaan dalam dirinya, maka ia bisa merasakan kelayakan dan keamanan, serta memiliki kekuatan sebagai seorang manusia.
5. *Kebutuhan akan aktualisasi diri* diartikan sebagai perkembangan tertinggi serta pemakaian seluruh potensial, pemenuhan seluruh kualitas serta kapasitas manusia.

